



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR Y EL
DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

TUTORA

MSC. MARÍA FERNANDA MERA CANTOS

AUTORAS

KARLA PAMELA ARANA CONTRERAS

JESLY GABRIELA GANDO PALLO

GUAYAQUIL

2021

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
<p>TÍTULO Y SUBTÍTULO: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años. “Viajando con los juegos tradicionales” Guía didáctica de actividades sobre Juegos Tradicionales en Ecuador para desarrollar el área motriz dirigida a docentes del Inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.</p>	
<p>AUTOR/ES: Arana Contreras Karla Pamela; Gando Pallo Jesly Gabriela;</p>	<p>REVISORES O TUTORES: MSc. Mera Cantos María Fernanda</p>
<p>INSTITUCIÓN: Universidad Laica Vicente Roca fuerte de Guayaquil</p>	<p>Grado obtenido: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial</p>
<p>FACULTAD: EDUCACIÓN</p>	<p>CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL</p>
<p>FECHA DE PUBLICACIÓN: 2021</p>	<p>N. DE PÁGS: 152</p>
<p>ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación</p>	
<p>PALABRAS CLAVE: Juegos tradicionales, desarrollo motriz, habilidades, expresión corporal, coordinación.</p>	
<p>RESUMEN: La investigación tiene como objetivo determinar cómo los juegos tradicionales en Ecuador favorecen el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” de la ciudad de Guayaquil en el periodo 2020-2021, con el presente proyecto se busca que se mantener los juegos tradicionales y también aportar al desarrollo motor de los niños. Actualmente, se pudo evidenciar las dificultades en el área motriz de los niños del Inicial II, entre las posibles causas de la problemática es que los niños desconocen de los juegos tradicionales porque no lo practican de manera frecuente en su contexto escolar y con la aparición de la tecnología los juegos tradicionales se han ido perdiendo protagonismo, ha generado en los niños la pasividad de estar inmersos</p>	

en juegos digitales, perjudicando el desarrollo de las principales áreas motoras y en su proceso de aprendizaje.

Otra causa es que, en la escuela los docentes no tienen la iniciativa de aplicar las actividades dentro de su planificación como recurso para el desarrollo motriz de los niños. Así mismo, analizar los diferentes referentes teóricos de los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz mediante una minuciosa revisión bibliográfica. El enfoque de investigación es mixto porque se combinaron las técnicas de entrevista, encuesta, observación y lista de cotejo. La propuesta del presente proyecto es diseñar una guía de actividades dirigidas a los docentes de Inicial sobre los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños.

N. DE REGISTRO:	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Arana Contreras Karla Pamela Gando Pallo Jesly Gabriela	Teléfono: 0990901518 0990095293	E-mail: karlapac_97@hotmail.com jesly17f@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	MSc. Kennya Guzmán Huayamave Decana de la Facultad de Educación Teléfono: (04) 259 6500 Ext. 217 E-mail: kguzmanh@ulvr.edu.ec Mg. Dunia Lucia Barreiro Moreira Directora de la carrera de Educación Teléfono: (04)2596500 Ext. 278 E-mail: dbarreiom@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO

TESIS TRABAJO FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

7 %	6 %	1 %	2 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

< 1%

★ Submitted to Universidad Técnica Nacional de
Costa Rica

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

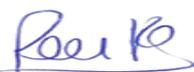
MA. Teresanda
VEZ

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes egresadas **Jesly Gabriela Gando Pallo** con C.I. 2000105938 y **Karla Pamela Arana Contreras** con C.I. 0705519320, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación, “**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN ECUADOR Y EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**”, 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 forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autores

Firma: 

Karla Pamela Arana Contreras

C.I. 0705519320

Firma: 

Jesly Gabriela Gando Pallo

C.I. 2000105938

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación “**Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 Años**”, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: “**Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 Años**”, presentado por las estudiantes Karla Pamela Arana Contreras y Jesly Gabriela Gando Pallo como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL, encontrándose apto para su sustentación.

Firma:



MSc. Ma. Fernanda Mera Cantos

C.C. 1306941244

AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios y al universo por la existencia brindada, además de darme la fortaleza y capacidad de haber vencido toda adversidad durante mis estudios. Como agradecimiento también a mis padres y hermanas por ser mi apoyo moral en cada momento. Comparto con ellos el logro obtenido porque sin su ayuda, la culminación de este proceso de mi vida no sería posible.

Así mismo, mis más sinceros agradecimientos a mi docente tutora MSc. María Fernanda Mera Cantos que me ofreció su apoyo, paciencia, comprensión y orientación en el proyecto. Gracias infinitas a mi compañera de tesis por el apoyo incondicional y no dejarme sola en este proceso que no fue nada fácil y también a mis compañeras que siempre han estado ayudándome. Gracias a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil y a los docentes por formarme profesionalmente en esta hermosa carrera, brindándome conocimientos importantes para mi profesión.

Jesly Gabriela Gando Pallo

De manera especial a mis padres Froilán Arana y Flor Contreras, les expreso en estas líneas mi profundo agradecimiento por el esfuerzo que sé que realizaron para que yo pudiera estudiar en otra ciudad, infinitas gracias por permitirme alcanzar mis metas, sin duda alguna son los mejores maestros de mi vida.

A Manuel V, por ser esa persona especial que estuvo acompañándome durante toda mi etapa universitaria, gracias por motivarme cuando todo parecía complicado.

Agradezco a mi docente tutora MSc. María Fernanda Mera, por ser una excelente guía y maestra, sus conocimientos ayudaron a que el proyecto de titulación se torne un proceso lleno de experiencias y aprendizajes.

Así mismo a mi dupla y compañera de tesis, nuestros esfuerzos y sacrificio se ve reflejado en este proyecto. Finalmente, quiero agradecer a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte por haberme brindado durante mis estudios a docentes que me formaron para la vida, sus conocimientos impartidos me seguirán ayudando en mi vida laboral.

Karla Pamela Arana Contreras

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios, quien es mi motor espiritual que me guía cada día a continuar con mis grandes anhelos, también a mis padres Nancy y Jerónimo por el sacrificio y esfuerzo que han realizado para que culminara mi carrera con éxito. A mis hermanas Jenny, Dalila y Marcia porque a pesar de lo lejos que me encontraba, siempre estuvieron para mí, acompañándome en mi proyecto de vida para cumplir mis objetivos. Gracias a ustedes, porque me han ayudado a construir la persona que soy ahora, con una mirada hacia mis metas.

Jesly Gabriela Gando Pallo

A Dios por iluminarme en cada paso que doy y darme la sabiduría necesaria para poder culminar con esta etapa de mi vida.

Mis padres Froilán y Flor, a mis hermanos Diego, Samantha, Noelia por apoyarme incondicionalmente, porque la familia es el motor que te impulsa a superarte y ser una mejor persona, sus consejos, amor y comprensión han contribuido en mi formación profesional, gracias por sostenerme y brindarme sus palabras de aliento en todo momento.

Karla Pamela Arana Contreras

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
PORTADA	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES	V
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
TABLA DE CONTENIDOS.....	IX
ÍNDICE DE TABLAS.....	XII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIV
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	XV
ÍNDICE DE ANEXOS.....	XVI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.3 Formulación del problema	5
1.4 Sistematización del problema.....	5
1.5. Objetivo General.....	5
1.6 Objetivos Específicos	5
1.7 Justificación	6
1.8 Delimitación del problema.....	7
1.9 Idea a defender.....	7
1.10 Línea de investigación institucional.....	8

CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO	9
2.1 Antecedentes referentes.....	9
2.2 Marco teórico referencial.....	11
2.2.1 El juego.....	11
2.2.2 Juegos tradicionales.....	12
2.2.3 Diferencia de juegos tradicionales y juegos ancestrales.....	13
2.2.4 Características de los juegos tradicionales.....	13
2.2.5 Principales juegos tradicionales en Ecuador.....	14
2.2.6 Juegos tradicionales según las regiones del Ecuador.....	15
2.2.7 Objetivos de los juegos tradicionales.....	36
2.2.8 Importancia de los juegos tradicionales en Ecuador en los niños.....	37
2.2.9 Tipos de juegos tradicionales en Ecuador.....	38
2.2.10 El juego en Educación Inicial.....	39
2.2.11 Beneficio de los juegos tradicionales en Ecuador.....	40
2.2.12 Juegos y zonas próximas del desarrollo humano.....	41
2.2.13 Desarrollo motriz.....	42
2.2.14 Habilidades motrices.....	43
2.2.15 Habilidades motrices en la etapa inicial.....	44
2.2.16 Importancia del desarrollo motriz.....	44
2.2.17 Características del desarrollo motriz.....	45
2.2.18 Objetivo del desarrollo motriz.....	46
2.2.19 Desarrollo motriz y expresión corporal.....	47
2.2.20 Coordinación motriz.....	48
2.2.21 Motricidad.....	48
2.2.22 Motricidad gruesa.....	48
2.2.23 Motricidad fina.....	49
2.3 Marco conceptual.....	50
2.4 Marco legal.....	52

CAPÍTULO III	57
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	57
3.1 Metodología.....	57
3.2 Tipo de investigación.....	57
3.2.1 Investigación descriptiva.....	57
3.2.2 Investigación de campo.....	58
3.3 Enfoque de investigación.....	58
3.4 Técnicas e instrumentos.....	59
3.5 Población.....	60
3.6 Muestra.....	60
3.7 Análisis de resultados.....	61
3.7.1 Resultado de entrevista al directivo.....	61
3.7.2 Resultado de entrevista al docente.....	64
3.7.3 Resultados de encuestas al representante legal.....	66
3.7.4 Lista de cotejo a niños de 4 a 5 años.....	76
3.8 Conclusiones preliminares.....	86
CAPÍTULO IV	88
PROPUESTA	88
4.1 Tema de la propuesta.....	88
4.2 Objetivo general de la propuesta.....	88
4.3 Objetivos específicos de la propuesta.....	88
4.4 Listado del contenido.....	89
4.5 Esquema de la propuesta.....	90
4.6 Desarrollo de la propuesta.....	91
4.7 Orientaciones metodológicas.....	92
4.8 Impacto de la propuesta.....	114
4.9 Validación de la propuesta.....	115
CONCLUSIONES	118
RECOMENDACIONES	120
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	121
ANEXOS	126

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Delimitación del problema.....	7
Tabla 2. Los ensacados.....	15
Tabla 3. El rey manda.....	16
Tabla 4. Las ollitas	16
Tabla 5. Los países.....	17
Tabla 6. Las cogidas.....	18
Tabla 7. Balero.....	19
Tabla 8. Carrera de tres piernas.....	19
Tabla 9. El gato y el ratón.....	20
Tabla 10. Figuras de hilo	21
Tabla 11. El lobo.....	21
Tabla 12. El elástico	22
Tabla 13. La rayuela.....	23
Tabla 14. Carrera de carretilla.....	24
Tabla 15. El trompo.....	24
Tabla 16. Estatuas.....	25
Tabla 17. La gallinita ciega.....	26
Tabla 18. El puente se ha caído.....	26
Tabla 19. La cometa.....	27
Tabla 20. Cuatro esquinas.....	28
Tabla 21. El clavo.....	28
Tabla 22. Perinola.....	29
Tabla 23. El juego del marro.....	30
Tabla 24. Tserentsere (trompo).....	30
Tabla 25. Los atracones	31
Tabla 26. Iwianchi (Diablo escondido).....	32
Tabla 27. El cinturón escondido.....	32
Tabla 28. La raya.....	33
Tabla 29. El pan quemado.....	34
Tabla 30. Las quemadas.....	34
Tabla 31. La cuerda.....	35
Tabla 32. El patio de mi casa	36

Tabla 33. Zonas próximas del desarrollo humano	41
Tabla 34. Población y muestra	60
Tabla 35. Conocimiento de los juegos ancestrales.....	66
Tabla 36. Aprendizaje a través de los juegos tradicionales.....	67
Tabla 37. Juegos tradicionales con la familia	68
Tabla 38. Juegos tradicionales con el transcurso del tiempo.....	69
Tabla 39. Práctica de juegos tradicionales para el desarrollo.....	70
Tabla 40. Actividades utilizando los juegos tradicionales	71
Tabla 41. Juegos tradicionales en la escuela.....	72
Tabla 42. Juegos tradicionales en hora de receso.....	73
Tabla 43. Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz	74
Tabla 44. Beneficios de los juegos tradicionales	75
Tabla 45. Participación activa en juegos tradicionales	76
Tabla 46. Respeta las normas de los juegos tradicionales	77
Tabla 47. Interés por los juegos.....	78
Tabla 48. Equilibrio en los juegos tradicionales	79
Tabla 49. Resistencia muscular	80
Tabla 50. Saltar la rayuela.....	81
Tabla 51. Juego tradicional individual y grupal.....	82
Tabla 52. Comunicación durante el juego	83
Tabla 53. Pone en práctica movimientos.....	84
Tabla 54. Tiene iniciativa de realizar los juegos tradicionales.....	85
Tabla 55. Actividades de la guía dirigida a docentes de Inicial	89
Tabla 56. Indicadores de evaluación del balero	95
Tabla 57. Indicadores de evaluación del caballito de palo.....	97
Tabla 58. Indicadores de evaluación de la cometa.....	99
Tabla 59. Indicadores de evaluación del baile de la silla.....	101
Tabla 60. Indicadores de evaluación del tiro de cuerda.....	103
Tabla 61. Indicadores de evaluación de capitán manda.....	105
Tabla 62. Indicadores de evaluación de la rayuela.....	107
Tabla 63. Indicadores de evaluación del gato y el ratón.....	109
Tabla 64. Indicadores de evaluación del congelado	111
Tabla 65. Indicadores de evaluación de pato, pato ganso.....	113

ÍNDICE DE FIGURA

	Pág.
Figura 1. Conocimiento de los juegos ancestrales	66
Figura 2. Aprendizaje a través de los juegos tradicionales	67
Figura 3. Juegos tradicionales con la familia.....	68
Figura 4. Juegos tradicionales con el transcurso del tiempo	69
Figura 5. Práctica de juegos tradicionales para el desarrollo	70
Figura 6. Actividades utilizando los juegos tradicionales.....	71
Figura 7. Juegos tradicionales en la escuela	72
Figura 8. Juegos tradicionales en hora de receso	73
Figura 9. Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz	74
Figura 10. Beneficios de los juegos tradicionales	75
Figura 11. Participación activa en juegos tradicionales.....	76
Figura 12. Respeta las normas de los juegos tradicionales	77
Figura 13. Interés por los juegos.....	78
Figura 14. Equilibrio en los juegos tradicionales.....	79
Figura 15. Resistencia muscular	80
Figura 16. Se mantiene con un pie en la rayuela.....	81
Figura 17. Juego tradicional individual y grupal.....	82
Figura 18. Comunicación durante el juego.....	83
Figura 19. Pone en práctica movimientos	84
Figura 20. Tiene iniciativa de realizar los juegos tradicionales.....	85
Figura 21. Esquema de la propuesta	90

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

	Pág.
Ilustración 1. Guía “Viajando con los juegos tradicionales”.....	91
Ilustración 2. Índice de juegos tradicionales	93
Ilustración 3. Balero	94
Ilustración 4. Caballito de palo.....	96
Ilustración 5. La cometa.....	98
Ilustración 6. El baile de la silla.....	100
Ilustración 7. Tiro de la cuerda.....	102
Ilustración 8. Capitán manda.....	104
Ilustración 9. La rayuela	106
Ilustración 10. El gato y el ratón.....	108
Ilustración 11. Congelado	110
Ilustración 12. Pato, pato, ganso.....	112

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Formato de entrevista para el directivo	127
Anexo 2. Formato de entrevista para el docente	129
Anexo 3. Formato de encuesta para el representante legal	131
Anexo 4. Formato de lista de cotejo para estudiantes	133
Anexo 5. Fotografía de entrevista a la directora de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre”	134
Anexo 6. Fotografía de entrevista a la docente de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre”	135
Anexo 7. Fotografía de los niños de Inicial II de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre”	136

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación tiene como tema “Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años” cuyo objetivo general fue determinar cómo los juegos tradicionales del Ecuador favorecen el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” de la ciudad de Guayaquil en el periodo 2020-2021.

La investigación se realizó con el interés de conocer si las docentes de educación inicial toman en cuenta los juegos tradicionales como actividades para el desarrollo del área motriz de los niños.

Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de las habilidades motrices de los niños, tienen como propósito estimular el equilibrio, coordinación y lateralidad. Mediante el juego se pretende motivar a los niños para que comprendan y se motiven a conocer las tradiciones del Ecuador, pero también desarrollen aquellas habilidades que en la edad de 4 a 5 años aún están en proceso de desarrollo.

La investigación tiene cuatro capítulos que se detallan a continuación:

En el capítulo I corresponde al diseño de la investigación, además de tener relación con el tema de la investigación abarcando las dos variables en estudio: los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz; seguido del planteamiento, formulación y sistematización del problema; así mismo, se plantean los objetivos de investigación, justificación, la delimitación, inclusive la idea a defender y finalmente la línea de investigación institucional del presente trabajo de titulación.

En el capítulo II se presenta el Marco teórico donde existen diversas fuentes y citas que sustentan la investigación, en este capítulo se desarrolla los antecedentes del proyecto, es decir internacionales como nacionales, el marco referencial expone información sobre las dos variables, el marco conceptual detalla información relevante de la investigación y el marco legal da a conocer los lineamientos que sustentan la investigación.

En el capítulo III trata sobre la metodología que lleva la investigación, es aquí donde se detalla el tipo en que se va a realizar la investigación, además del enfoque,

métodos, también las técnicas y se elaboraron instrumentos para aplicarlos a la población estudiada, luego se elaboraron gráficos y tablas con su respectivo análisis de datos para la búsqueda de soluciones para la investigación.

Para concluir, el cuarto capítulo corresponde a la propuesta, donde se plantea un guía de actividades para las docentes del Inicial II denominado “Viajando con los juegos tradicionales” con el fin que le brinden alternativa para estimular las habilidades motrices de los niños, además de constar con objetivos tanto general como específicos, incluyendo conclusiones, recomendaciones, las bibliografías y sus respectivos anexos.

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

1.2 Planteamiento del problema

A escala mundial los juegos tradicionales son parte de la cultura de cada país. Es una expresión que ayuda a entender la forma de ser y de sentir de varias sociedades. Estas prácticas se han venido dando de generación en generación, pero con el transcurso del tiempo han ido cambiando o incluso algunos de ellos se han quedado en el olvido.

Con la aparición de la tecnología, los juegos tradicionales han perdido protagonismo, ha generado en los niños la pasividad de estar inmersos en juegos digitales, perjudicando el desarrollo de las principales áreas motoras y en su proceso de aprendizaje.

En la actualidad, se ha investigado que en los países como Colombia, Chile, Perú y Ecuador existe la ausencia de las prácticas de los juegos tradicionales porque el Gobierno no aplica un presupuesto direccionado a proyectos con actividades lúdicas, ya que, no cuentan con áreas o espacios específicos para el debido desarrollo de las actividades de recreación.

En el ámbito educativo, se evidencia en las aulas la falta de herramientas para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos como parte de la identidad y sentido de pertenencia. Esto se debe a que los docentes y directivos tienen muy poca intervención en la práctica de aquellos juegos que conlleva a que los niños desarrollen sus habilidades motrices.

Lo mismo ocurre en el ámbito familiar, actualmente ya no se practica los juegos tradicionales, muchos de ellos lo han dejado en el olvido, porque algunos padres sobreprotegen a sus hijos, limitándose a que jueguen de manera libre con los

niños de su comunidad o sector. Otro factor es el tiempo, ya que los progenitores o quienes están al cuidado pasan trabajando y no pueden explicarles sobre los juegos que se practicaban en generaciones anteriores, lo que ocasiona que en sus tiempos libres se alejen de sus tradiciones y utilicen los aparatos electrónicos sin un fin educativo.

En Ecuador se ha evidenciado la ausencia de las prácticas de juegos tradicionales en el sistema educativo, esto se debe a que algunos docentes no tienen la iniciativa de recuperar y motivar a los niños a participar de esta identidad cultural que ha sido transmitida por los antepasados.

Es fundamental que el docente de educación inicial tenga todos los conocimientos sobre los juegos tradicionales, para que resalte la identidad ecuatoriana y de esta manera pueda aplicarlos en la Institución Educativa. Por tal motivo, es necesario contar con estrategias, recursos didácticos y metodologías para motivar a los niños a las prácticas de juegos tradicionales que serán importantes para su desarrollo motriz.

Cabe destacar que en la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” las aplicaciones de estas actividades tradicionales son limitadas durante todo el año escolar; por lo que existe ausencia de implementar estrategias que conlleve a la práctica de juegos tradicionales como parte habitual del establecimiento. Además, se ha podido evidenciar que muchos niños tienen ciertas dificultades en la rigidez muscular, dificultad para hacer movimientos como mantenerse en una posición concreta, saltar, correr, ensartar cuentas, entre otros.

Por esta problemática presentada, el presente trabajo de investigación se desarrollará con el fin de aplicar los juegos tradicionales en Ecuador como actividades diarias en los niños del Inicial y fortalecer las habilidades motoras y así profundizar los conocimientos culturales, motivando al aprendizaje desde tempranas edades con canciones y rondas, para que las clases sean más entretenidas y así evitar la monotonía y desinterés en los infantes.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños de 4 - 5 años de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” de la ciudad de Guayaquil en el periodo 2020-2021?

1.4 Sistematización del problema

1. ¿Qué se entiende por juegos tradicionales?
2. ¿Cuáles son las características que tienen los juegos tradicionales en Ecuador?
3. ¿Cómo se desenvuelven los niños con los juegos tradicionales?
4. ¿De qué manera las docentes pueden utilizar juegos tradicionales para fortalecer el área motriz de los niños?
5. ¿Qué es el desarrollo motriz?
6. ¿Por qué se considera importante desarrollar las habilidades motrices en los niños de 4 - 5 años?
7. ¿La falta de aplicación de juegos tradicionales en el salón de clases afecta al desarrollo motriz de los niños?
8. ¿Por qué los docentes de Educación Inicial se les dificulta realizar juegos tradicionales en la Institución Educativa para el desarrollo motriz de los niños?
9. ¿Qué juegos emplea la docente en la escuela para el desarrollo motriz de los niños?

1.5 Objetivo General

Determinar cómo los juegos tradicionales en Ecuador favorecen el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” de la ciudad de Guayaquil en el periodo 2020-2021.

1.6 Objetivos Específicos

- Analizar los diferentes referentes teóricos de los juegos tradicionales en Ecuador en el desarrollo motriz.
- Evaluar la práctica de los juegos tradicionales y el desarrollo motriz a través de instrumentos y técnicas de investigación en los niños de Inicial de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.
- Diseñar una guía de actividades dirigida a los docentes de Inicial sobre los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz en los niños del Inicial de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.

1.7 Justificación

El proyecto se llevará a cabo en la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” con el fin de rescatar los juegos tradicionales dentro del ámbito educativo, siendo relevante para los niños ya que es un medio para desarrollar todas las habilidades que corresponden al área motriz.

Además, tiene como finalidad incorporar valores que actualmente se están perdiendo. Estas actividades tendrán un gran protagonismo en la educación porque forma parte de cada etapa evolutiva del niño, siendo más enriquecedor su aprendizaje, que a lo largo de su proceso va a adquirir destrezas y potencialidades necesarias para su crecimiento.

Según Lavega (2000) afirma que:

Desde siempre, el juego ha sido una excelente manera de aprender. Según la época, la cultura y las circunstancias del momento, generalmente los principales valores, actitudes y normas se aprenden y se enseñan jugando. Este proceso de transmitir conocimientos, usos y costumbres entre personas de una misma cultura se denomina enculturación o socialización.

“Los juegos tradicionales son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales” (Lavega et al., 2016). Es decir, que los juegos tradicionales abarcan rasgos culturales pudiendo así ser transmitidos en otras partes de cada país y siendo aplicados en diferentes contextos para entretenimiento o con fin lúdico.

Cabe destacar que es una práctica que se debe realizar en las instituciones educativas, ya que están estrechamente conectadas con la vida de cada ecuatoriano, las mismas que se han venido aplicando de generación a generación y que se espera mejorar con el aporte práctico de la investigación para mantenerlos dentro los contextos culturales, sociales y educativos. Estos juegos tendrán un propósito pedagógico donde el niño no solo va a conocer cada uno de ellos si no también va a aprender sobre las reglas, normas y turnos de tiempo que lo va a poder aplicar en su diario vivir.

La investigación será viable y factible porque cuenta con los recursos necesarios que son importantes para la realización, además el apoyo, conocimiento y el permiso de las autoridades de la institución para desarrollar el presente proyecto, que beneficiará a la Comunidad Educativa permitiendo así desarrollar habilidades motoras en los niños, para valorar, conocer y enriquecer su cultura nacional.

1.8 Delimitación del Problema

Esta investigación tiene como objetivo conocer lo importante que es aplicar los juegos tradicionales dentro del contexto educativo implementando como actividad lúdica para enriquecer el desarrollo motriz de los estudiantes de 4 a 5 años de edad de la Escuela de Educación Básica Particular "Luisa Gómez de la Torre" para que se vaya transmitiendo en diversos contextos.

Tabla 1

Delimitación del problema

Categoría	Descripción
Campo	Educación
Área	Educación inicial
Tiempo	6 meses
Edad	4 a 5 años
Lugar	Escuela de Educación Básica Particular Básica "Luisa Gómez de la Torre"
Tipo de investigación	Descriptiva de Campo
Periodo de investigación	2020-2021
Unidad de análisis	Niños
Responsable	Karla Arana y Jesly Gando

Fuente: Escuela Básica Particular "Luisa Gómez de la Torre"

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

1.9 Idea a Defender

Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo motriz en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular "Luisa Gómez de la Torre".

1.10 Línea de Investigación Institucional/Facultad

La línea de investigación que mantiene el presente trabajo “Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años” que se basa en la inclusión socio educativa y atención a la diversidad, con la sub línea del desarrollo de la infancia, adolescencia y la juventud, esto favorece al desarrollo de habilidades motrices mediante los juegos tradicionales para que la experiencia sea significativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Para la realización de este presente proyecto de investigación se han seleccionado varios trabajos de repositorios de distintas universidades de referencias internacionales y nacionales, en las cuales se encuentran posturas acerca de los juegos tradicionales para el desarrollo motor de los niños.

La autora (García, 2018) en esta primera investigación realizada en el país de Perú cuyo tema es los “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP AMM – Celendín en niños de 3 años de Educación Inicial”, dicho proyecto tiene como objetivo especificar las consecuencias que tienen su propuesta sobre los juegos tradicionales y el desenvolvimiento en el área de motricidad gruesa de los niños de 3 años del Establecimiento Educativo Arístides Merino. Donde propone elaborar una guía dirigida a los alumnos con el fin de estimular el desarrollo motriz a través de los juegos tradicionales. A su vez, las estimuladoras pueden hacer uso del mismo en conjunto con los padres de familia. Cabe destacar que en la primera infancia es importante desarrollar todas sus áreas motoras de manera integral.

Así mismo el autor (Serna, 2016) dentro del proyecto titulado “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición de los estudiantes de 0 a 7 años de la Institución Educativa Liceo Nuestra Señora del Carmen”, de la ciudad de Tolima del país de Colombia. Teniendo como objetivo primero: “generar motivación e interés en los directivos para la inclusión de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la dimensión corporal; segundo: generar en los docentes el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal; tercero establecer acciones que permitan que el padre de familia reconozca la importancia de la dimensión corporal, a través del uso de los juegos tradicionales; cuarto lograr el interés de los niños por los juegos tradicionales para rescatarlos y usarlos de apoyo a su dimensión corporal”.

El fin que tiene la autora dentro de su investigación es fundamental que todos los docentes apliquen los juegos tradicionales en sus salones de clases como estrategia pedagógica para fortalecer las diferentes áreas del cuerpo. Así mismo concientizar a los representantes sobre lo importante que es mantener estos juegos en su contexto familiar para rescatar la cultura, contribuyendo para que no se desaparezcan.

De acuerdo al autor (Velasco, 2018) en su trabajo nombrado “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de la Escuela General Básica Isidro Ayora” de Ecuador, el mismo que tiene “como objetivo general determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. La metodología desarrollada se refiere a estudios descriptivos aplicando las técnicas de observación y encuesta. Además, el problema de la investigación es el escaso conocimiento que tienen las maestras de educación inicial sobre los juegos tradicionales por lo que a lo largo de su proceso de enseñanza los estudiantes enfrentan problemas de motricidad e ignoran estos juegos que forman parte de su cultura. Finalmente es necesario destacar la corresponsabilidad que debe tener el docente y el tutor responsable para realizar estas prácticas dentro de su entorno para que así el niño se desarrolle de manera integral en todas sus dimensiones física, emocional, cognitiva y lingüística.

El autor (Vallejo, 2016) en su proyecto denominado “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa Federico Gonzáles Suárez, Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016” de Ecuador. El objetivo de la investigación es demostrar la manera que los juegos tradicionales aportan al desarrollo del área motora gruesa en los estudiantes de inicial 1 de la Unidad Educativa antes mencionada. El método de diseño que se usó en este proyecto fue el no experimental, de esta forma aparece el problema de la falta de desarrollo del área motora en la vida estudiantil convirtiéndolos en unos estudiantes lentos para el proceso de aprendizaje. Se llega a la conclusión de que rescatando los juegos tradicionales dentro de las Instituciones se puede transformar la educación, además el niño se va a motivar para aprender su cultura ya que se identificará como parte de la misma.

En lo que refiere los autores (Palacios y Bravo, 2016) en su proyecto “Los juegos tradicionales populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la unidad educativa futuros navegantes ubicada en el norte de Guayaquil”- Ecuador, en el mismo se planteó el “objetivo general determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad con los estudiantes”. Estableciendo como problema de que los niños pasan la mayoría del tiempo solos y de eso malgastan dicho tiempo viendo televisión y haciendo uso de la tecnología lo que eso no le permite establecer relaciones con las personas que están a su alrededor. Por lo cual se concluye que el tiempo de calidad que le deben ofrecer los padres a los hijos sirve para rescatar las costumbres y tradiciones en su hogar. De tal manera favorece al desarrollo de la motricidad tanto gruesa como fina de sus hijos.

2.2 Marco teórico referencial

2.2.1 El juego

El juego tiene varios conceptos propuestos por diferentes autores teniendo varios puntos vistos, se plantea lo siguiente:

El juego forma parte del proceso educativo del niño, interpretando esto para el autor Jean Piaget (1956) definió que: “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.17).

En concordancia con el autor, el juego es una actividad indispensable en la vida del ser humano, especialmente en la etapa infantil. Ya que a través del juego el niño puede acercarse a la realidad, en donde podrá conocer su entorno y relacionarse con diferentes personas. Por otra parte, es importante resaltar que el juego ha estado presente a lo largo del tiempo lo que hace que sea de carácter universal, de esta manera se puede afirmar según las teorías estudiadas que es indispensable para el desarrollo de las áreas motoras, afectivas y sociales de los niños.

Para el autor Gallardo (2018) menciona que:

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus- ludere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Por tal sentido, se considera que los juegos se definen como personales o grupales según las reglas; de los cuales los niños pueden jugar libremente siendo importante para el desarrollo humano, considerándose actividades recreativas naturales.

2.2.2 Juegos tradicionales

Según la RAE, la tradición pertenece o está relacionada con la tradición. Ese Difundir a través de la tradición. Ajusta los pensamientos, normas o hábitos a seguir. Los juegos tradicionales se van transmitiendo de generación tras generación, cabe destacar que en estos juegos no hay límite de edad, pueden practicarlo desde personas adultas hasta niños, al realizarlo se desarrollan habilidades sociales que fortalecen los vínculos de amistad.

Según (Ecured, 2019) “son los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia”.

Del mismo modo, los juegos tradicionales tienen aspectos sobre la cultura social histórica la cual ayuda a comprender el contenido, estructura y funcionamiento de cada cultura de los pueblos.

Para el autor Moran Portero (2010) menciona lo siguiente:

Refiere que los juegos tradicionales son parte de la cultura de todo el pueblo ecuatoriano, ayudan a educar a las nuevas generaciones, pero sobre todo les permite que los niños interactúen y socializan entre ellos ya sea con niños de sus mismas edades o incluso con más grandes. (p.24)

En referente a lo que menciona el autor Portero es que estos juegos son parte de toda la sociedad ecuatoriana, permite formar a la nueva generación con el fin de que sean capaces de mantener una buena relación con los que los rodean, siendo de la misma edad o mayores a ellos. Son toda actividad que se practica en la sociedad contando con un número considerable de personas. Estos juegos son porque su población lo aplica dentro de su contexto, es necesario destacar que los juegos tienen normas y reglas para así transmitir los valores que servirán para la vida cotidiana.

2.2.3 Diferencia de Juegos tradicional y juegos ancestrales

Es necesario tener en claro las diferencias que existen entre juegos tradicionales y ancestrales. Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación, no necesitan la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complejos, sólo utilizan su propio cuerpo o recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza como piedras, ramas, tierra, flores o artículos del hogar como botones e hilos, cuerdas, tablas, etc. Estas actividades permiten que los niños aprendan más sobre los orígenes culturales y así se identifiquen con la cultura de un país.

Los juegos ancestrales son aquellos que existieron en la antigüedad y aún son válidos bajo otras reglas y condiciones. El objetivo principal de estos juegos es crear estabilidad en la conexión cultural entre el pasado y el presente, y comprender los antecedentes vividos de aquellos antepasados y relacionarlos con los juegos actuales.

2.2.4 Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se caracterizan por la comunicación oral transmitida de generación en generación. Poseen un valor cultural, transmitiendo leyendas y creencias. Además, no requieren de muchos recursos o materiales costosos, son fáciles de compartir y jugar en cualquier lugar o momento.

En las cuales se detallan a continuación:

- Ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras.
- Fomenta la buena convivencia con los demás donde se desenvuelve.
- Se aprovecha del tiempo libre.
- Los niños se vuelven más creativos y más imaginativos
- Se motiva a la práctica de valores en diferentes contextos.

2.2.5 Principales Juegos tradicionales en Ecuador

El Ecuador es un país donde el juego es base de su cultura y de su identidad que les permite adquirir aprendizajes mediante la práctica de una serie de juegos que a continuación se detallan:

1. Trompo
2. El gato y el ratón
3. Pelota de papel y trapo
4. Cogidas
5. Gallinita ciega
6. Las quemadas
7. Pájara pinta
8. Rayuela
9. Saltar la soga
10. Yoyo
11. Balero
12. Carretilla
13. Bolas y canicas
14. Arroz con leche

2.2.6 Juegos Tradicionales según las regiones del Ecuador

Región Costa

Tabla 2

Los ensacados

Criterios	Descripción
Historia	Este tipo de juego se viene realizando desde la antigüedad en diferentes lugares del país, se caracteriza porque los jugadores deben utilizar un saco y ubicarse dentro de él. El juego de los ensacados se entiende como una fuerza física que realiza las extremidades superiores e inferiores del cuerpo porque los ancestros veían como una forma de calentamiento corporal para volver al trabajo diario. Según varias fuentes, el juego apareció en el siglo XVII.
Materiales	Se usan sacos de cualquier material.
Participantes	Según el número de sacos que se tenga.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">● Elegir a los participantes y sus respectivos sacos.● Ubicar las líneas de salida y llegada en el espacio del juego.● Escoger a la persona que dirigirá toda la actividad.● Se eligen la misma cantidad de sacos y jugadores para la carrera.● El material debe cubrir la cintura de cada jugador.● Se debe correr en una superficie blanda porque el asfalto o zona dura puede ocasionar accidentes en el participante.● Delimitar que la línea de salida y la línea de meta estén bien marcadas, el juez debe vigilar la línea de meta, lo cual es importante porque en mucho caso debe intervenir para decidir el ganador.● Dentro del juego es primordial cuidar la integridad de los participantes.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">● Se colocan antes de la línea marcada y sin pisarla.● Los pies deben estar en el interior del saco, cogiendo con las manos la parte superior del mismo.● Al momento de salir, tendrán que saltar hasta llegar a la meta; evitando chocar entre ellos.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 3

El rey manda

Criterios	Descripción
Historia	La interesante actividad surgió aproximadamente a mitad del siglo XX, dicha idea proviene de la era de la burguesía. Esta es una parte directa e instantánea de todos los juegos tradicionales, y también son integrados en actividades con los miembros de la familia.
Materiales	Área libre.
Participantes	Grupo de jugadores entre 6 y 7.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">● Seleccionar al rey, quien es la persona que manda el juego.● Debe existir una barra a su favor para que haya una motivación permanente.● Elegir un servidor, este es el único que puede realizar los mandados del rey.● Seleccionar el objeto y mencionar “El rey manda”.● El equipo ganador será el que tenga más objetos mencionados por el rey.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">● Se realiza en grupos.● Deben acatar órdenes del participante que está llevando el juego y a su vez trasladar los objetos pedidos con tan solo mencionando la frase de “el rey manda”.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 4

Las ollitas

Criterios	Descripción
Historia	Los niños se quedan en casa para cuidar a sus hermanos. Al hacerse mayores, tienen que inventar o aprender algo de sus vecinos para que los hermanos no estén en peligro y estar con ellos.
Materiales	Área libre.
Participantes	Entre 7 a 14 personas.

- Desenlace**
- Escoger al equipo del juego.
 - Balancear a la persona ubicándolo en medio del dúo.
 - Cada participante señala y le coloca el nombre de un elemento de cocina.
 - Se escoge dos participantes, una que vende y otra que compra, establecen el siguiente diálogo:
 - Comprador: buenas, pum, pum.
 - Vendedor: ¿quién es?
 - Comprador: yo.
 - Vendedor: ¿qué desea?
 - Comprador: una olla.
 - Vendedor: Mire tengo esta, está nuevita.
 - Comprador: ¿cuánto vale?
 - Comerciante: 10 dólares.
 - Vendedor: le doy ocho.
 - Comprador: Está bien, se lo vendo.
 - Indicar que del vendedor y el papel del comprador son los encargados de equilibrar, y entonar una canción sobre los meses que tiene el año (enero, febrero, marzo... etc.). Del cual el objeto de la cocina debe resistir el mayor tiempo posible para conocer quién es el ganador.
- Reglas**
- Vender un elemento de la cocina, es decir ollas.
 - En caso de que el elemento de las ollas que no soporten el tiempo, permanecerá con la persona vendedora.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 5

Los países

Criterios	Descripción
Historia	Dado que los niños de Ecuador han conservado esta tradición, en tiempos muy antiguos, se convirtió en una forma interesante, todas las categorías sociales están involucrados.
Materiales	Pelota y ambiente libre.
Participantes	Máximo 30 personas.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Escoger el espacio para jugar. ● Tener identificada la pelota mediana y el espacio debe dividir los dos grupos que juegan.

- Escoger todos los participantes un país de su favoritismo.
 - Aventar la pelota con dirección hacia arriba y mencionar un nombre de cualquier país.
 - Localizar el país mencionado y orientará la pelota para cogerlo y aventar a cualquier participante y así sucesivamente la actividad.
 - Memorizar los países mencionados y correr a atrapar la pelota.
- Reglas**
- Aventar la pelota de manera intencional al siguiente jugador.
 - Si no se cumplen las reglas el jugador será expulsado del juego.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 6

Las cogidas

Criterios	Descripción
Historia	Corresponde a un juego tradicional desde el siglo XX, que ha atraído un gran atractivo entre los niños y jóvenes de nuestro país, y se ha convertido en una actividad de entretenimiento de las familias.
Materiales	Ambiente libre.
Participantes	8 a 15 jugadores.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Cada equipo elige a un participante para que sea coordinador. ● Determinar un número de participantes donde participarán en el juego. ● Perseguir a los participantes hasta que atrapen a todos. ● Animar a todos los jugadores que están integrados. ● Ejecutar cambios con otros jugadores.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● La persona pierde cuando se dejan agarrar. ● La persona a quien atrapan primero continuará con dicho juego.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 7

Balero

Criterios	Descripción
Historia	El juego surge por completo de tradición mexicana, posterior surgió en diferentes culturas y en épocas pasadas. El nombre se basa en la apreciación de cada región, es considerada un juego que es tradicional y practicada por todos los niños y adolescentes en varios países.
Materiales	Espacio pequeño.
Participantes	Los participantes dependen de los baleros que haya para la actividad.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">● Se levanta el pulgar hacia arriba y se deja caer en la misma área.● Mover en las diferentes direcciones tanto arriba como adentro para que se coloque la esfera en la punta actuando los jugadores.● Acertar a cada emboque.● Establecer metas al inicio del juego.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">● El tamaño del objeto no debe ser demasiado grande para el participante.● El cordón o la piola debe tener un tamaño determinado de acuerdo al juguete.● Se juega en un lugar abierto, lejos de objetos frágiles.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 8

Carrera de tres piernas

Criterios	Descripción
Historia	Siendo el propósito de estimular la postura y comportamiento solidario de los infantes, esta interesante actividad ha sido ampliamente difundida en diversas actividades de entretenimiento en instituciones educativas.
Materiales	Cordón y un área libre.
Participantes	En pareja, 3 a 5 individuos.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">● Jugar en la cancha, donde se determina el punto de llegada y de partida.● Los jugadores seleccionados pueden participar en parejas o tríos.● Fijar la pierna interna al tobillo con una cuerda para el juego correspondiente.

- Se preparan los jugadores para la carrera a la señal del silbato.
- Correr coordinadamente hacia la meta.
- Los ganadores son las personas que primero crucen la meta.

Reglas

- No deben adelantarse, ni soltarse.
- Si se cae intente levantarse y continuar.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Región Sierra

Tabla 9

El gato y el ratón

Criterios	Descripción
Historia	Tiene una larga tradición los ratones ya que siempre tienden a salir asustados siendo un aspecto real, adorados en diferentes hogares y culturas como un compañero importante. Desde que los gatos y los ratones se convirtieron en parte de la leyenda de los antepasados es un juego muy activo y dinámico.
Materiales	Espacio libre.
Participantes	10 o más.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar un círculo con los niños cogidos de la mano. ● Escoger a dos quienes serán el gato y el ratón. ● Indicar donde se ubicarán los personajes, donde el ratón se ubicará dentro del círculo y el gato fuera de ello. ● Decir el consiguiente estribillo y decirlo en tono alto: <ul style="list-style-type: none"> ● “¡Ratón, ratón!” ● “¿Qué quieres el gato ladrón?” ● “¡Comerte quiero!” ● “¡Cómeme si puedes! ¡Estás gordito!” ● “¡Hasta la punta de mi rabito!” ● Al finalizar lo que dice el gato, deberá perseguir hasta atrapar su objetivo.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Los participantes que estén atrapados deben pagar una penitencia. ● La actividad continúa hasta que todos los jugadores se integren o intervengan.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 10*Figuras de hilo*

Criterios	Descripción
Historia	Desde la antigüedad, los habitantes griegos y ciudadanos romanos son los principales en ejercer esta clase de actividad, sin embargo, la practican con la denominación de una hamaca.
Materiales	Lana o hilo atado por ambos extremos.
Participantes	1 o 2 jugadores.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Escoger un hilo/lana gruesa, largo aproximadamente 60 cm. ● Colocarse en las dos manos doblar para que forme una figura. ● Ponerse en los extremos de los dedos. ● Tener creatividad para formar diferentes figuras. ● Hacer competencias.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Las figuras realizadas en hilos deben tener sentido en su presentación. ● Pierde el participante que suelta el hilo.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 11*El lobo*

Criterios	Descripción
Historia	El lobo es uno de varios juegos tradicionales que practican casi todos los niños o jóvenes, utilizado en muchos casos en escuelas y familias, inspira la diversión y creatividad de cada jugador.
Materiales	Área libre.
Participantes	Grupos.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar las personas que van a realizar la dinámica. ● Señalar al lobo, los demás son borreguitos, se dan la mano para hacer una rueda. ● Cantar los borreguitos: “Jugaremos en el bosque, mientras que, el lobo no está, porque si él aparece a todos nos comerá, ¿lobo estás ahí?”.

- Escoger principalmente a un representante para que sea el personaje de lobo contestando: “estoy bailando”, Entonan de nuevo y posterior cuestionan “¿lobo estás ahí?”, el lobo contesta “estoy buscando las llaves”.
- Se canta hasta que el personaje de lobo responda “ya encontré las llaves, voy a salir”
- Escuchar con atención cuando mencione la palabra “Sí”, los jugadores que están en ronda deben correr hasta que el niño que representa al lobo los agarre y si atrapa a un integrante deben ayudarlo a atrapar a los demás borreguitos.
- Una vez atrapados todos, se intercambian los papeles.

Reglas

- No soltarse.
- Deben cantar en coro todo el grupo.
- Participar todos.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 12

El elástico

Criterios	Descripción
Historia	Se convirtió en una especie de cultura infantil en edad temprana. Practican la mayor parte del tiempo en determinadas temporadas en espacios educativos.
Materiales	Elástico de 3 metros o máximo 5, área libre.
Participantes	Grupo entre 4 o 5 jugadores.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Escoger un área que esté libre. ● Se debe formar grupos para iniciar con la actividad. ● Ubicar a los participantes que sujeten el elástico. ● Se coloca el elástico en diferentes partes del cuerpo, se inicia por la rodilla. ● La dificultad aumenta una vez que va subiendo el elástico. ● Se salta en cada nivel del elástico como: <ol style="list-style-type: none"> 1.- El jugador debe saltar con ambos pies, al mismo momento deben estar los dos juntos y colocarse al lado derecho como izquierdo de la cinta. (la cinta va en la parte de los tobillos) 2.- El pie rebota dentro de la fuerza elástica y toca el suelo sin topar la cintura. (Cinta rodillas) 3.- Extender los pies sin tocar la cinta (cinta muslos) 4- Saltar de nuevo pero esta vez los dos pies caen en el interior de la cinta

sin tener que tocar dicho material. (Cinta debe caer en cadera)

5- Se realiza el mismo proceso dentro y fuera de la cinta.

- Reglas**
- No se debe pisar el material elástico si no lo amerita la situación.
 - Dar saltos altos.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 13

La rayuela

Criterios	Descripción
Historia	El propósito de crear este juego es dar a las personas una sensación de movimiento, teniendo diferentes obstáculos o pistas permitidas donde demuestra las habilidades en la competición.
Materiales	Área libre.
Participantes	6 jugadores por cada rayuela.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">• Dibujar en un espacio libre• Realizar grupos de tres para empezar a jugar• Para el desarrollo del juego los jugadores deben definir que figura desean jugar, luego se procede a dibujar con la tiza o el carbón la figura, se define el orden de participación de los jugadores y comienza el juego.• Cada jugador tendrá una piedra sirviendo como ficha, el objetivo del juego es primero lanzar o empujar la piedra recuadro por recuadro, luego de acertar en un recuadro el jugador continuará saltando con un solo pie por cada recuadro, menos en el recuadro en donde están fichas contrarias, se tiene que recorrer toda la figura y volver.• Perderá el turno el jugador que no logre lanzar y acertar su ficha o que pise en la línea dibujada de la figura.• El ganador es el primer jugador que logre recorrer con su ficha toda la figura.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Lanzar objetos continuamente a las casillas.• No es permitido pisar la raya.• Se salta con un pie.• Un jugador pierde sino aplica todas las reglas.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 14*Carrera de carretilla*

Criterios	Descripción
Historia	La carretilla es un juego muy interesante en grupos, sobre todo en el tiempo libre, es el juego principal, imita el movimiento de la carretilla y se beneficia el cuerpo y la inteligencia de los participantes.
Materiales	Espacio libre.
Participantes	4 o 5 parejas.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionar las parejas para el juego. ● Se ubica a las parejas detrás de la línea de partida. ● Un jugador se ubica en una postra de plancha, en cambio el otro miembro se coloca en la parte de atrás ● Escuchar el silbato para que logren llegar, una vez que lleguen tendrán que intercambiarse los papeles y repetirán el proceso. ● La pareja que llegue primero a la meta será la ganadora.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● No seguir desplazándose si está en una mala posición. ● Realizarlo con las manos. ● Se eliminarán aquellos que han empezado antes y si se sueltan las piernas o empiezan a caminar.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 15*El trompo*

Criterios	Descripción
Historia	El origen de los trompos es muy incierto, se utilizan como referencia y están hechos de arcilla, madera, rocas, etc. En América Latina, este tipo de entretenimiento está profundamente arraigado en los grupos étnicos, quienes para rodar sus trompos dependen de cuerdas para una ejecución perfecta.
Materiales	Trompo y piola gruesa.
Participantes	La cantidad de trompo dependerá de los integrantes.

- Desenlace**
- Realizar un nudo en la parte de la cabeza del trompo hasta la punta de acero
 - Envolver la cuerda alrededor de la parte superior
 - Lanzar con fuerza y arrojarlo al suelo.
 - Deje que baile el trompo en el suelo.
 - El campeón nominado hará bailar al trompo en otras partes como mano o rodilla.
- Reglas**
- Envolver el trompo con el material de un hilo fino.
 - Aventar el trompo en dirección hacia el suelo donde tendrá que girar.
 - En caso de estar fuera de los límites de una circunferencia se deberá colocar dentro de la bomba.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 16
Estatuas

Criterios	Descripción
Historia	Desde la antigüedad aparece el juego llamado “las estatuas” donde se imitaban movimiento de los humanos. Este juego consiste en quedarse inmóviles por unos minutos hasta que el que mande en el juego mencione la palabra mágica.
Materiales	Mesa y espacio libre.
Participantes	Mínimo 7 máximo 15.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Escoger a un coordinador que es elegido por los participantes. ● Estar todos los participantes en la cima de la mesa. ● El director le brindará ayuda para hacerle bajar de la mesa, dándole una vuelta y posesionarse como estatua. ● Seleccionar a una persona que se represente como graciosa, bonita, etc. ● Optar por un diferente personaje para que sea la nueva directora.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● El que se mueve pierde. ● Premio para la ganadora.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 17*La gallinita ciega*

Criterios	Descripción
Historia	Se elige una persona para que efectúe un rol del personaje de la gallinita ciega, sus ojos están cubiertos por un pañuelo de colores, por lo que no puede ver nada en absoluto. Este es una actividad infantil en el que varios integrantes intentan escapar. El juego ofrece muchas referencias al deporte popular tradicional, practicado en la región sierra desde hace décadas.
Materiales	Un trapo o pañuelo.
Participantes	De 5 a 10 participantes.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Vendar los ojos a un jugador con un pañuelo. ● Delimitar el espacio formando un círculo. ● Colocarlo en el centro con ojos vendados. ● Darle varias vueltas hasta marearse, cantando mientras todos corren cambiando de posición para distraer a la gallinita ciega.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Los participantes no pueden hablar ni dar señales de donde está la otra persona. ● La persona que haga de gallinita ciega debe estar protegida por los participantes para que no se haga ningún daño. ● Una vez que la gallinita ciega identifique al sujeto este permanecerá inmóvil.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 18*El puente se ha caído*

Criterios	Descripción
Historia	Por supuesto, las tradiciones populares de los niños están entrelazadas con culturas antiguas. La caída de este puente es sinónimo de unidad. Todos intervienen en el paso de este puente del que debe imaginar los niños para que no nos sorprendan.
Materiales	Área amplia.
Participantes	De 10 niños en adelante.

Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Se realiza columnas y se colocan de frente tomándose lo brazos. ● Elegir una fruta con la que se identifique o le guste, por ejemplo, un integrante es la fruta pera y la otra persona será frutilla. ● Deberá cruzar por abajo de las manos de cada jugador, mientras los demás repiten: “Pasa, pasa, birun birun, dónde viene tanta gente de la casa de Marcelo, una puerta se ha caído mandaremos a componer con qué plata, y dinero con las cáscaras de huevo, que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar”. ● El infante se tendrá que ubicar en el lugar que más le guste, pera o frutilla, hasta que se forme una columna. ● Para finalizar cada fila hace fuerza para que la otra fila se rompa.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Se deben sujetar uno tras otro integrante sin librarse. ● Posterior hallarse un equipo hacia el otro. ● Si la persona se suelta o se cae, pierde.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 19
La cometa

Criterios	Descripción
Historia	El juego de cometas fue originalmente una actividad de entretenimiento muy atractiva para todos los niños, jóvenes, adultos y todas las clases sociales, es parte de la atracción social y actualmente se lleva a cabo durante las vacaciones educativas de verano. Este tamaño, forma, color y otras formas son atractivas y cambiarán según la iniciativa del fabricante, junto con el clima.
Materiales	Espacio libre, papel crepe, palos finos, cuerda, goma, tela.
Participantes	Tres a siete jugadores.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Escoger el material para realizar la cometa, papel, carrizo, piola. ● Para la elaboración se toma en cuenta la creatividad, el tamaño y color. ● Alinear la cuerda en un ángulo de posición 45° y fijar la cola y la punta de la cometa. ● Finaliza el juego con la cometa que vuela más alto.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Todos deben tener la misma cantidad de metros de cuerda. ● Mantenerse en un sitio. ● Tiempo específico establecido por el mediador.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Región Oriente

Tabla 20

Las cuatro esquinas

Criterios	Descripción
Historia	Su origen está a mediados del siglo XIV, cuando se reunían los amigos hace décadas, y se preguntaban a qué jugamos y la mejor opción es a las cuatro esquinas de la cual pudo ser acogida por la gente.
Materiales	Espacio delimitado de cuatro esquinas.
Participantes	8 o más participantes.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">• Los jugadores deben estar en cada esquina, cambiar y salir del sitio tratando de llegar a otra esquina.• Se debe tratar de llegar a cada extremo diagonal.• El que está en el centro debe intentar llegar a una esquina antes que los demás.• El jugador que no encuentre una esquina pasa al centro y seguirá el juego.• Repetir hasta que logre colocarse en una esquina.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Ser ágil para cambiar de esquina.• Volver al lugar.• Si la persona no parte en el tiempo establecido pierde.• No puede regresar el integrante a la misma esquina que salió.• Estar buscando otra esquina.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 21

El clavo

Criterios	Descripción
Historia	Se practicó hace varios años aproximadamente en época XIX. Las personas antepasadas, entregaban méritos y brindaban una diversión ilimitada. Ya no se practica porque el interés se ha perdido en el juego.
Materiales	Suelo húmedo, objeto de metal para ser introducido en el interior de la tierra, clavo.
Participantes	Es variante.

Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● El suelo debe estar señalado con el objeto de metal, dividiendo al total de personas que desean integrarse. ● Aventar el clavo en el área dividida. ● Cuando el clavo se entierra, deben señalar una línea recta, debiendo cruzar en dirección a la señalética que se colocó en el suelo con el clavo. ● Si marca el área deberá apropiarse del terreno. ● Si no tiene lugar para permanecer en el terrero se termina el juego.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Se ceda el turno si fallan los tiros. ● Se avanza y no se estanca en el lugar que comenzó el juego.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 22

Perinola

Criterios	Descripción
Historia	Es un juego muy activo, también conocido como "pirindola". Fabricado con materiales duros y compactos, con diferentes contornos, después de girar durante un período de tiempo. El ganador es la persona que acertó el rostro correcto, esta dinámica ocurre con los miembros de la familia o grupo público utilizando el dinero como medio de juego, siendo que la actividad sea más interesante.
Materiales	Perinola de madera o de metal, fichas una por perinola y juez que actúa como controlador.
Participantes	5 a 10 personas, incrementando personas sin problema.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Girar la perinola con una mano, sea izquierda o derecha. ● Determinar las leyendas escritas, número o una descripción. ● Luego podrá expresar y girar cuando el jugador menciona lo que decía la leyenda de la cara que le toque en la parte de arriba. ● Ordenar al jugador que tome una cantidad de ficha. ● Los participantes que finalizan son los que han tenido todas las fichas
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Juegan de 5 personas a 10 como máximo. ● Tendrán su turno cada jugador. ● Mayor cantidad de fichas que los jugadores. ● Deben intentar girar la perinola y si no lo hace perderá el turno.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 23

El juego del marro

Criterios	Descripción
Historia	Este es un juego tradicional que es bien recibido por los niños. Es muy utilizado en actividades deportivas en todas las etapas de la educación. Esta divertida actividad realza el valor humano de cada alumno y las habilidades de los jugadores. Puede integrarse en diferentes espacios, siempre y cuando sea un lugar abierto y no se necesite de ninguna adecuación especial.
Materiales	Pelota
Participantes	2 o más grupos de 4 a 5 personas
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">● Determine el ambiente de su elección dentro del patio de donde se juega básquet o de fútbol, utilizando las esquinas y los puntos centrales de la cancha como referencia.● Se debe formar en columna el equipo de debe lanzar la pelota en el área de arriba de la cancha.● Después de aventar la pelota, otro grupo será asignado al campo de juego.● Si todos los participantes del equipo logran ganar, se hace todo lo posible para realizar estrategias y así alcanzar la meta.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">● Para saber quién batea la pelota se debe jugar cara o sello.● Si la pelota es atrapada se cambia el equipo.● El jugador si es que le llegan a quemar con la pelota antes de alcanzar su meta, se retira del juego.● En caso de que se queden jugadores en la base y ya no haya bateadores el otro grupo tendrá que salir en el medio del campo de juego y lanzar la pelota en dirección de arriba, dirá “Marros” donde el jugador el cual va a dirigirse al inicio de esta manera salvará al equipo.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 24

Tserentsere (trompo)

Criterios	Descripción
Historia	Surgió dentro de la comunidad Shuar en el año de 1987. La palabra tserentsere representa un ojo del animal venado, y lo utilizan a manera de juego para niños y se convierte en un juego para jóvenes y adultos.

Materiales	El juego está hecho con semillas llamadas ojos de venado, en la actualidad, se hace mediante papas, incluso algunas variantes y palos que sean de tamaño largo.
Participantes	Depende del número de trompos tserentsere
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger el material para el juego • Perforar y atravesar con huecos de los dos lados la pepa. • Se coloca el juguete en medio de las palmas de ambas manos y se avienta fuerte en dirección del suelo donde puedan girar. • La persona que se quede con más tiempo usando el trompo gana.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer uso de ambas palmas que tiene la mano. • Prohibido tocar con los dedos. • No interrumpir el juego.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 25

Los atracones

Criterios	Descripción
Historia	Este es una actividad que es popular entre las antiguas generaciones. En el pasado, se destacaba por una gran variedad de alimentos que puedan ser comestibles, durante las celebraciones era una actividad muy atractiva para las personas.
Materiales	Espacio libre para brindar a los participantes una variedad de alimentos.
Participantes	Cinco o más participantes.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Se preparan los alimentos con un tiempo prudente para que al participante le genera dificultad al comer, el que coma más rápido ganará el premio. • Presentar algunos alimentos para que los participantes se incentiven a jugar. • Se debe formar grupos para que conozcan las normas de la actividad. • La persona que come mayor alimento en un menor tiempo gana dicho juego.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • No se puede dejar nada de alimentos.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 26*Iwianchi (Diablo escondido)*

Criterios	Descripción
Historia	El juego, se destaca por ser uno de los más tradicionales de Ecuador, sin embargo, en la capital de Macas, se hace agregando novedosas palabras del juego Shuar.
Materiales	Espacio abierto.
Participantes	9 a 15 miembros.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar el contexto en donde se va a ejecutar el juego. ● Escoger a un participante, vendarle los ojos y girarlo en forma circular, se cuenta de diez en diez hasta llegar al cien, todos los participantes deberán irse a esconder. ● Una vez que se completa el conteo se sale a buscarlos. La primera persona que encuentra grita CHAI, y se convierte en el buscador de WIANCHITI. ● El juego termina cuando todos son contadores.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Si algún participante no dice CHAI se hace automáticamente buscador.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 27*El cinturón escondido*

Criterios	Descripción
Historia	Este juego es muy alegre y activo. Se lo practica compañeros de clase, familiares y vecinos. Se recomienda practicar con niños de diferentes edades. Independientemente de su condición social y económica, es necesario que la libertad sea efectiva. Para ejecutar el espacio del proceso del juego.
Materiales	Cinturón largo
Participantes	Tres participantes o más
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Escoja el material para iniciar la actividad ● Oculte el cinturón en un espacio donde no lo puedan encontrar ● Prohibido observar al participante que esconde el cinturón ● Escoger a los jugadores que inician buscando el cinturón. ● Si el jugador está lejos del cinturón se menciona “frío, frío” cuando está cerca se dice “caliente, caliente”.

- El jugador que encuentre el cinturón en un tiempo aproximado de correazos a los otros participantes.
- Reglas**
- No se puede repetir el mismo lugar para esconder el cinturón.
 - Debe existir un determinado tiempo en que los participantes pueden recibir los correazos.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 28

La raya

Criterios	Descripción
Historia	Este juego es muy antiguo en la comunidad, hecho por adultos, porque es un juego divertido en el que puedes realizar apuestas. Se juega en el suelo, o utiliza carbón para marcar el suelo, y fichas o monedas elaboradas por los jugadores.
Materiales	Fichas, juez o monedas.
Participantes	Existe un límite de jugadores, entre dos a ocho.
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Se dibujan las líneas que limitan al participante a lanzar la moneda. • Aventar la moneda hasta que quede sobre la línea. • El ganador de juego es el que tenga la moneda cerca de la raya. • Para premiar al ganador se les da todas las monedas que lanzaron los jugadores.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene que mantener la distancia acordada • El juez debe estar atento donde cae la moneda • El perdedor debe adicionar una moneda

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Región Galápagos

Tabla 29

El pan quemado

Criterios	Descripción
Historia	Transcende en varias décadas en los pueblos de nacionalidad ecuatoriana, siendo practicado por niños durante todo el año, donde el pan es el representativo de la cultura gastronómica del pueblo.
Materiales	Pan o más
Participantes	mínimo 15 máximo 30
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">● Realizarlo en espacios abiertos.● Los participantes deben estar en posición de cubo para que no observen el lugar que se oculta el pan.● Dar como máximo 3 minutos para que el participante se esconda y posterior empiecen a buscar el pan.● Guiarlos con la frase “caliente, caliente” o si está lejos “frío, frío” para que pueda encontrar el pan con facilidad.● Gana quien encuentre el pan.
Reglas	<ul style="list-style-type: none">● Deben esconder bien el pan.● Las personas deben mantener los ojos cerrados al momento de esconder el pan.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 30

Las quemadas

Criterios	Descripción
Historia	En el país hace mucho tiempo se ha mantenido esta tradición, se ha practicado de manera diferente generaciones altas, medias y bajas, compiten en grupos con mucha energía, la velocidad de respuesta y la precisión son importantes durante la actividad.
Materiales	Balón Área abierta
Participantes	10 máximo 30

Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el espacio. • Escoger una pelota pequeña, fácil de lanzar y suave. • Dividir los dos equipos en un campo delimitando el área que le corresponde a los grupos. • Los jugadores corren mientras que el grupo contrario trata de “quemarlos” con la pelota. • Si la pelota no le quemó a nadie y está en el grupo opuesto, intentarán quemar al otro grupo y así consecutivamente. • Existirá variantes cuando cambian los papeles.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • El pelotazo es intencional por parte del arbitraje para que empiece el grupo. • Serán amonestados los jugadores que dañen las instalaciones.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 31

La cuerda

Criterios	Descripción
Historia	La sogá fue un deporte olímpico entre los años 1900 y 1920 que ponen a equipos a competir uno contra uno siendo una prueba de fuerza, desde este tiempo es considerado parte de los juegos tradicionales.
Materiales	Cuerda
Participantes	6 o 7 participantes
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger el lugar para poner en práctica el juego. • Se dividen en dos grupos, de los cuales uno está en un extremo de la cuerda y el otro en la otra parte. • Empezar a mover la cuerda. • El ganador es el que haya pasado el límite señalado. • Intercambiar a los jugadores para que compitan todos.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar jaladas en la cuerda. • Gana quien cruce la línea de la cancha.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema
Adaptado por: Arana & Gando, 2021

Tabla 32*El patio de mi casa*

Criterios	Descripción
Reseña Histórica	Apareció hace muchos años atrás. Es un juego tradicional, se practica con personas de varias culturas o en sectores populares de Ecuador.
Materiales	Espacio abierto
Participantes	8 máximo 15
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> ● Colocarse en un círculo con uno en el centro. ● Al comenzar a reproducir una canción, se moverán hacia la derecha. ● Al decir "luego vuelve... todos se detienen. ● Pon las manos en la cintura y baila al ritmo de la canción. ● Ubicarse frente a los niños que pasen por el círculo y vuelve a poner la melodía ● Entonar la canción durante el juego “El patio de mi casa es muy personal, cuando llueve se moja, igual que los demás Agáchate y vuélvete agachar, que las agachaditas no saben bailar Agáchate y vuélvete agachar, que las agachaditas no saben bailar Hache, y, jota, ka, ele, elle, eme, a Que si tú no me quieres otra niña me querrá”.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● No se pueden soltarse. ● Entonar con voz alta.

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema

Adaptado por: Arana & Gando, 2021

2.2.7 Objetivos de los juegos tradicionales

Ministerio de Educación (2012) objetivos: “Iniciar el conocimiento, rescate y práctica de los juegos populares y tradicionales para hacer de la actividad física un medio idóneo de preservación de la cultura y de la salud” (p. 33).

Para el MinEduc es importante que los juegos tradicionales estén dentro del currículo habitual de las instituciones educativas, por tal motivo se creó un programa “Aprendiendo en movimiento” tratando de recuperar los juegos tradicionales que aporten el desarrollo integral de cada niño en todos sus ámbitos, tratando de aprender mientras se esté en movimiento ya que dicho aprendizaje perdurará toda la vida.

En el artículo de la autora Morera Castro menciona que:

“Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno” (Morera Castro, 2008, p.2).

Para complementar los objetivos de los juegos tradicionales en los niños es que no solo pueden desarrollar habilidades físicas, sino también habilidades sociales, e interactuar y comunicarse con otros, para que puedan mejorar la vida escolar. Además, también puede brindarle una comprensión más profunda del campo cultural y los juegos que se han venido realizando por las generaciones pasadas.

2.2.8 Importancia de los juegos tradicionales en Ecuador en los niños

La importancia que tienen los juegos tradicionales en Ecuador es fundamental en los niños para preservar las tradiciones que se han llevado a cabo en generaciones anteriores hasta en la actualidad; no obstante, es necesario indicar que además de mantener viva una tradición, tener conocimiento de su origen también desarrolla y fortalece el área motriz de los niños para una mejor habilidad en su cuerpo.

Según Lalangui (2010) menciona lo siguiente:

“Jean Piaget, ve en el juego un elemento revelador de la evolución mental del niño. Para este autor, el juego es, a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño. El juego no sólo es esencial en la evolución psicológica del niño, sino que además es parte de la transmisión cultural de un pueblo o comunidad” (p.3).

Los juegos tradicionales en los niños porque forman parte de su desarrollo físico y psicológico permitiéndoles que crezcan de una manera integral. Estos juegos no solamente forman parte de la transmisión cultural de las personas o comunidades,

también les ofrece la oportunidad de explorar, descubrir y mantener sentimientos de satisfacción, tensión y alegría a las personas que lo practican.

Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas divertidas que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, y que aparte de proporcionar diversión rescatan tradiciones y costumbres de nuestros antepasados. Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida del sujeto, no es posible explicar la condición social del individuo sin los juegos, estos son una expresión cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. (Sailema Á., y otros, 2017)

En relación a lo expuesto, es fundamental que el niño conozca sobre los juegos que son parte de su cultura para que este modo rescate las tradiciones que existe en el país y que se han venido dando por generaciones anteriores. Cabe destacar que las actividades realizadas son divertidas porque se lo realiza en los diferentes contextos en los cuales se desarrolla, sea en el ámbito familiar y educativo, logrando así que no se pierda el valor cultural.

2.2.9 Tipos de juegos tradicionales en Ecuador

Los juegos tradicionales aportan al descubrimiento del entorno y al desarrollo habilidades, tales como: la comunicación, la adquisición del lenguaje ampliando su vocabulario, sirviendo de instrumento socializador porque en las actividades lúdicas siempre va a ver interacciones con los demás. Como en cualquier otro juego, los juegos tradicionales deben tener una serie de reglas y normas en su práctica. Sin embargo, estos juegos pueden incentivar a los niños a construir nuevas experiencias sin perder su esencia tradicional.

De acuerdo con varios tipos de juegos tradicionales, se desarrollan en función del número de personas que juegan y los objetos utilizados, en algunos casos solo se utilizan una parte del cuerpo, mientras que en otros casos se requiere manipulación de

ciertos objetos por parte del personal. Los tipos de juegos tradicionales son los siguientes:

- **Juegos con elementos:** Se necesitan objetos del entorno para realizar ciertas habilidades. Estos juegos son el yoyo, volar la cometa, canicas, trompos, palo encebado, balero, ensacado, rayuela, saltar la cuerda, etc.
- **Utilizando el cuerpo:** Se usa partes del cuerpo en especial las manos, en parejas o en grupo, donde todos compiten entre sí y sólo uno es el ganador. Por ejemplo, pares o nones, piedra, papel o tijera, rondas con canciones.
- **De persecución:** Actividades que involucran el movimiento de todo el cuerpo. Por ejemplo: gato y ratón, el policía y ladrón, las escondidas, etc.
- **De manera verbal:** Consisten en que los niños tienen que hablar, algunos son: teléfonos rotos, la cuerda, acertijos, telegramas, gallinita ciega. Se puede jugar en parejas o grupal.
- **Individual:** Para realizar estos juegos no se necesita pareja, requiere de objetos como el trompo y el yoyo.
- **Colectivos:** Juego mediante la participación en parejas o de manera grupal, ejemplo el escondite y congelados.

2.2.10 El juego en Educación Inicial

En el entorno escolar juega un papel fundamental en la difusión y conservación de los juegos tradicionales. Por estos motivos coincidimos con Yagüe (2002) “En reflejar que la escuela constituye un contexto primordial para promover la enseñanza de este tipo de juegos, mejorando aspectos físicos, pero también otros diversos como de cultura o de valores”.

Al vincular los juegos tradicionales en el ámbito educativo en especial en la etapa inicial, este debe ser considerado una herramienta de aprendizaje primordial, ya que proporciona el desarrollo de las habilidades y enriquece el proceso de enseñanza

y aprendizaje. Por tal motivo, el contexto escolar debe ser un espacio indicado donde se incluyan los juegos tradicionales que permita conocer sus antepasados y el desarrollo de su cultura e identidad, de esta manera poder crecer, desarrollarse plenamente y sentirse parte de una sociedad.

Jugar es una de las actividades que permite a los niños divertirse, aprender y desarrollar sus habilidades físicas, intelectuales y sociales. Donde los juegos tradicionales crean grandes oportunidades para relacionarse con los demás, y la intervención del docente cumple un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza, y los motiva en la aplicación de valores, normas y principios de su cultura.

2.2.11 Beneficio de los juegos tradicionales en Ecuador

Los juegos tradicionales tienen una gran cantidad de beneficios y uno de ellos es que ayudan a los niños a desarrollar competencias, destrezas y habilidades en donde les permite aceptar y conocer las reglas comunes, mejora la autoestima y se sienten parte de la sociedad. Por otro lado, favorece al desarrollo de la comunicación, la adquisición de un vocabulario más amplio en el ámbito del lenguaje, el área motriz, la coordinación óculo manual, movimientos de los dedos, el control de la postura desde edades tempranas.

Según el Ministerio de Educación y Cultura (2005), en su guía didáctica área cultura física nivel pre primario, es conveniente señalar algunas realidades derivadas del juego infantil en la guía didáctica para el campo de la educación preescolar.

Por ello, se puede mencionar una serie de beneficios que se enfoca en el desarrollo de los juegos tradicionales en Educación Infantil. Según Jiménez (2009):

- a). “Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región” (Jiménez, 2009, p.2). Que les permite fomentar en la vida cotidiana valores, normas y creencias culturales.
- b). “Fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo” (Jiménez, 2009, p.2). Mejora el

desarrollo de las relaciones sociales entre niños, promoviendo así los intercambios entre grupos, la participación y comunicación bilateral, ya que propician las relaciones sociales.

- c). “Su carácter motivador favorece la participación del alumnado en las actividades” (Jiménez, 2009, p.2). Es motivar a los niños a participar en las actividades que se desarrollen dentro y fuera de clases.
- d). “Desarrollan la imaginación” (Jiménez, 2009, p.2). Por la variedad de juegos tradicionales, los niños son capaces de crear, imaginar y descubrir diferentes entornos, siendo un gran estimulante en su desarrollo integral.

Los juegos tradicionales permiten disfrutar de victorias y derrotas, de modo que el niño va a saber que no siempre se gana o se pierde. Lo más importante del juego es el proceso de participación, el tiempo que se juega, el entretenimiento y la diversión que causa.

Es necesario recalcar la importancia que tienen los juegos tradicionales en nuestro país, como estrategia didáctica en donde los docentes deben realizarlos de manera continua en todas sus actividades diarias, como práctica que prevalecerá a lo largo de la vida.

2.2.12 Juegos y zonas próximas del desarrollo humano

Tabla 33

Zonas próximas del desarrollo humano

	Cognitivo	Motricidad		Afectivo	
Creatividad	Conocimiento	Destreza	Capacidad	Actitudes	Valores
Invención	Reglas	Correr	Fuerzas	Integración	Éticos
Variación	Técnicas	Saltar	Resistencia	Colaboración	Cívicos
Originalidad	Tácticas	Lanzar	Velocidad	Participación	Morales
Resolución de problemas	Organización	Bailar	Flexibilidad	Cumplimiento	Morales
Profundidad de ideas	Historias	Luchar	Agilidad	Solidaridad	Morales

Fuente: Dr Ángel Sailema & Dr. Marcelo Sailema Torres

De tal forma la tabla elaborada por el Dr. Mg. Sailema da a conocer que los juegos tradicionales enriquecen al desarrollo integral de los niños, desarrollándose en los siguientes aspectos cognitivo, afectivo, físico y social, de los cuales se detallan a continuación:

- **Cognitivo o intelectual:** Conduce a la percepción, el sentimiento, la observación, el pensamiento, la realización de cambios, la superación de dificultades y la resolución de problemas; conduce a la estimulación de la mente, los patrones de pensamiento e incluso el trabajo del sistema nervioso central. Por tanto, los juegos con trascendencia pedagógica apoyan la formación global del sujeto.
- **Motor o físico:** Se refiere al desarrollo de sus cualidades físicas mediante el juego o cualquier tipo de actividad beneficiando al cuerpo.
- **Afectivo:** Fortalece la relación emocional de apego, aprecio, valoración, empatía y trabajo en equipo, es básicamente una experiencia colectiva. Por lo tanto, la asignación de roles es cuando se juega una sensación de placer, es decir, el propósito de sentirnos bien juntos.

La integración de las zonas próximas del desarrollo humano en el juego le permite al niño también desarrollar la parte social creando un espacio para la integración con los demás, así mismo comprender la necesidad de compartir sus vidas y pensamientos, siendo una forma de vida indispensable en la sociedad; lo que lo prepara para vivir en comunidad, hacer la comunidad más tolerante y pacífica, y pertenecer. Se potencian los sentidos y la creatividad colectiva.

2.2.13 Desarrollo motriz

“El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas” (Sarlé, 2006).

Para el desarrollo motriz como un proceso que se da desde que el ser humano nace y se va mejorando con el tiempo. Podemos agregar que cuando el infante tiene contacto con el mundo exterior, descubre todo lo que le rodea para crear sus propias experiencias, desarrollando todos sus sentidos y movimientos. Por ejemplo, un bebé aprende a caminar cuando su parte corporal le permite controlar sus movimientos de las partes inferiores (piernas), y así mismo adquiere habilidades para su desarrollo.

2.2.14 Habilidades motrices

Desde el momento del nacimiento, las habilidades motrices básicas del ser humano empiezan a desarrollarse, por lo que necesitan ser aplicados desde tempranas edades para mejorar de manera positiva sus habilidades.

Las habilidades motrices específicas cumplen una complejidad que se aprenden a desarrollar atendiendo criterios de certeza, gasto de energía, eficiencia, flexibilidad y adaptabilidad, en condiciones determinadas, dónde vayan respondiendo a objetivos claramente definidos y que vayan adquiriendo según el desarrollo el perfeccionamiento y la combinación de habilidades y destrezas básicas. (Sánchez, 2017)

En relación a las habilidades motrices son prácticas que se logran a través de los movimientos que el niño realiza desde su nacimiento y lo va perfeccionando con el tiempo siendo habilidades más complejas, es decir; desde que nace realiza movimientos involuntarios que son provocados por su sistema nervioso y luego adquiere el control de su cuerpo por las acciones y experiencias que ha tenido a lo largo del proceso.

Según el Ministerio de Educación (2016) manifiesta que “Las habilidades motoras constituyen la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir resultados previstos con el máximo de certeza y, frecuentemente, con el mínimo gasto de tiempo, de energía o de ambas”. En otras palabras, el niño va a aprender a desarrollar sus habilidades motrices porque su entorno lo permite; es decir, en esta edad ellos van a querer saltar, brincar, jugar y se van a sentir muy motivados por realizar actividades

que aporten en su área motriz.

2.2.15 Habilidades motrices en la etapa inicial

Las habilidades motoras desde una edad temprana son un factor importante en la vida de los niños. Por lo tanto, las actividades se deben planificar e inculcar adecuadamente para que el niño después de la práctica sea capaz de ejecutar movimientos exactos que contribuyan en sus acciones diarias.

El desarrollo motriz es importante en la etapa inicial como lo señala García y Berruezo (1999, p.56) mediante el cual “propone facilitar y afianzar los logros que posibilitan la maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de las posturas y movimientos amplios y locomotrices hasta movimientos precisos”.

Las habilidades motoras básicas se asocian a todo tipo de ejercicios, acciones y funciones que correspondan al área motora como caminar, correr, saltar, lanzar, trepar, gatear, entre otras, de las cuales son desarrolladas y consolidadas en la etapa infantil para que cuando sea adulto no tenga complejidades en sus movimientos ni mucho menos en la coordinación del cuerpo siendo un aporte progresivo y correcto para su crecimiento.

2.2.16 Importancia del desarrollo motriz

El desarrollo motriz promueve y permite trabajar en conjunto con las demás habilidades como cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales que se producen a través de sus necesidades o deseo de interactuar con el entorno inmediato y volverse más competente en su accionar.

Sánchez y García (2017) señalan que “el desarrollo motriz es un proceso continuo por el cual el infante va gradualmente adquiriendo habilidades más complejas que le permite interactuar con objetos, situaciones, medio ambiente, aprendizaje y lo más importante la persona”.

En la infancia, el buen desarrollo motor es fundamental porque permite a los niños explorar el mundo que les rodea, de esta forma adquieren conocimientos y afrontan los diversos retos que se les presenta en la medida que van creciendo, estos retos pueden ser gatear, manipular algún objeto, etc.

Piaget y Inhelder (2000) “Ponen de manifiesto que la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional que es la base del desarrollo de la inteligencia; además, reconocía que, mediante la actividad corporal, el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas”.

A través de la motricidad los niños pueden interactuar con su entorno y conocerlo un poco más, en definitiva, cuando él realiza distintos movimientos se está adaptando a su contexto. Es importante que esté rodeado de un ambiente estimulante desde temprana edad para que sea un niño activo, explorador, y logre desplazarse por todo el espacio; para posterior llegar a la coordinación corporal y a la conciencia entre el espacio y tiempo, de tal manera la motricidad juega un papel fundamental en la vida social y emocional de cada niño.

2.2.17 Características del desarrollo motriz

El desarrollo motriz contiene varias características, que permite que la madurez y el aprendizaje sean dependientes, pues para que se vea el aprendizaje y la coordinación del movimiento, es necesario que ambos sistemas tanto muscular como nervioso hayan alcanzado el nivel ideal, que es la madurez del área corporal.

Se entiende por características motoras la respuesta postural, el movimiento y la coordinación de todo el cuerpo. En los primeros años de vida los niños inician con reflejos, y movimientos de manera global, es decir movimientos involuntarios y sin coordinación. “Poco a poco el bebé va adquiriendo control de los músculos de los ojos y la boca; sigue con los de la cabeza y los brazos, y tiende la mano en busca de objetos. Después viene el control de las manos, y el tronco, es capaz de sentarse, de tomar las cosas y pasarlas de una mano a la otra. De esa edad en adelante los movimientos van haciéndose cada vez más coordinados y menos bruscos, más ágiles y armoniosos”

(Angarita et al., 2002).

En relación a lo anterior, las características del área motriz se entienden como la postura, movimiento y coordinación de todas las partes del cuerpo. Siendo los primeros años de vida, cuando los niños comienzan a ejercitarse de forma global y reflexiva, es decir, actividades involuntarias y sin coordinación. El niño con el paso del tiempo va adquiriendo dominio de los músculos de los ojos y la boca; siguiendo la cabeza y los brazos, y por último alcanza el objeto. Luego está el control de ambas manos, aquí puede sentarse y tomar cosas, para luego pasarlas de una mano a la otra. Por tal motivo, el desarrollo motriz se ha vuelto importante en la etapa temprana permitiéndole al niño tener movimientos más coordinados.

2.2.18 Objetivo del desarrollo motriz

El desarrollo motriz tiene como objetivo dominar y controlar todo el cuerpo, esto se da a través de la práctica y continuidad del ejercicio que se vaya realizando en el contexto que le rodea, jugando un papel importante para el progreso y perfeccionamiento del mismo. Desde el movimiento del reflejo primario hasta llegar a la coordinación de grandes grupos musculares involucrados en el control de la postura, desplazamiento y equilibrio.

Según Cordero (2013) manifiesta que:

“El objetivo es seleccionar la mejor orientación que puede darse a los niños de educación en el nivel preescolar. Por lo tanto, se pueden presentar en la adquisición de los primeros conocimientos debido a problemas en el desarrollo del proceso de aprendizaje o al empobrecimiento sociocultural en el que viven motivados por carencias familiares o del entorno” (p.45).

Con respecto a lo que manifiesta Cordero el objetivo es brindarles una correcta orientación a los niños en la etapa inicial, de tal manera van a adquirir las primeras habilidades motrices que le van a poder afianzar en sus conocimientos dentro del

proceso de aprendizaje; ya que los niños no reciben la correcta estimulación por el desconocimiento en el ámbito familiar afectando a su desarrollo motor.

2.2.19 Desarrollo motriz y expresión corporal

El desarrollo motriz y la expresión corporal le permiten al niño comunicar y desarrollar procesos creativos a través de las habilidades motoras. En otras palabras, es una disciplina que tiene como finalidad expresarse mediante desplazamientos y movimientos desde su propio cuerpo, todas las actividades expresivas que se realicen aportarán de manera eficaz en su motricidad.

“Expresión corporal no es más que la capacidad del cuerpo para manifestarse “como es” ante el mundo exterior con un lenguaje propio (el lenguaje del cuerpo) que viene configurado por gestos, expresiones faciales, movimientos, posturas y cambios posturales, etc.” (Andrés, 1993, p.11).

Respecto a la expresión corporal es la capacidad que tiene el niño para expresar sus emociones frente al mundo exterior, haciendo uso de su lenguaje corporal que está compuesto de gestos, posturas, expresiones y orientación espacial.

Romero Martín (1999) define “expresión corporal como la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento son los instrumentos básicos”.

La expresión corporal consiste en el movimiento del cuerpo para desarrollar las habilidades motoras; de las cuales busca comprender, relacionar el tiempo y espacio, con el fin de controlar la postura, equilibrio y las habilidades motrices. Es decir, a través de los movimientos que realice con su postura, distancia corporal y dirección del cuerpo, el niño va a lograr experimentar y obtener destrezas para un nuevo aprendizaje.

2.2.20 Coordinación motriz

La coordinación motriz es la capacidad que tiene toda persona para realizar movimientos coordinados y sincronizados de lo cual tiene como resultado una acción motora de forma intencional.

Grosser, M. Y Cols. (1991) menciona que:

“Globalmente se entiende como coordinación motriz la organización de todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación” (p.192).

En referencia a lo anterior, se entiende que es la capacidad establecida para la regularización, organización y precisión de los movimientos del cuerpo, teniendo en cuenta la libertad de realizar las acciones para las actividades motoras.

2.2.21 Motricidad

Es una habilidad motora que se encarga de todos los movimientos del cuerpo ya sea de una manera parcial o en su totalidad. Estos desplazamientos pueden ser voluntarios o involuntarios correspondientes a cada área motriz. Donde se puede clasificar en gruesa y fina.

2.2.22 Motricidad gruesa

Para Belkis como se citó en (Mendoza, 2017) considera que:

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo. (p.14)

Se encarga de los movimientos globales y amplios de los músculos de todo el cuerpo, no requieren de mucha precisión, requiere de fuerza y agilidad. Tiene subestadios como el ritmo, tiempo, dominio estático, equilibrio coordinación viso motriz y general.

Las actividades motrices gruesas conducen al niño al movimiento del esquema corporal, en donde se involucra el cuerpo de una manera más general, integrando los músculos y tonicidad.

2.2.23 Motricidad fina

Para (Román y Calle, 2017) afirman que:

Son acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan. Estos músculos son los que posibilitan la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura, etc. (p.40)

Son todas las acciones que el individuo realiza en la coordinación de movimientos pequeños, como lo son los de la cara, manos y pies en interacción con el medio. Su desarrollo favorece en las acciones de los movimientos que los niños ejecutan durante su crecimiento, es pertinente que para el aprendizaje de la lectoescritura debe desarrollarse la coordinación y el entrenamiento motriz de las manos, ya que si no existe una correcta estimulación a tiempo es probable que tenga problemas en su ámbito escolar.

2.3 Marco conceptual

Juego: Actividad libre realizada por una o más personas teniendo como fin divertirse y entretenerse; no obstante, la función que tiene es desarrollar habilidades y destrezas en los individuos siendo estas motoras o sociales; y que a su vez está presente en todas las culturas.

Tradicición: Son costumbres, rituales, ideales, conceptos, valores y normas de comportamiento que se han ido formando y difundiendo de generación en generación a lo largo de la historia; los elementos del patrimonio cultural social que se han conservado durante mucho tiempo en la sociedad o en diferentes grupos sociales.

Cultura: Conjunto de aspectos generales sobre los modos de vida de cada pueblo, costumbres, vestimenta, creencias, gastronomía; es decir, abarca todo un conjunto de informaciones que poseen las personas.

Desarrollo: Etapas y cambios evolutivos de cada persona sean físicas, cognitivas, sociales y lingüísticas. Por lo general, los niños progresan de una etapa del desarrollo a la siguiente en una secuencia natural. Sin embargo, cada niño crece y adquiere habilidades a su propio ritmo.

Motriz: Corresponde al conjunto de todos los movimientos del cuerpo siendo estos voluntarios, involuntarios, coordinados, complejos y sincronizados coordinados los cuales se clasifican en fina y gruesa.

Niño: Es todo ser humano que abarca la etapa infantil hasta la pre adolescencia correspondiente a las edades de 0 a 10 años, usualmente un niño es una persona que no ha desarrollado plenamente las características adultas y no ha completado su entrenamiento mental de la misma forma.

Habilidad: Destrezas y capacidades innatas que tiene el individuo para desenvolverse adecuadamente en una función o actividad en particular, es decir al talento que tiene para llevar a cabo cualquier tipo de acción que se van desarrollando

y es necesario trabajarlos en el transcurso del tiempo.

Práctica: Realización de cualquier actividad de manera continua para perfeccionar un aspecto que se quiere mejorar, mediante la práctica se adquieren experiencias y habilidades.

Dirigido: Parte de un adulto quien es el guía para brindar directrices, pautas, objetivos y reglas sobre lo que se quiere enseñar o corrige las desviaciones logrando un objetivo motriz, intelectual o social.

Coordinación: Se refiere a una estructura ordenada de actividades, que se hace de manera consecutiva sin ninguna repetición. A través de la coordinación el ser humano tiene acciones coordinadas para obtener resultados específicos.

Corresponsabilidad: Responsabilidad que tiene en conjunto todos los individuos como el compromiso, la unión y el compartir de una actividad con los mismos deberes y derechos de las funciones que tienen a su cargo, a su vez velar por el bienestar en común.

Desarrollo integral: Integración multidireccional de todos los ámbitos del desarrollo humano, abarca lo social, emocional, cognitivo, lingüístico, físico y espiritual.

2.4 Marco Legal

La presente investigación se sustenta en las siguientes normativas jurídicas detalladas a continuación:

- **Constitución de la República del Ecuador**

La Constitución del Ecuador fue publicada en el año 2008:

Art.1.- “Define al Ecuador como un país multiétnico y pluricultural”.

Art.26.- “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

Art.27.- “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, el medio ambiente sustentable y la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.

Art 39 y 45.- “Garantizan el derecho a la educación de jóvenes y niños, niñas y adolescentes, respectivamente”

Art. 57.- “En referencia a los Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, establece:

Numeral 14.- Desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad, desde la estimulación temprana hasta el nivel superior, conforme a la diversidad cultural, para el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje. Se

garantizará una carrera docente digna. La administración de este sistema será colectiva y participativa, con alternancia temporal y espacial, basada en veeduría comunitaria y rendición de cuentas.

Numeral 21.- Que la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública”.

Art 96.- “Que, una transformación revolucionaria del Ecuador requiere primordialmente de una transformación revolucionaria de la educación de sus niños, niñas, adolescentes, hombres y mujeres de toda edad, a lo largo de toda su vida; que les permita conocerse, reconocerse, aceptarse, valorarse, en su integralidad y su diversidad cultural; proyectarse y proyectar su cultura con orgullo y trascendencia hacia el mundo; en un ámbito de calidad y calidez que, iniciado durante la etapa de formación del ser humano, pueda proyectar esa calidez alejada de la violencia”.

Art 383.- “Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad”.

- **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Publicada en el año 2011 siendo una Estructura del Sistema Nacional de Educación, de las cuales se establece los siguientes artículos:

Título I de los Principios Generales

Art. 2 Principios, literal s, Flexibilidad. - “La educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse a las diversidades y realidades locales y globales, preservando la identidad nacional y la diversidad cultural, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo nacional, tanto en sus conceptos como en sus contenidos, base científica -tecnológica y modelos de gestión”.

Art. 2 Principios, literal z, Interculturalidad y plurinacionalidad.- “La interculturalidad y plurinacionalidad garantizan a los actores del Sistema el

conocimiento, el reconocimiento, el respeto, la valoración, la recreación de las diferentes nacionalidades, culturas y pueblos que conforman el Ecuador y el mundo; así como sus saberes ancestrales, propugnando la unidad en la diversidad, propiciando el diálogo intercultural e intracultural, y propendiendo a la valoración de las formas y usos de las diferentes culturas que sean consonantes con los derechos humanos”.

Art. 3.- Fines de la educación. - “Son fines de la educación:

a. El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

b. El fortalecimiento y la potenciación de la educación para contribuir al cuidado y preservación de las identidades conforme a la diversidad cultural y las particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajo criterios de calidad;

c. El desarrollo de la identidad nacional; de un sentido de pertenencia unitario, intercultural y plurinacional; y de las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades que habitan el Ecuador”.

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”.

Art. 5.- La educación como obligación de Estado. - “El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garantice la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos. El Estado

ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley”.

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 crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

- **Código de la Niñez y Adolescencia**

Publicado en el año 2002 dentro del capítulo tres menciona derechos que están relacionados con el desarrollo del niño, de los cuales se establecen los siguientes artículos:

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.- “Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia, color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares”.

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:

1. ¡Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar”.

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural. - “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores”.

Art. 43.- Derecho a la vida cultural. - “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural. En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado para su edad, por la autoridad competente.

Es obligación del Estado y los gobiernos seccionales impulsar actividades culturales, artísticas y deportivas a las cuales tengan acceso los niños, niñas y adolescentes”.

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.

¡Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades”.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Metodología

La investigación fue desarrollada en la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” como parte de la aplicación de los juegos tradicionales y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años. El estudio detalla la metodología, métodos, procedimientos, técnicas cualitativas y cuantitativas que se realizó con el fin de establecer una relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motriz. De tal modo, la metodología va a permitir conocer la situación real de forma sistemática y ordenada acerca de la incidencia de los juegos y el desarrollo de las habilidades motoras en los niños.

3.2 Tipo de investigación

El presente proyecto se basa en una investigación descriptiva porque se encamina a identificar la ausencia de los juegos tradicionales y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años a través de la técnica de observación, así como también establecer la influencia de los juegos en el desarrollo motor de los niños. Es de campo, porque la información que se recogió en la investigación provino de la realidad de la práctica en la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.

3.2.1 Investigación Descriptiva

Es descriptivo porque apunta a la descripción, análisis e interpretación del objeto de estudio. También pretende recoger información sobre los juegos tradicionales en Ecuador de los cuales los educadores pueden aplicar en el proceso de enseñanza para el desarrollo de las habilidades motrices de los estudiantes de 4 a 5 años de la Institución.

3.2.2 Investigación de campo

El trabajo de investigación es de campo porque se llevará a cabo en el lugar que sucede el fenómeno investigado, debido a que el estudio se lo efectuó en la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”, lugar donde se pudo encontrar el desconocimiento de los juegos tradicionales, por lo que se tomó contacto con la realidad para obtener información en base a los objetivos marcados.

3.3 Enfoque de la investigación

Mixto

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, porque se combinaron los enfoques cualitativo y cuantitativo, lo que permitió recolectar datos a través de entrevistas, encuestas, listas de cotejo, observación y la suma general de lo obtenido, de este modo se va a contribuir a que los resultados tengan una mayor comprensión y claridad en la investigación.

Cuantitativo

El enfoque cuantitativo se lo aplicó mediante encuesta a los representantes legales se buscó recopilar información sobre los juegos tradicionales y el desarrollo motriz con el fin de obtener datos específicos a través del uso de gráficos y tablas para presentar los resultados.

Cualitativo

Con el enfoque cualitativo se logró recolectar información sobre los juegos tradicionales en el desarrollo motriz, por lo que se consideró útil las técnicas de investigación en este caso como la entrevista, observación y lista de cotejo. El proyecto de investigación tiene como fin conocer y aplicar los juegos tradicionales en los niños de la Institución por lo que se tomó la opinión y punto de vista de todas las personas que están involucradas a partir de la problemática.

3.4 Técnica e instrumentos

Se aplicaron varias técnicas dentro de la investigación, como entrevista estructurada con preguntas abiertas, lista de cotejo y encuestas. Estas técnicas nos brindaran información clara y precisa sobre los juegos tradicionales en el Ecuador y el desarrollo motriz de los estudiantes.

Entrevista estructurada

Se realizó la entrevista a una docente del Inicial 2 y a 1 directivo. Mediante el cual se realizará una conversación con un cuestionario de preguntas abiertas, estructuradas y directas con la finalidad de obtener profundidad en los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz.

Encuesta

La encuesta fue realizada con un cuestionario de preguntas cerradas dirigidas a los representantes legales de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” con la finalidad de obtener las opiniones y conocimientos sobre el tema de estudio.

Lista de cotejo

La lista de cotejo fue dirigida hacia los niños en donde se desarrollaron indicadores con las valoraciones correspondiente para identificar el conocimiento de los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices, de esta manera se pudo observar las capacidades del niño sobre la aplicación de los Juegos Tradicionales en Ecuador y su desarrollo motriz.

Observación directa

Esta técnica se la puso en práctica con los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” con el fin de observar la evolución de sus habilidades motrices mediante los juegos tradicionales.

3.5 Población

La población de la presente investigación está constituida por un número de 9 niños que corresponden al área inicial 2 entre 4 a 5 años de edad de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” según la nómina de matriculación del presente año, a su vez está conformada por un directivo, una docente y nueve representantes legales.

3.6 Muestra

En la investigación para poder aplicar los instrumentos se tomó como muestra a un grupo de 9 niños de cuatro a cinco años de inicial 2, un director, un docente y 9 representantes legales de la EBP “Luisa Gómez de la Torre”

POBLACIÓN Y MUESTRA

Tabla 34

Población y muestra

Grupos humanos en estudio	Población	Muestra	%	Instrumento
Docentes	1	1	100%	Entrevista
Estudiantes	9	9	100%	Lista de cotejo
Representante legal	9	9	100%	Encuesta
Directivos	1	1	100%	Entrevista

Fuente: Población y muestra

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

3.7 Análisis de resultados

3.7.1 ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTIVO

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Conocer la opinión del directivo acerca de cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños de 3-4 años.

1. ¿Para usted qué significa los juegos tradicionales ecuatorianos?

R= Considero que los juegos tradicionales son actividades lúdicas transmitidas de generación en generación dependiendo de las costumbres que tenga la familia.

2. ¿Qué acciones ha emprendido la institución para poner en práctica los juegos tradicionales con los niños?

R= En realidad no se ha emprendido ninguna acción porque no lo hemos considerado necesario, ya que a los niños no les llama mucho la atención los juegos tradicionales, en la actualidad prefiero implementar en tecnología.

3. ¿Ha considerado poner en práctica los juegos tradicionales dentro de su institución educativa? Sí/No ¿Por qué?

R= En pocas ocasiones he considerado que los docentes de la institución pongan en práctica los juegos tradicionales, como en la fiesta de la ciudad Guayaquil, porque es ahí cuando existe una integración entre familia y comunidad educativa.

4. ¿Ha observado si los docentes de educación inicial realizan juegos tradicionales de manera continua dentro de la institución educativa? Sí/No ¿Por qué?

R= No he observado que los docentes realicen juegos tradicionales de manera continua, porque la institución y las maestras realizan diversas actividades para divertir a los niños.

5. ¿De qué manera las docentes de su Institución aplican los juegos tradicionales como recursos didácticos dentro de su planificación curricular?

R= Actualmente, no lo aplicamos dentro de una planificación para desarrollar las habilidades motrices de los niños.

6. ¿Ha considerado capacitar a sus docentes para que implementen los juegos tradicionales en sus aulas de clases? Sí/No ¿Por qué?

R= No, porque todos conocemos acerca de los juegos tradicionales y los hemos practicado, es por ello que no necesita capacitarse.

7. ¿Cuál es su apoyo como autoridad del plantel para que el Nivel de Educación Inicial trabaje con los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo motriz de los niños?

R= Hasta el momento no se ha realizado ninguna acción para trabajar con los juegos tradicionales, porque existen otras actividades que fortalecer el desarrollo motriz de los niños.

8. ¿Qué papel considera que desempeñan los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes?

R= Desempeñan un papel importante para que los niños conozcan sobre sus tradiciones, las que se han venido dando de generación tras generación y también les permite disfrutar. En realidad, desconocía de que los juegos tradicionales aporten al desarrollo motriz.

9. ¿De qué manera el entorno educativo motiva constantemente a los estudiantes a participar de juegos tradicionales para adquirir habilidades motrices?

R= El entorno está adaptado para que los niños se motiven a practicar juegos, es de esta manera es como ellos van adquiriendo habilidades y divirtiéndose.

10. ¿Estaría de acuerdo en aplicar una guía con actividades de juegos tradicionales para ayudar a fortalecer el desarrollo motriz de los niños?

R= Sí, completamente de acuerdo, considero que al aplicar una guía con juegos tradicionales le va ayudar a los docentes de Educación inicial a que conozcan y lo pongan en práctica en sus planificaciones, de tal manera que ellos tendrán más recursos y estrategias de poder alcázar el desarrollo motriz de los niños. Cabe destacar que con la guía de actividades nos beneficiamos toda la comunidad educativa, porque como institución destacaríamos la importancia de no perder las tradiciones ecuatorianas y aportar tanto a la práctica como al desarrollo motriz de los niños.

3.7.2 ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Recopilar información sobre la aplicación de los juegos tradicionales dentro de la institución educativa para mejorar el desarrollo motriz.

1. ¿Qué opinión tiene acerca de los juegos tradicionales en la actualidad?

R= Actualmente, los juegos tradicionales son muy pocos utilizados en la vida cotidiana, puesto que han sido reemplazados por la tecnología. Sin embargo, aplicarlos puede traer un gran beneficio nos en el desarrollo de habilidades

2. En la institución educativa en la que labora ¿qué áreas existen para la práctica de los juegos tradicionales?

R= En la institución, con respecto a la infraestructura, solo hay un patio en donde los estudiantes pueden practicar los diferentes juegos.

3. ¿Usted ha tomado en cuenta los juegos tradicionales para desarrollar el área motriz en los niños?

R= No se ha utilizado a los juegos tradicionales como un recurso para desarrollar el área motriz de los niños.

4. ¿Cada qué tiempo usted y sus niños ponen en práctica los juegos tradicionales en la institución?

R= Dentro de la institución no se practica los juegos tradicionales, por lo que no le podría responder el tiempo estimado.

5. ¿Cómo se podrían difundir los Juegos Tradicionales en la institución educativa?

R= Como un recurso didáctico para que los niños se acerquen más a las tradiciones ecuatorianas y así puedan valorar la cultura.

6. ¿Qué actividades lúdicas desarrolla para mejorar las habilidades motrices de los niños?

R= Ejercicios de psicomotricidad, tales como: caminar, correr, saltar obstáculos, girar, circuitos, entre otros.

7. ¿Aplica dentro de su planificación los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades motrices? Si/No ¿Por qué?

R= No, en realidad planifico otras actividades y recursos para desarrollar las habilidades motrices de los niños. Sin embargo, sería una buena opción ponerlos en práctica dentro de la planificación.

8. ¿Qué juego tradicional según su opinión es adecuado para el desarrollo motriz?

R= La Rayuela y los ensacados. Cabe mencionar, que todos los juegos tradicionales, dependiendo el grado de dificultad, aportan positivamente al desarrollo de habilidades motrices.

9. ¿Piensa que los distintos juegos tradicionales aportan al desarrollo motriz de los niños? ¿Por qué?

R= Sí, porque conlleva al movimiento y coordinación de las extremidades superiores e inferiores.

10. ¿Considera usted que una guía metodológica dirigida a docentes sobre juegos tradicionales ecuatorianos sería útil y beneficiaría el desarrollo motriz de los niños? Sí/No ¿Por qué?

R= Sí, porque serviría de apoyo al docente para que utilice nuevas estrategias y recursos con fines didácticos para fomentar la cultura y a su vez, el desarrollo de habilidades motrices.

3.7.3 ENCUESTA DIRIGIDA AL REPRESENTANTE LEGAL

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Conocer el criterio de los representantes legales de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”

1. ¿Conoce acerca de los juegos tradicionales?

Tabla 35

Conocimiento de los juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Sí	9	100%
b. No	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 1. Conocimiento de los juegos ancestrales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: La mayoría de los representantes legales conocen acerca de los juegos tradicionales, ya que formaron parte de su generación y que en su tiempo fueron practicados sin la necesidad de recursos tecnológicos.

2. ¿Considera usted que los niños a través de los juegos tradicionales aprenden?

Tabla 36

Aprendizaje a través de los juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Totalmente de acuerdo	8	88,9%
b. De acuerdo	0	0%
c. En desacuerdo	1	11,1%
d. Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

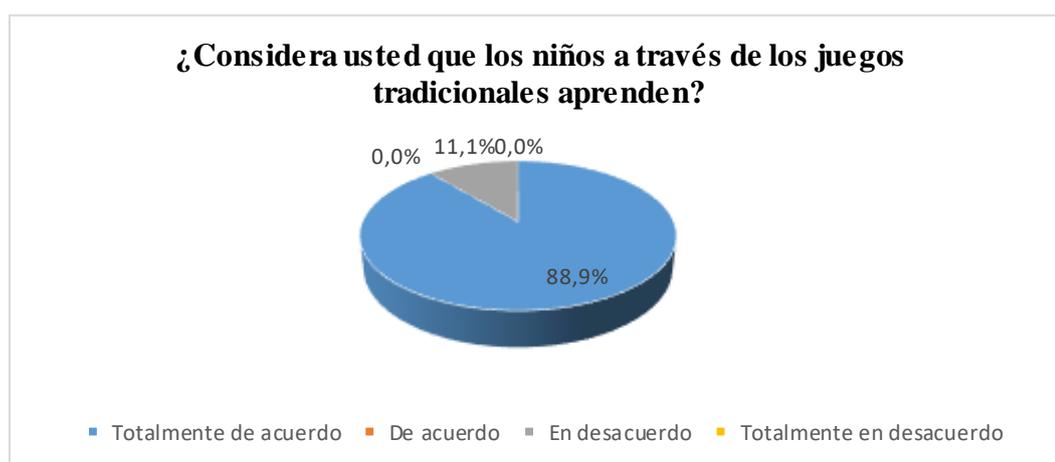


Figura 2. Aprendizaje a través de los juegos tradicionales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Según los datos recopilados en la encuesta los representantes legales en su mayoría consideran que están totalmente de acuerdo de que los niños a través del juego aprenden y una minoría de porcentaje está en desacuerdo de que no aprenden a través del juego.

3. ¿En familia realizan prácticas de juegos tradicionales en su diario vivir?

Tabla 37

Juegos tradicionales con la familia

Alternativas	Frecuencia	%
a. Siempre	1	11.1%
b. Frecuentemente	3	33.3%
c. A veces	4	44.4%
d. Nunca	1	11.1%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 3. Juegos tradicionales con la familia

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: De acuerdo a los datos aportados por los padres de familia sobre los juegos tradicionales en su contexto diario, se puede detallar que en algunas ocasiones ellos practican los juegos tradicionales con su familia, sin embargo, existen familias que no toman los juegos tradicionales como una alternativa para practicarlos en su día a día. Finalmente, en los datos se exponen un porcentaje menor de quienes sí realizan los juegos tradicionales en familia.

4. ¿Considera usted que los juegos tradicionales han ido desapareciendo con el transcurso del tiempo?

Tabla 38

Juegos tradicionales con el transcurso del tiempo

Alternativas	Frecuencia	%
a. Sí	9	100%
b. No	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 4. Juegos tradicionales con el transcurso del tiempo

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Mediante la información recopilada en la encuesta los representantes de los niños del Inicial 2 indican que los juegos tradicionales sí han desaparecido con el transcurso del tiempo, ya que en la época actual en que se vive han existido diversos cambios en el área del entretenimiento.

5. ¿Está de acuerdo que en la institución se practiquen de manera seguida los juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices?

Tabla 39

Práctica de juegos tradicionales para el desarrollo

Alternativas	Frecuencia	%
a. Totalmente de acuerdo	9	88.9%
b. De acuerdo	0	0%
c. En desacuerdo	0	0%
d. Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 5. Práctica de juegos tradicionales para el desarrollo

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos, todos los representantes legales de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre” están totalmente de acuerdo en que en la institución se practiquen los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades motrices en los niños.

6. ¿Considera que en Educación Inicial los docentes deben realizar actividades utilizando juegos tradicionales?

Tabla 40

Actividades utilizando los juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Muy importante	8	88.9%
b. Medianamente importante	1	11.1%
c. Poco importante	0	0%
d. Nada importante	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

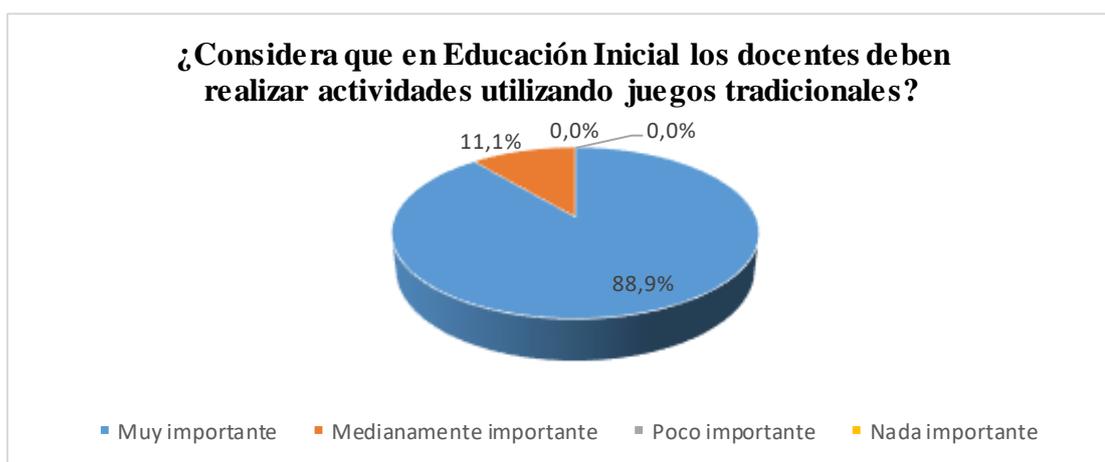


Figura 6. Actividades utilizando los juegos tradicionales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: La mayoría de los representantes legales consideran que es muy importante que en Educación Inicial las docentes realicen actividades utilizando juegos tradicionales, seguido de un bajo porcentaje que creen que es medianamente importante.

7. ¿Su representado le ha comentado si en la escuela practican los juegos tradicionales?

Tabla 41
Juegos tradicionales en la escuela

Alternativas	Frecuencia	%
a. Sí	0	0%
b. No	9	100%
c. A veces	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

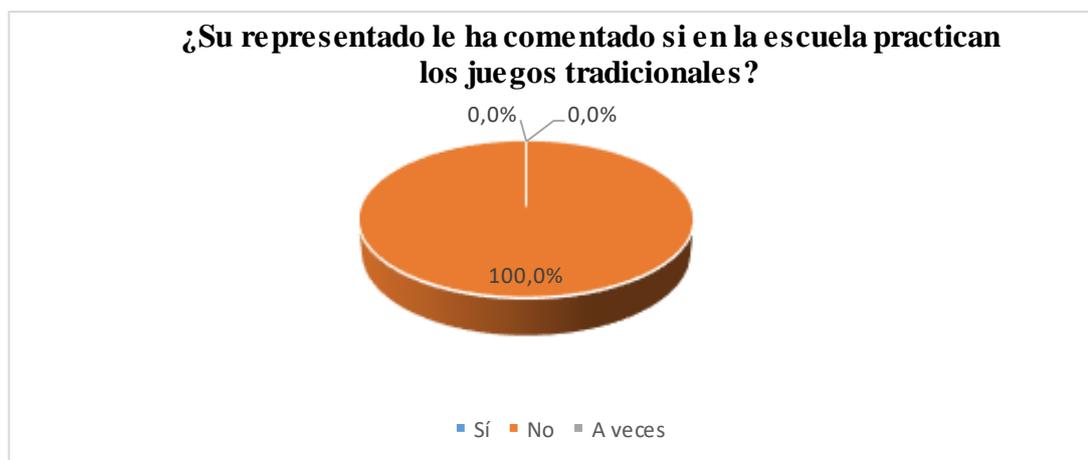


Figura 7. Juegos tradicionales en la escuela

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Según la información obtenida, todos los padres de familia coinciden que sus hijos no les han comentado que la institución realiza actividades con los juegos tradicionales.

8. ¿Está de acuerdo que en las horas de receso existan espacios para que su hijo practique los juegos tradicionales ecuatorianos?

Tabla 42

Juegos tradicionales en hora de receso

Alternativas	Frecuencia	%
a. Totalmente de acuerdo	8	88,9%
b. De acuerdo	1	11,1%
c. En desacuerdo	0	0%
d. Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

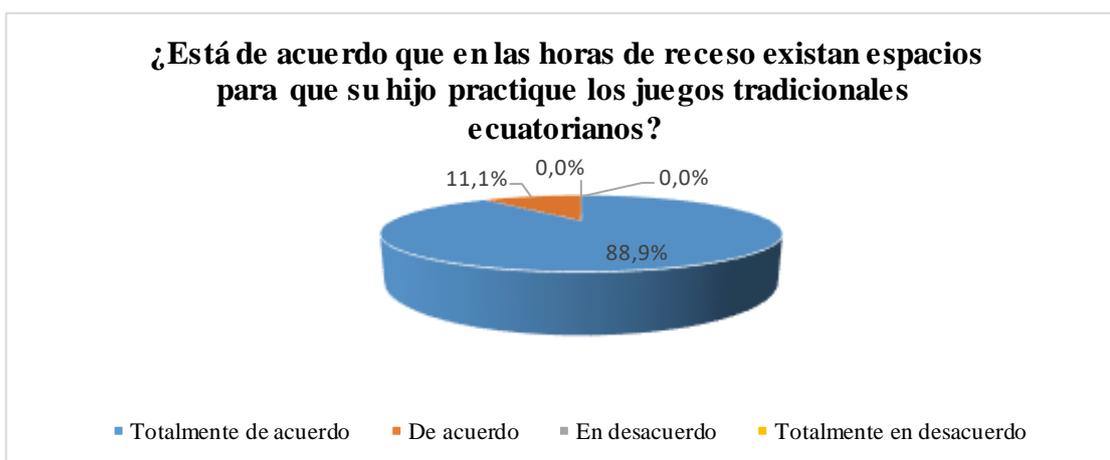


Figura 8. Juegos tradicionales en hora de receso

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Los representantes, en su mayoría, sí están totalmente de acuerdo en que en las horas de receso existan espacios para que sus hijos practiquen los juegos tradicionales ecuatorianos, ya que es importante darles un valor significativo a estas actividades desde edades tempranas favoreciendo su desarrollo y un bajo porcentaje refiere que están de acuerdo.

9. Seleccione: ¿Qué juegos tradicionales desearía que se realicen en la institución para mejorar el desarrollo motriz de su hijo?

Tabla 43

Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz

Alternativas	Frecuencia	%
a. Rayuela	8	19.5%
b. El baile de la silla	9	22.0%
c. Congelado	7	17.1%
d. El gato y el ratón	8	19.5%
e. Balero	2	4.9%
f. Caballito de palo	7	17.1%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 9. Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motriz

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Según los datos que indican los representantes legales de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre” El mayor porcentaje de los encuestados desean que se realice el baile de la silla en la institución para mejorar el desarrollo motriz de sus hijos, seguido de la rayuela, el gato y el ratón, posterior se encuentra la actividad del congelado y el caballito de palo; y finalmente con un bajo porcentaje el balero.

10. ¿Conoce sobre los beneficios que aportan los juegos tradicionales ecuatorianos en la motricidad de los niños?

Tabla 44

Beneficios de los juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Mucho	5	55.6%
b. Poco	4	44.4%
c. Nada	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

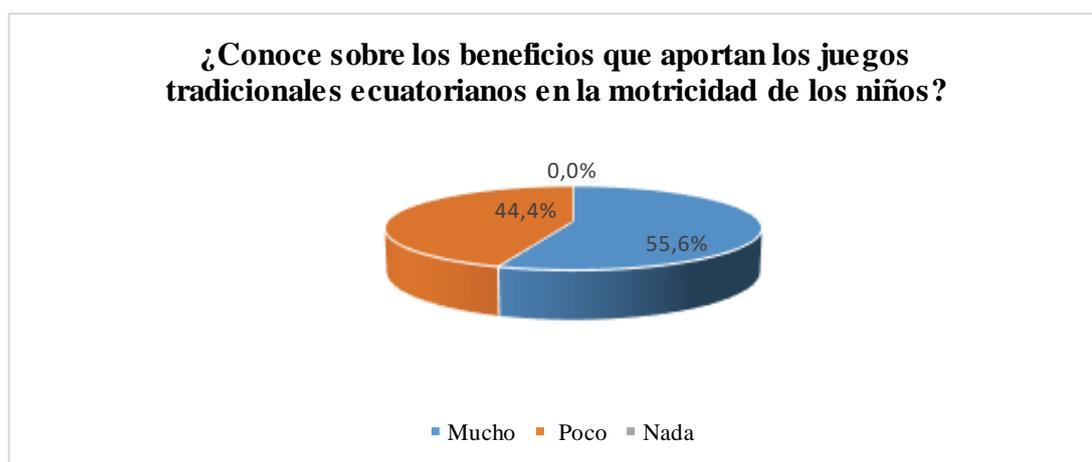


Figura 10. Beneficios de los juegos tradicionales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: De acuerdo a la encuesta realizada a los representantes legales para determinar si ellos conocen la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de sus hijos, el mayor porcentaje da una respuesta positiva de que sí comprenden acerca de los beneficios en el desarrollo motriz que brindan los juegos tradicionales, mientras que un porcentaje menor conoce un poco sobre aquellos beneficios.

3.7.4 LISTA DE COTEJO DIRIGIDA A LOS NIÑOS

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Evaluar la práctica de los juegos tradicionales y el desarrollo motriz en los niños de 4 - 5 años de la de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”

1. Participa de manera activa en los juegos tradicionales propuestos.

Tabla 45

Participación activa en juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	7	78%
b. No	1	11%
c. A veces	1	11%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 11. Participación activa en juegos tradicionales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: De acuerdo a la observación realizada en los estudiantes de Inicial II de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre, existe un porcentaje alto de niños que les gusta participar de manera activa en los juegos tradicionales, no obstante, existe una minoría que no disfrutan de ninguna manera los juegos tradicionales, mientras que algunos sí, pero en ocasiones.

2. Respeta las normas de los juegos tradicionales.

Tabla 46

Respeta las normas de los juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	5	56%
b. No	1	11%
c. A veces	3	33%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

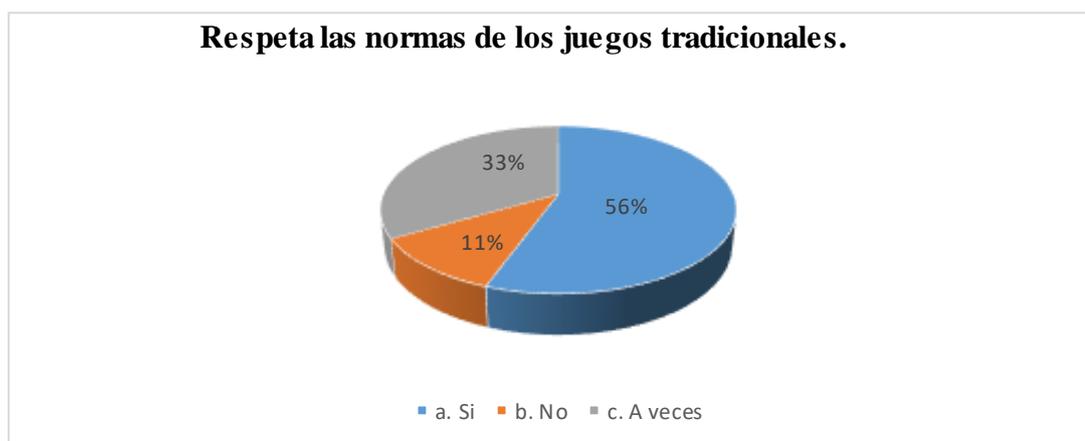


Figura 12. Respeta las normas de los juegos tradicionales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Se pudo evidenciar que al realizar la práctica de los juegos tradicionales dentro de la institución un alto porcentaje de niños respeta las normas de los juegos, por otra parte, la encuesta nos muestra que algunos niños de vez en cuando respetan las reglas, es decir en algunos juegos sí, en otro no. Finalmente, hay que indicar que la minoría no respeta los turnos, ni las normas del juego.

3. Muestra interés por cada uno de los juegos.

Tabla 47

Interés por los juegos

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	5	56%
b. No	0	0%
c. A veces	4	44%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 13. Interés por los juegos

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Los juegos propuestos por parte de la docente a algunos niños les resultó muy interesante y divertido, que se llegaron a mostrar interesados por conocerlos y ponerlos en práctica, pero este no fue el caso de todos los estudiantes de Inicial II, ya que en algunos juegos no mostraron interés por ejecutar los juegos tradicionales.

4. Mantiene el equilibrio corporal al realizar los juegos tradicionales.

Tabla 48

Equilibrio en los juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	2	22%
b. No	2	22%
c. A veces	5	56%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 14. Equilibrio en los juegos tradicionales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Al realizar los juegos tradicionales se pudo observar que dependiendo de los juegos algunos niños en ocasiones mantenían el equilibrio y dominio del cuerpo. Al contrario, sucedía con el otro porcentaje que no podían controlar su cuerpo en ninguno de los juegos, existe un bajo porcentaje de niños que sí lograron mantener el equilibrio al realizar cada uno de los juegos.

5. Tiene resistencia muscular al jugar los ensacados.

Tabla 49

Resistencia muscular

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	4	44%
b. No	0	0%
c. A veces	5	56%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

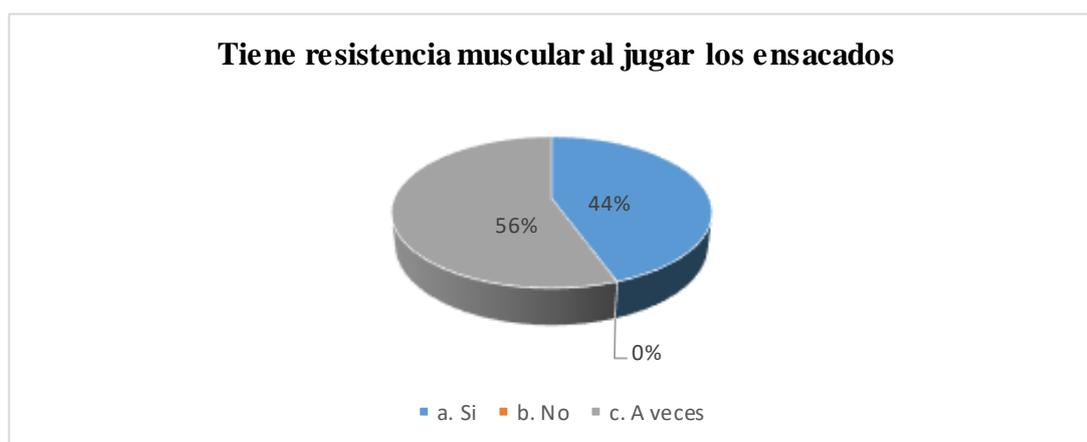


Figura 15. Resistencia muscular

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Se puede evidenciar que el mayor porcentaje de estudiantes a veces tienen resistencia muscular al jugar los ensacados, mientras que el otro porcentaje sí puede jugarlo manteniendo la resistencia muscular.

6. Salta la rayuela y se mantiene con un pie hasta por 5 segundos.

Tabla 50

Salta la rayuela

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	2	22%
b. No	2	22%
c. A veces	5	56%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 16. Salta la rayuela

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: De acuerdo a los resultados obtenidos, más de la mitad de los estudiantes si saltan la rayuela y si se mantiene con un pie hasta por cinco segundos, siendo importante para desarrollar el área motriz de los niños mediante la actividad lúdica, seguido de un menor porcentaje de que no se mantienen en pie en ese pequeño lapso de tiempo.

7. Realiza los juegos tradicionales de manera individual y grupal.

Tabla 51

Juego tradicional individual y grupal

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	6	67%
b. No	0	0%
c. A veces	3	33%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

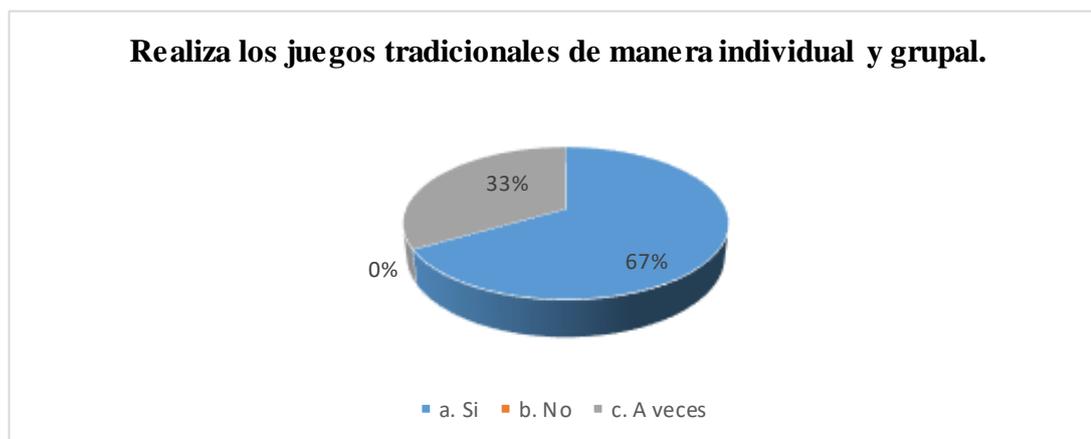


Figura 17. Juego tradicional individual y grupal

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Los resultados obtenidos de los estudiantes del inicial II de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre” indican que más de la mitad sí realizan los juegos tradicionales de manera individual y grupal, esto potenciará el compañerismo entre pares, el trabajo en conjunto, seguido de un bajo porcentaje de que a lo veces realizan.

8. Utiliza estrategias de comunicación durante el juego para interactuar con los compañeros.

Tabla 52

Comunicación durante el juego

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	9	100%
b. No	0	0%
c. A veces	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 18. Comunicación durante el juego

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: La información indica que en su totalidad de los estudiantes utilizan estrategias de comunicación durante el juego para interactuar con los compañeros para una participación activa, siendo una estrategia para fomentar esa comunicación y movimientos durante la realización de los juegos.

9. Durante el juego pone en práctica distintos movimientos como saltar/correr.

Tabla 53

Pone en práctica movimientos

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	0	0%
b. No	0	0%
c. A veces	9	100%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 19. Pone en práctica movimientos

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Según los datos obtenidos indican todos durante el juego ponen en práctica distintos movimientos como saltar, correr, rápido, lento y entre otros; de esta manera beneficiará al desarrollo motor de los niños en ese rango de edad.

10. Tiene iniciativa de realizar juegos tradicionales en momentos libres.

Tabla 54

Tiene iniciativa de realizar los juegos tradicionales

Alternativas	Frecuencia	%
a. Si	5	56%
b. No	0	44%
c. A veces	4	0%
Total	9	100%

Fuente: Lista de cotejo a estudiantes

Elaborado por: Arana & Gando, 2021



Figura 20. Tiene iniciativa de realizar los juegos tradicionales

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Análisis: Al poner en práctica las actividades lúdicas en la institución educativa dan como resultado de que más de la mitad sí tienen iniciativa de realizar los juegos tradicionales en momentos libres, es decir que existe ese interés por querer practicar en un tiempo determinado.

3.8 Conclusiones preliminares

Entrevista al directivo

De acuerdo a la entrevista realizada a la directora, manifestó que ella conoce los beneficios de los juegos tradicionales en cuanto al fortalecimiento de valores y el recate de la cultura ecuatoriana, sin embargo, reconoce que dentro de la institución no se practican juegos tradicionales de manera cotidiana, y no lo toman como alternativa para desarrollar la motricidad.

Entrevista a docentes

Lo manifestado por la docente del Inicial II, expresa que los juegos tradicionales son pocos utilizados en la vida diaria y en el contexto escolar; por otro lado, se evidenció que no aplican los juegos tradicionales dentro de su planificación como un recurso para desarrollar el área motriz de los niños. Sin embargo, indican que aplicarlos trae consigo un gran beneficio en el desarrollo de habilidades motrices siendo una buena opción ponerlos en práctica constantemente y de una forma seguida.

Encuestas a representantes legales

A través de la encuesta realizada a los representantes legales, ellos pudieron manifestar que los juegos tradicionales han ido desapareciendo con el transcurso del tiempo, por lo tanto, creen que la forma de rescatarlo es que la familia y la escuela se una para que los niños conozcan y lo pongan en práctica en su diario vivir y de esta manera se va a estimulando el área motriz.

Lista de cotejo

Mediante este instrumento se constató que los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” tienen dificultades motrices, demostrándolo mediante la aplicación de los juegos tradicionales en los cuales no podían saltar, ni mantener el equilibrio su cuerpo en las actividades que se requerían. Sin embargo, les resultó muy interesante y divertido, que se llegaron a mostrar interesados por conocerlos y ponerlos en práctica en su contexto familiar.

Los juegos tradicionales son de mucha importancia porque es un apoyo al desarrollo motriz en los niños de 4 -5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”, en todos los niveles, puesto que beneficia en la integración de habilidades como mover los músculos de forma coordinada, mantener el equilibrio, además de tener una precisión en sus movimientos.

De acuerdo a los resultados de la investigación, se pudo constatar que, si se practican los juegos tradicionales en las instituciones educativas, los niños van a mejorar las habilidades, destreza y coordinación de movimientos, favoreciendo en su desarrollo motriz y también potencializando en la interacción social. Es importante mencionar que los juegos se deben practicar de acuerdo a la etapa de desarrollo de cada niño para que aporte en su esquema corporal y de esta manera tenga conciencia motriz de su cuerpo.

Cuando se realizó la primera observación a los niños de Inicial II, se evidenció una dificultad en la coordinación de movimiento durante las actividades. Luego al observar a los niños por varias ocasiones y motivando a la maestra para que los ponga en práctica durante clases, se tuvo como resultado una mejora en el desarrollo motriz de cada uno de los ellos. De esta manera es importante que los docentes de Inicial cuenten con una guía para estimular a los niños al conocimiento y práctica de los juegos tradicionales porque tienen como finalidad aportar a su desarrollo de las habilidades motrices.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Tema

“Viajando con los juegos tradicionales” Guía didáctica de actividades sobre Juegos Tradicionales en Ecuador para desarrollar el área motriz dirigida a docentes del Inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.

4.2. Objetivo general

Promocionar los juegos tradicionales en la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” especialmente en niños de 4 a 5 años favoreciendo al desarrollo del área motriz.

4.3. Objetivos específicos

1. Socializar la guía de actividades de los juegos tradicionales en Ecuador con los docentes de Educación Inicial II como estrategia para el desarrollo motriz en los niños de 4 a 5 años.
2. Guiar a los docentes de educación inicial en el uso de los juegos tradicionales para el desarrollo motriz de los niños.
3. Poner en práctica de los juegos tradicionales en la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” para un buen desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

4.4. Listado de Contenido

La guía de actividades dirigida a docentes de Inicial con Juegos Tradicionales para el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años contiene las siguientes actividades:

Tabla 55

Actividades de la guía dirigida a docentes de Inicial

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años	
Actividades	Juegos tradicionales
1	Balero
2	Caballito de Palo
3	La cometa
4	El baile de la silla
5	Tiro de la cuerda
6	Capitán manda
7	La rayuela
8	El Gato y el ratón
9	Congelado
10	Pato, pato, ganso

Fuente: Actividades de la guía

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

4.5 Esquema de la propuesta:

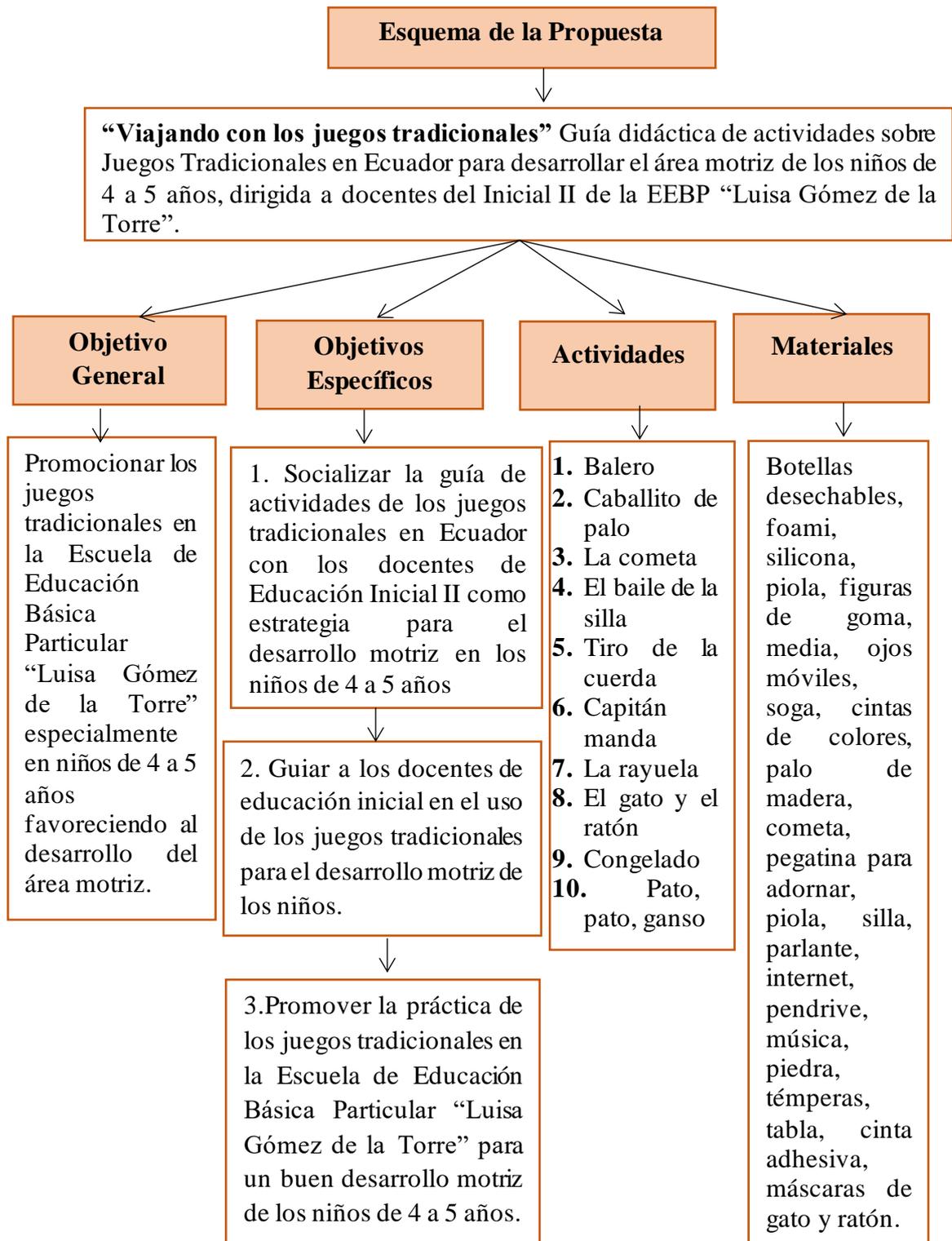


Figura 21. Esquema de la propuesta
Elaborado por: Arana & Gando, 2021

Viajando con los juegos tradicionales



4.7 Orientaciones metodológicas

La presente Guía “Viajando con los juegos tradicionales” tiene como fin educar al docente sobre la aplicación de los juegos tradicionales más representativos del Ecuador y que son parte del ámbito escolar. Se pretende recopilar juegos tradicionales, con el propósito de que los niños los practiquen en su contexto diario mediante la guía de la docente. A través de la orientación se pueden introducir, desarrollar y fortalecer las habilidades motrices en el aula, por lo que se puede otorgar a los docentes variedad de juegos tradicionales que son atractivos para los niños por su diversidad.

El aprendizaje es un proceso de interacción entre educadores, en el que se practican principios básicos basados en la intención, los sentidos y el conocimiento, no solo es necesario aprender, sino también reflexionar y actuar como ser humano. La práctica de estas actividades recreativas aporta beneficios al desarrollo motriz de los niños.

A continuación, se mencionan algunas características para que los juegos tengan un fin pedagógico.

- Debe reconocer las dificultades dentro del proceso y los posibles efectos.
- Estudiar las condiciones en la que se encuentran los niños para iniciar con la motivación.
- Ponerlo en práctica con la dirección de la maestra.
- Deje que todos los participantes realicen una acción interesante durante la actividad.
- El conocimiento de las reglas, la interacción maestro-alumno y el criterio de éxito del juego que incluye el cómo iniciar y cómo terminar un juego.

¡A jugar!

Juegos Tradicionales

1. Balero
2. Caballito de palo
3. La cometa
4. gallinita ciega
5. Tiro de la cuerda
6. Tres en raya
7. La rayuela
8. El gato y el ratón
9. Congelado
10. Pato, pato, ganso

¡A jugar!



ACTIVIDAD N° 1

BALERO



Ilustración 3: Balero
Fuente: (Gualpa, S.F)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollar la coordinación visomotriz para obtener una respuesta favorable en sus movimientos y motricidad fina.



Tiempo: Aprox. 45 minutos



Complejidad: Media

RECURSOS:

Materiales reciclados (Botella, fomix, silicona, piola, figuras de goma).

DESARROLLO:

1. Para iniciar esta actividad, la maestra va a proponer a los niños reunirse por grupos.
2. Se debe realizar una breve explicación de cómo se juega el balero y cuáles son las reglas para que posteriormente los niños lo puedan jugar.
3. Practique de manera divertida con cada grupo el juego tradicional porque se va a realizar un concurso, intentarlo las veces que sean necesarias, ya

que para ellos será un gran desafío.

4. Durante el concurso manténgase de espectador para que los niños no coloquen el balero directamente con la mano.
5. Incentive a través de puntuaciones a que los grupos logren sostener con una sola mano el balero e inserte con precisión la esfera en el mango. Ganará el grupo que obtenga mayor puntaje.

BENEFICIOS:

- Desarrolla la motricidad fina.
- Coordinación óculo- manual.
- Mejora la concentración.
- Fomenta la participación de diferentes generaciones.



EVALUACIÓN:

Tabla 56

Indicadores de evaluación del balero

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza movimientos con precisión.			
Coordina los movimientos de forma sincronizada.			
Disfruta practicar el juego del balero.			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 2

CABALLITO DE PALO



Ilustración 4: Caballito de palo
Fuente: (Freepik, S.F)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Adquirir la coordinación global de su cuerpo para que el niño pueda desplazarse con seguridad.



Tiempo: Aprox. 30 minutos



Complejidad: Media

RECURSOS:

Botellas desechables, fomix, media, ojos móviles, sogas, cintas de colores, palo de madera.

DESARROLLO:

1. Indique el juego que va a poner en práctica con sus estudiantes y motive a la elaboración de su propio caballito de palo.
2. Posteriormente participarán 5 niños por equipo, donde se marcará una línea

de partida. Al otro extremo se colocará una cuerda en la que se pondrán de manera distanciada varias cintas de colores.

3. Al momento que da la señal la docente, los niños saldrán cabalgando, tendrán que ir al otro extremo agarrar las cintas y quien mayor cantidad obtenga, gana.
4. Una de las reglas es que si la cinta cae al suelo no será válido el recorrido, si existe un empate se realizará la misma actividad hasta que haya un ganador.

BENEFICIOS:

- Contribuye el desarrollo muscular
- Favorece al juego simbólico
- Fomenta la creatividad
- Acercamiento con su cultura



EVALUACIÓN:

Tabla 57

Indicadores de evaluación del caballito de palo

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza desplazamientos con seguridad.			
Tiene control de sus movimientos durante la actividad.			
Muestra interés al realizar el juego caballito de palo.			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 3

LA COMETA



Ilustración 5: La cometa

Fuente: (Badak, S.F)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Desarrollar el interés mediante la práctica del juego tradicional la cometa, mejorando el control postural y la habilidad óculo manual para el progreso de sus áreas motorices.



Tiempo: Aprox. 40 minutos



Complejidad: Alta

RECURSOS:

Cometa, pegatina para adornar, material de reciclaje y piola.

DESARROLLO:

1. Procure ocupar materiales de reciclaje como cartulina, fundas de colores, entre otros. Pida a los niños decorar cada una de sus cometas según su gusto.
2. Una vez decoradas se realizará el concurso de “Cometas encantadas” con

ayuda de los padres o cuidadores.

3. A continuación, la maestra explicará cómo se va a llevar el concurso que se lo realizará en el patio de la institución.
4. Finalmente, la cometa que vuele más alto será la ganadora.

BENEFICIOS:

- Desarrollo las habilidades motoras
- Motiva a despertar la creatividad
- Percepción espacial
- Preserva la cultura de cada región



EVALUACIÓN:

Tabla 58

Indicadores de evaluación de la cometa

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Moviliza la cometa de un lugar a otro			
Realiza movimientos en coordinación ojo – mano			
Participa de forma activa en el juego propuesto.			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 4

EL BAILE DE LA SILLA



Ilustración 6: El baile de la silla
Fuente: (Gil, 2019)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Participar en actividades de bailes individuales y grupales desarrollando el equilibrio y dominio de movimientos del cuerpo a través del juego tradicional el baile de la silla.



Tiempo: Aprox. 30 minutos



Complejidad: Media

RECURSOS:

Silla, parlante, internet, pendrive, música.

DESARROLLO:

1. Anime a sus estudiantes a participar del juego, luego explique la manera en que se va a realizar la actividad, recomendando que no pueden empujarse y que dos estudiantes no se podrán sentar en una misma silla.
2. Después de la explicación forme con sus estudiantes un círculo y coloque una silla menos de la cantidad de estudiantes que están participando en el juego.

3. Luego, coloque una canción favorita por sus estudiantes para que se animen a bailar alrededor de las sillas.
4. Es importante recordarles que cuando la canción deje de sonar los participantes tendrán que buscar rápidamente y sentarse en una silla disponible; aquel estudiante que se quede sin una silla, será eliminado.
5. Finalmente, se quita una silla del círculo y el juego termina cuando quede un solo participante sentado en la silla.

BENEFICIOS:

- Estimula al equilibrio y manejo corporal
- Fortalece las relaciones sociales
- Motiva a desarrollar las habilidades viso espaciales
- Mantiene viva la tradición



EVALUACIÓN:

Tabla 59

Indicadores de evaluación del baile de la silla

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el ritmo y secuencia de pasos sencillos			
Puede coordinar sus movimientos de acuerdo a la música			
Expresa el gusto por la actividad			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 5

TIRO DE LA CUERDA



Ilustración 7: Tiro de la cuerda
Fuente: (Vecteezy, S.F)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Involucrar a los estudiantes en el juego tradicional tiro de la cuerda para desarrollar la motricidad gruesa manteniendo el control postural del cuerpo.



Tiempo: Aprox. 30 minutos



Complejidad: Media

RECURSOS:

Cuerda

DESARROLLO:

1. El juego tiro de la cuerda consistirá en que la maestra va organizar por grupo a los niños. Los grupos participantes tendrán un nombre divertido que los identifique.
2. Entregue a los niños una cuerda larga y explique a los grupos que con sus manos deberán halar los extremos contrarios de la cuerda.
3. Los equipos empiezan halar con fuerza, con el fin de no pasarse la línea

blanca que está en el piso.

4. Para terminar, el equipo ganador es el que logró hacer que el otro grupo se pase la línea blanca, desplazando a cada uno de sus integrantes.

BENEFICIOS:

- Percepción espacio – temporal
- Beneficia la resistencia
- Fortalece el trabajo en equipo
- Rescata el interés por los juegos tradicionales



EVALUACIÓN:

Tabla 60

Indicadores de evaluación del tiro de cuerda

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el control de su postura durante el juego			
Realiza la actividad en equipo			
Tiene entusiasmo en la realización del juego.			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 6

CAPITÁN MANDA



Ilustración 8: Capitán manda
Fuente: (conmishijos.com, S.F)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Fortalecer los juegos tradicionales a través de la actividad capitán manda, mejorando el esquema corporal y la percepción de los elementos del entorno.



Tiempo: Aprox. 30 minutos



Complejidad: Baja

RECURSOS:

Ninguno

DESARROLLO:

1. Para iniciar, la docente tendrá que explicarles a los niños en que consiste el juego.
2. Posteriormente, uno de los participantes va a ser el capitán y tendrá que dar una serie de consignas a sus compañeros, por ejemplo “El capitán manda que se toquen la cabeza, las piernas y la nariz”.
3. Luego, los participantes deberán estar atentos a todo lo que dice el capitán,

en caso de no realizar las consignas, será eliminados del juego.

! 4. La dificultad del juego es que todos los participantes deben estar atentos a que el capitán mencione la orden completa, por ejemplo, si dice a saltar todos, sin antes decir “El capitán manda que todos los participantes salten” también van a ser eliminados.

! 5. Por último, gana el participante que ha cumplido con todas las órdenes.

BENEFICIOS:

- Desarrolla la motricidad fina y gruesa
- Permite despertar la atención
- Refuerza el esquema corporal a través de la percepción
- Valora los juegos tradicionales de los pueblos ancestrales



EVALUACIÓN:

Tabla 61

Indicadores de evaluación de capitán manda

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Realiza los movimientos indicados por el capitán			
Se desplaza a buscar los objetos			
Tiene la iniciativa por realizar la actividad			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 7

LA RAYUELA



Ilustración 9: La rayuela
Fuente: (Freepik, 2019)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Mejorar el equilibrio y coordinación óculo-pédica mediante el juego de la rayuela.



Tiempo: Aprox. 30 minutos



Complejidad: Baja

RECURSOS:

Tiza, piedra plana.

DESARROLLO:

1. La docente conjuntamente con sus estudiantes saldrán al patio de la escuela y con una tiza dibujará la rayuela que estará compuesta con números del 1 al 10, en el interior de cada cuadro.
2. Como sugerencia, empiece realizando el juego para que sus estudiantes la observen y luego lo realicen sin complicaciones.
3. El jugador deberá situarse detrás del primer número con una piedra en la

mano, después debe lanzarla en el cuadro y saltar desde el número 1 hasta el 10. De ser el caso tendrá que hacerlo en un pie o con los dos si se trata de dos cuadros.

4. La meta es llegar hasta el número 10 y retornar al inicio.
5. En caso de que el jugador pierda el equilibrio o la piedra se salga del recuadro, pierde el turno.
6. Gana quien haya realizado todo el circuito sin caerse.

BENEFICIOS:

- Mejora los lanzamientos, giros, saltos y equilibrio.
- Desarrolla la percepción del espacio
- Fortalece la coordinación óculo-pédica
- Apropiación de los juegos tradicionales



EVALUACIÓN:

Tabla 62

Indicadores de evaluación de la rayuela

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Mantiene el equilibrio cuando salta			
Tiene coordinación óculo-pédica			
Juega en cooperación con los demás			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 8

EL GATO Y EL RATÓN



Ilustración 10: El gato y el ratón
Fuente: (Freepik, 2019)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Fortalecer el dominio de sus movimientos y el desplazamiento mediante el juego gato y el ratón.



Tiempo: Aprox. 30 minutos



Complejidad: Baja

RECURSOS:

Máscaras de gato y ratón.

DESARROLLO:

1. Debe animar a los estudiantes a realizar el juego en el patio de la institución, luego bríndele las indicaciones del juego.
2. Elija a dos estudiantes que representen al gato y ratón, mientras que los demás participantes formarán una ronda agarrándose de las manos sin soltarse.
3. Deben proteger al ratón y cerrar el círculo para que no entre el gato y lo

capture.

4. Antes de iniciar, se cantará diciendo: Gato: “Ratón, ratón...” Ratón: “¿Qué quieres, gato ladrón...?”, G: “Comerte quiero”, R: “Cómeme si puedes...”, G: “¿Estás gordito?”, R: Hasta la punta del rabito.

5. Termina el juego cuando el gato toca al ratón, y se invertirá los papeles o a su vez intervienen dos nuevos integrantes.

BENEFICIOS:

- Mejora la expresión y comunicación.
- Fortalece la psicomotricidad
- Desarrollo de habilidades básica como el desplazamiento y velocidad
- Relacionarse con los demás



EVALUACIÓN:

Tabla 63

Indicadores de evaluación del gato y el ratón

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre con rapidez para no ser alcanzado por el gato			
Coordina los movimientos, brazos y piernas			
Se integra en la actividad			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 9

CONGELADO

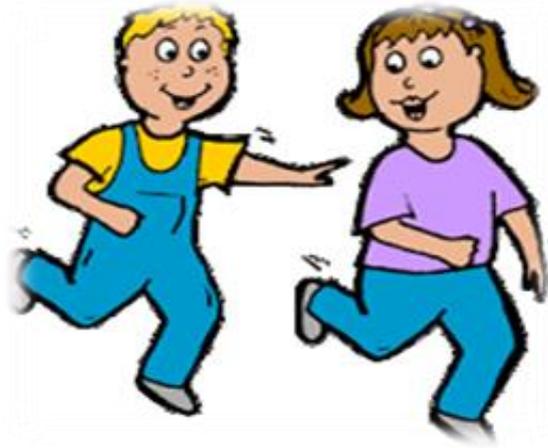


Ilustración 11: Congelado
Fuente: (Blogger, 2014)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Lograr que los niños desarrollen la percepción corporal y el movimiento de su cuerpo a través del juego congelado.



Tiempo: Aprox. 30 minutos



Complejidad: Baja

RECURSOS:

Patio de la escuela

DESARROLLO:

1. Para iniciar la actividad del congelado la docente debe agrupar a los niños en el patio.
2. Se debe explicar cómo se llama el juego y de que se trata, posterior a eso a un estudiante se lo va a denominar como el congelador.

3. El resto de participantes tendrá que tratar de correr para que no los congele.
4. Si el congelador llega a tocar algún niño debe decir congelado, ese niño se tendrá que quedar en posición estática hasta que algún otro integrante del juego lo descongele y grite descongelado.
5. En caso de que no llegue algún integrante a descongelarlo debe permanecer así hasta que termine el juego.
6. El reto del congelador es no dejar acercar a nadie a los congelados para así poder ganar el juego.
7. Una vez que todos estén congelados el juego termina y el primero al que congelaron será el nuevo congelador.
8. Es importante recordarles a los niños que en la actividad no se vale empujar, pero si descongelar.

BENEFICIOS:

- Desarrolla la velocidad
- Ayuda al desplazamiento
- Mejora la coordinación
- Fortalece la identidad cultural



EVALUACIÓN:

Tabla 64

Indicadores de evaluación del congelado

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Se desplaza por distintos lugares para que no lo alcancen.			
Intenta descongelar a sus compañeros.			
Participa activamente del juego congelado			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

ACTIVIDAD N° 10

PATO, PATO, GANSO



Ilustración 12: Pato, pato, ganso
Fuente: (WikiHow, S.F)

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Estimular la percepción corporal mediante el contacto con lo demás en la actividad tradicional pato, pato, ganso.



Tiempo: Aprox. 40 minutos



Complejidad: Baja

RECURSOS:

Máscaras de ganso

DESARROLLO:

1. Primero la docente formará grupos para realizar el juego de “piedra, papel o tijera”.
2. Quien sea el ganador es la persona que va a cumplir el papel del cazador.
3. Posterior de la actividad, todos formarán un círculo y se sentarán, excepto el cazador, ya que tendrá que caminar por fuera del círculo tocando la cabeza de los niños y al mismo tiempo decir varias veces “pato, pato, ganso” y cuando diga “ganso”, ese niño se pone de pie y deberá alcanzar al cazador mientras corre alrededor del círculo.

- 4. El objetivo del ganso es atrapar al cazador antes de que se sienta en el lugar.
- 5. Si el cazador que eligió al ganso, logra correr todo el círculo y regresa al puesto del ganso sin atraparlo, se invertirán los papeles y elegirá a otro ganso.
- 6. Caso contrario de no atraparlo, regresará a su anterior papel y empieza otra nueva ronda.

BENEFICIOS:

- Orientación espacio temporal
- Fortalece la percepción corporal
- Desarrollo de habilidades motrices
- Fomenta la socialización de experiencias



EVALUACIÓN:

Tabla 65

Indicadores de evaluación de pato, pato ganso

Indicadores de evaluación	Iniciado	En proceso	Adquirido
Corre el círculo con velocidad			
Se levanta rápido durante el juego			
Expresa sus emociones durante el juego pato, pato, ganso			

Elaborado por: Arana & Gando, 2021

4.8 Impacto de la propuesta

El diseño de la propuesta “Viajando con los juegos tradicionales” Guía didáctica de actividades sobre Juegos Tradicionales en Ecuador para desarrollar el área motriz de los niños de 4 a 5 años, dirigida a docentes del Inicial II de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre” sirve para orientar a la docente en su proceso de enseñanza con las actividades tradicionales, saber el cómo ejecutar correctamente los diversos juegos para lograr optimizar de una mejor manera el desarrollo motriz.

El impacto positivo que se creará en la Unidad Educativa es beneficioso tanto para los docentes como los estudiantes porque le permite tener el conocimiento y poner en práctica los juegos tradicionales para mejorar las habilidades, destrezas y coordinación de los movimientos que requieren o les hace falta a los niños. Es decir, que es una propuesta centrada en el fortalecimiento del desarrollo motriz en los estudiantes de 4 a 5 años.

Los juegos tradicionales son actividades que se desarrollan en la fase inicial, donde se requiere de un entorno lúdico para que los estudiantes puedan vivenciar y tener experiencias en los diversos procesos de enseñanzas en lo concerniente a los juegos tradicionales para fortalecer sus áreas motoras del cuerpo y que a futuro se vea reflejado en su diario vivir.

Así mismo incentivará a la participación de todos por realizar los juegos, poder aprender y enriquecerse de los beneficios para sus habilidades motoras, realizando una acción educativa mediante las variaciones existentes de juegos tradicionales en Ecuador para que tenga esa influencia en el área motriz. Por este motivo, surge el propósito de la guía con el fin de que sean aplicados en clases para el desarrollo de los niños.

4.9 Validación de la propuesta

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, **Janeth Leticia Mora Zapater**, con cedula de ciudadanía **0908974371** en respuesta a la solicitud realizada por las estudiantes egresadas:

KARLA PAMELA ARANA CONTRERAS
JESLY GABRIELA GANDO PALLO

De la carrera de Educación Inicial, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

“Viajando con los juegos tradicionales” Guía didáctica de actividades sobre Juegos Tradicionales en Ecuador para desarrollar el área motriz dirigida a docentes del Inicial III de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.

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



Mg. Janeth Leticia Mora Zapater.

C.I. 0908974371

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, **Norma Alexandra Hinojosa Garcés** con cedula de ciudadanía **0923508782** en respuesta a la solicitud realizada por las estudiantes egresadas:

KARLA PAMELA ARANA CONTRERAS

JESLY GABRIELA GANDO PALLO

De la carrera de Educación Inicial, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

“Viajando con los juegos tradicionales” Guía didáctica de actividades sobre Juegos Tradicionales en Ecuador para desarrollar el área motriz dirigida a docentes del Inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.

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. Norma Hinojosa Garcés.

C.I. 0923508782

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, **MSc. Carla Gualoto Alcívar** con cédula de ciudadanía **0919694505** en respuesta a la solicitud realizada por las estudiantes egresadas:

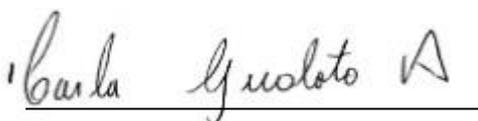
KARLA PAMELA ARANA CONTRERAS

JESLY GABRIELA GANDO PALLO

De la carrera de Educación Inicial, Facultad de Educación de la Universidad Laica “VICENTE ROCAFUERTE” de Guayaquil, para validar la propuesta de proyecto de titulación denominada:

“Viajando con los juegos tradicionales” Guía didáctica de actividades sobre Juegos Tradicionales en Ecuador para desarrollar el área motriz dirigida a docentes del Inicial II de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”.

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. Carla Gualoto A.

C.I 0919694505

CONCLUSIONES

A partir de la investigación que se ha realizado en la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” con docentes, niños y representantes del Inicial II se deduce las siguientes conclusiones dentro del proceso de estudio:

Mediante el presente trabajo de investigación fue posible analizar las teorías fundamentales que sustentan los diferentes referentes teóricos de los juegos tradicionales en Ecuador en el desarrollo motriz. Sirvieron como base para comprender acerca de los juegos tradicionales en Ecuador y su influencia en el desarrollo motriz de los niños de Educación Inicial. Las teorías dejan en claro que al poner en práctica los juegos mencionados los niños van adquirir habilidades motoras como mantenerse en posición correcta, saltar, ensartar cuenta, correr entre otro, además va a permitir en los niños fortalecer las tradiciones del Ecuador.

Los resultados que se obtuvieron de los instrumentos aplicados permitieron comprobar el problema de la institución educativa, de tal manera se pudo constatar que los docentes no ponen en práctica de manera seguida los juegos tradicionales, ni tampoco conocían de la importancia para desarrollar la motricidad en los niños. Mediante la aplicación de los instrumentos se pudo determinar la necesidad promover los juegos que se han venido dando de generación en generación y favorezca al desarrollo motor.

Se ha podido constatar que la comunidad educativa considera que los juegos tradicionales en Ecuador es un recurso didáctico muy importante para el desarrollo del área motriz, sin embargo, el interés de las docentes por usar este recurso para desarrollo las áreas motrices han disminuido de acuerdo a la modalidad tecnológica que actualmente se está viviendo; por lo cual, son muy poco impartidos y poco aplicados en la EEBP “Luisa Gómez de la Torre”. Para darle solución a la problemática se diseñaron 10 actividades que son necesarias tanto para la docente como para los niños, con el fin de que las docentes la pongan en práctica y de esta manera desarrollen las habilidades motoras en los infantes.

Elaborar e implementar una guía didáctica de actividades que abarquen los diferentes tipos de juegos tradicionales es un recurso para los educadores porque tiene como fin orientar de una mejor manera la práctica docente, y así mismo el empleo de

los juegos fortalece el área motriz en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”. La preparación de los agentes educativos es fundamental en respecto a los recursos y estrategias basadas en los juegos tradicionales porque es un factor para promover el desarrollo motriz de los niños, ya que esas actividades motivan a rescatar la identidad ecuatoriana y a un buen desenvolvimiento.

El presente trabajo de investigación tiene pertinencia educativa porque involucran a los docentes y estudiantes a practicar las actividades tradicionales desde diversas modalidades y en conjunto con la familia donde permiten desarrollar la habilidad motriz, por lo que se puede concluir que los juegos tradicionales han perdido valor en los contextos educativos y familiares teniendo un impacto con los niños en el desarrollo de área motriz, que trae consigo la ausencia del manejo en sus habilidades y destrezas de una manera ideal para su desarrollo.

RECOMENDACIONES

A partir de las conclusiones mencionadas anteriormente se ha llegado a las siguientes recomendaciones:

Se recomienda a las autoridades de la Escuela de Educación Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre” incorporar diferentes tipos de juegos tradicionales en las planificaciones de los docentes dentro de su calendario escolar anual de clase, promoviendo el desarrollo del área motriz en la aplicación de este recurso con los docentes, niños y representantes.

A los docentes, crear un mayor impacto positivo en la escuela donde motiven frecuentemente a los niños a que practiquen los juegos tradicionales dando un valor significativo para que no desaparezca esa transmisión que se va dando de generación en generación, así mismo favorece al desarrollo de sus habilidades y destrezas.

A los representantes legales de los niños, ser conscientes de la importancia que debe tener su representado en el desarrollo de las áreas motrices, a su vez colaborar en la práctica de las actividades en su hogar para que sean activos, se interesen y tengan un buen dominio corporal a futuro.

Aplicar la guía de actividades dirigida a docentes de Inicial titulada “Viajando con los juegos tradicionales” para aportar a un mejor desempeño tanto para los docentes como para los niños para su aprovechamiento escolar. De esta forma será de fundamental apoyo en el proceso motor a través de la ejecución de los diferentes juegos tradicionales que se vayan a implementar en las clases.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro Serna, I. C. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2337/1/TRABAJO%20DE%20GRADO%20VERSION%20APROBADA.pdf>
- Andrés-Rubio, M. N. (1993). *La expresión corporal en el segundo ciclo de Educación Infantil*. Salamanca: Amarú Ediciones.
- Angarita, S., Cifuentes, V. & Nieto, L. (2002). *El desarrollo del niño y la niña de preescolar y primaria y el papel de las áreas obligatorias y fundamentales. Formación de maestros articulación preescolar y primaria. Ministerio de Educación Nacional y Asociación Nacional de Escuelas Normales Superiores. Cúcuta: Enlace Editores Ltda.* Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>
- Badak. (S.F). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/gS6PwztijBFBmZf79>
- Blogger. (2014). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/WPxCD3gRVLM6A3sP9>
- Campos Ocampo, M. (2017). Obtenido de http://www.icomoscr.org/m/investigacion/%5BMETODOS%5DFolleto_v.1.1.pdf
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Cordero, A. (2013). *El impacto del aprendizaje en los niños de segundo grado de educación preescolar ante la falta de habilidad motriz fina*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/30041.pdf>
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). ambiente.gob.ec. Obtenido de <http://www.ambiente.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/09/Constitucionde-la-Republica-del-Ecuador.pdf>

- Ecured. (25 de 06 de 2019). Obtenido de https://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales
- Freepik. (S.F). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/qo9MN9EhCzgjoaLh6>
- Freepik. (2019). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/j1C6nNB1iGPqE6c39>
- Freepik. (2019). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/Wxtdsk4QyuNbBf7B6>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías Del Juego Como Recurso Educativo*. Innovagogía., March, 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4oUNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdf
ORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- García Cortejana, E. L. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12180/Tesis_61603.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García Núñez, J. A. y Berruezo, P. P. (1999): *Psicomotricidad y educación infantil*. Madrid: CEPE.
- Gil. (2019). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/ouGM1ws7n7f2ztjX6>
- Guadalupe Medina, D. I., & Sandoval Cruz, N. G. (2015). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la institución educativa Luis Pasteur de la parroquia de Guayllabamba*. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11234/1/T-ESPE-049408.pdf>
- Gualpa. (S.F). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/SeaVWH1YzFn7wvyX9>
- GROSSER, M. y cols. (1991). *El movimiento deportivo*. Barcelona. Editorial Martínez Roca.
- Hernández, R. Fernández C. y Baptista P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.

Hernández, R. Fernández C. y Baptista P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México

DF: Mc Graw Hill.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2010). *Metodología de la investigación (5a. ed. -- ed.)*. México D.F.: McGraw-Hill.

Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación (6a. ed. -- ed.)*. México D.F.: McGraw-Hill.

Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-dela-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>

Lalangui, C. (2010). *Taller de Recreación Infantil*. Bogotá: Editorial Visiones.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: Inde. Obtenido de *Juegos y deportes populares-tradicionales*.

Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., & Sáez, U. (2006). *Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad* (Vol. 3). Apunts.

López Roldán, P., & Fachelli, S. (2016). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf

López Velasco, E. F. (2018). "Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años". Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

MEC. (2005). "Guía didáctica área cultura física nivel pre primario". Quito: Ecuador

Mendoza, A. (2017). *Desarrollo de la motricidad en etapa infantil*. *Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 2(3), 8–17. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/11-93-1-PB.pdf>

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de EGB Educación Física*. Quito, Ecuador: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador (31 de marzo del 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/LOEI1.pdf>
- Ministerio de Educación. (2012). *Actualización y fortalecimiento curricular para el Área de Educación Física*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/AC_Ed_Fisica_Basica_100913.pdf
- Moran Portero. (2010). *Los juegos tradicionales*. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1226/1/T-ULVR-1267.pdf>
- Morera Castro, M. (2008). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. Ciencias del Movimiento Humano y Salud, 8.
- Palacios Benítez, M. E., & Bravo Bonilla, G. R. (2016). *Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la unidad educativa futuros navegantes" ubicada en el norte de guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1226/1/T-ULVR-1267.pdf>
- Pérez, C. (2018). *Uso de lista de cotejo como instrumento de observación*. Universidad Tecnológica Metropolitana, 1- 21.
- Piaget, J., & Bärbel, I. (2000). *Psicología del niño*. (17 ed.). Morata, Madrid.
- Rodríguez Jácome, M. J. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3993/TFGG365.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Román, J., & Calle, P. (2017). *Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un Centro Infantil en Santo Domingo, Ecuador*. 6(2). Obtenido de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S239366062017000300049&script=sci_abstract

- Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., & Romero, E. (2017). *Juegos tradicionales como estimuladores motrices en niños con síndrome de Down*. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2).
- Sailema Torres, Á., & Sailema Torres, M. (2016). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Obtenido de <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sánchez, B. (1 de septiembre de 1986). *Las Habilidades y Destrezas Motrices en la Educación Física Escolar*. Obtenido de http://docencia.udea.edu.co/edufisica/guiac_urricular/Habilidades.pdf
- Sánchez M, García (2002). *La década 1989-1998 en la psicología española: un análisis de las investigaciones en psicología evolutiva y de la educación*. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1109/1/TESIS%20FINAL%20LORENA%20GUAMAN.pdf>
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. (Primera ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós. Obtenido de https://www.academia.edu/473837/Ense%C3%B1ar_el_juego_y_jugar_la_ense%C3%B1anza
- Valero Valenzuela, A., & Gómez López, M. (2008). *La importancia de los juegos y deportes tradicionales de las clases de educación física de la sociedad posmoderna. Investigación Educativa*. Obtenido de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/download/5902/5104/>
- Vallejo Chalan, M. E. (2017). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3712/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0029.pdf>
- Vecteezy. (S.F.). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/S5BrMv1vi9UaqUk6A>
- WikiHow. (S.F.). Obtenido de <https://images.app.goo.gl/Y2v841jDGmnMZG6Z7>
- Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*. Madrid: S.L.

ANEXOS

Anexo N° 1. Formato de entrevista para el directivo



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTIVO

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Conocer la opinión del directivo acerca de cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños de 3-4 años.

1. ¿Para usted qué significa los juegos tradicionales ecuatorianos?

2. ¿Qué acciones ha emprendido la institución para poner en práctica los juegos tradicionales con los niños?

3. ¿Ha considerado poner en práctica los juegos tradicionales dentro de su institución educativa? Sí/No ¿Por qué?

4. ¿Ha observado si los docentes de educación inicial realizan juegos tradicionales de manera continua dentro de la institución educativa? Sí/No ¿Por qué?

5. ¿De qué manera las docentes de su Institución aplican los juegos tradicionales como recursos didácticos dentro de su planificación curricular?

6. ¿Ha considerado capacitar a sus docentes para que implementen los juegos tradicionales en sus aulas de clases? Sí/No ¿Por qué?

7. ¿Cuál es su apoyo como autoridad del plantel para que el Nivel de Educación Inicial trabaje con los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo motriz de los niños?

8. ¿Qué papel considera que desempeñan los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes?

9. ¿De qué manera el entorno educativo motiva constantemente a los estudiantes a participar de juegos tradicionales para adquirir habilidades motrices?

10. ¿Estaría de acuerdo en aplicar una guía con actividades de juegos tradicionales para ayudar a fortalecer el desarrollo motriz de los niños?

Anexo N° 2. Formato de entrevista para el docente



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Recopilar información sobre la aplicación de los juegos tradicionales dentro de la institución educativa para mejorar el desarrollo motriz.

1. ¿Qué opinión tiene acerca de los juegos tradicionales en la actualidad?

2. En la institución educativa en la que labora ¿qué áreas existen para la práctica de los juegos tradicionales?

3. ¿Usted ha tomado en cuenta los juegos tradicionales para desarrollar el área motriz en los niños?

4. ¿Cada qué tiempo usted y sus niños ponen en práctica los juegos tradicionales en la institución?

5. ¿Cómo se podrían difundir los Juegos Tradicionales en la institución educativa?

6. ¿Qué actividades lúdicas desarrolla para mejorar las habilidades motrices de los niños?

7. ¿Aplica dentro de su planificación los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades motrices? Si/No ¿Por qué?

8. ¿Qué juego tradicional según su opinión es adecuado para el desarrollo motriz?

9. ¿Piensa que los distintos juegos tradicionales aportan al desarrollo motriz de los niños? ¿Por qué?

10. ¿Considera usted que una guía metodológica dirigida a docentes sobre juegos tradicionales ecuatorianos sería útil y beneficiaría el desarrollo motriz de los niños? Sí/No ¿Por qué?

Anexo N° 3. Formato de encuesta para el representante legal



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA AL REPRESENTANTE LEGAL

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Conocer el criterio de los representantes legales de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”

1. ¿Conoce acerca de los juegos tradicionales?

a. Si b. No

2. ¿Considera usted que los niños a través de los juegos tradicionales aprenden?

Totalmente de acuerdo De acuerdo
En desacuerdo Totalmente en desacuerdo

3. ¿En familia realizan prácticas de juegos tradicionales en su diario vivir?

a. Siempre b. Frecuentemente
c. A veces d. Nunca

4. ¿Considera usted que los juegos tradicionales han ido desapareciendo con el transcurso del tiempo?

a. Si b. No

5. ¿Está de acuerdo que en la institución se practiquen de manera seguida los juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices?

a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo
c. En desacuerdo d. Totalmente en desacuerdo

6. ¿Considera importante que en Educación Inicial los docentes deben realizar actividades utilizando juegos tradicionales?

- a. Muy importante b. Medianamente importante
c. Poco importante c. Nada importante

7. ¿Su representado le ha comentado si en la escuela practican los juegos tradicionales?

- a. Si b. No c. A veces

8. ¿Está de acuerdo que en las horas de receso existan espacios para que su hijo practique los juegos tradicionales ecuatorianos?

- a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo
c. En desacuerdo d. Totalmente en desacuerdo

9. Seleccione: ¿Qué juegos tradicionales desearía que se realicen en la institución para mejorar el desarrollo motriz de su hijo?

- a. Rayuela d. El gato y el ratón
b. Ensacados e. Balero
c. Congelado f. Caballito de palo

10. ¿Conoce sobre los beneficios que aportan los juegos tradicionales ecuatorianos en la motricidad de los niños?

- a. Mucho b. Poco c. Nada

Anexo N° 4. Formato de lista de cotejo para estudiantes



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LISTA DE COTEJO DIRIGIDA A LOS NIÑOS

Tema: Los juegos tradicionales en Ecuador y el desarrollo motriz de los niños de 4 a 5 años.

Objetivo: Evaluar la práctica de los juegos tradicionales y el desarrollo motriz en los niños de 4 - 5 años de la de la Escuela Básica Particular “Luisa Gómez de la Torre”

Datos informativos

Apellidos y nombres: _____

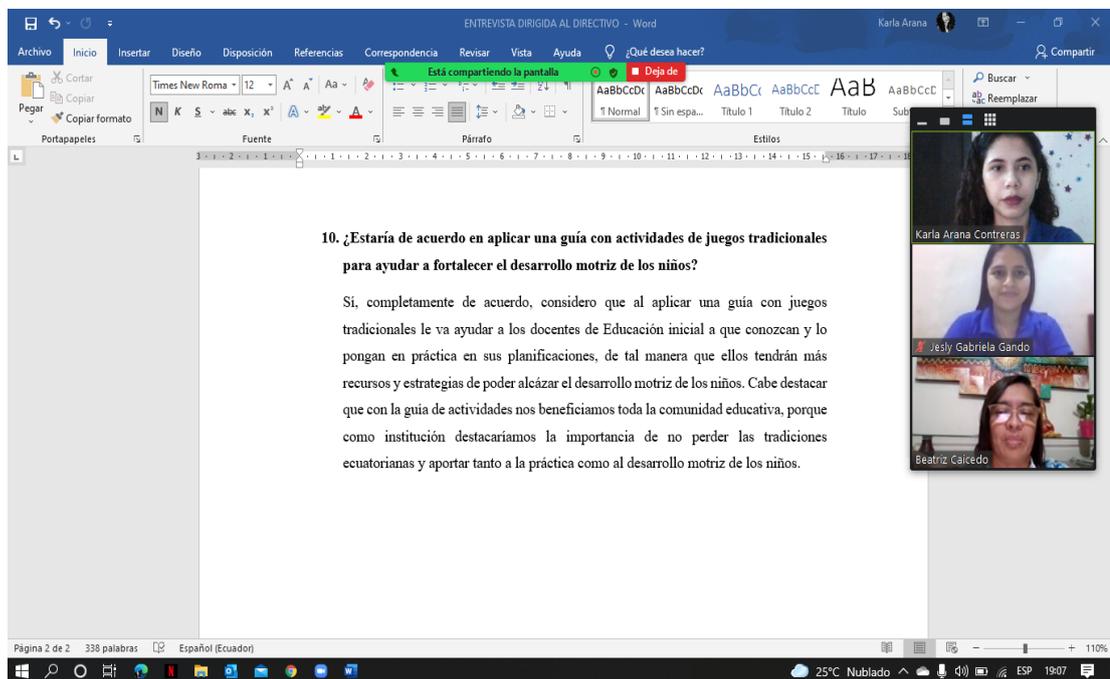
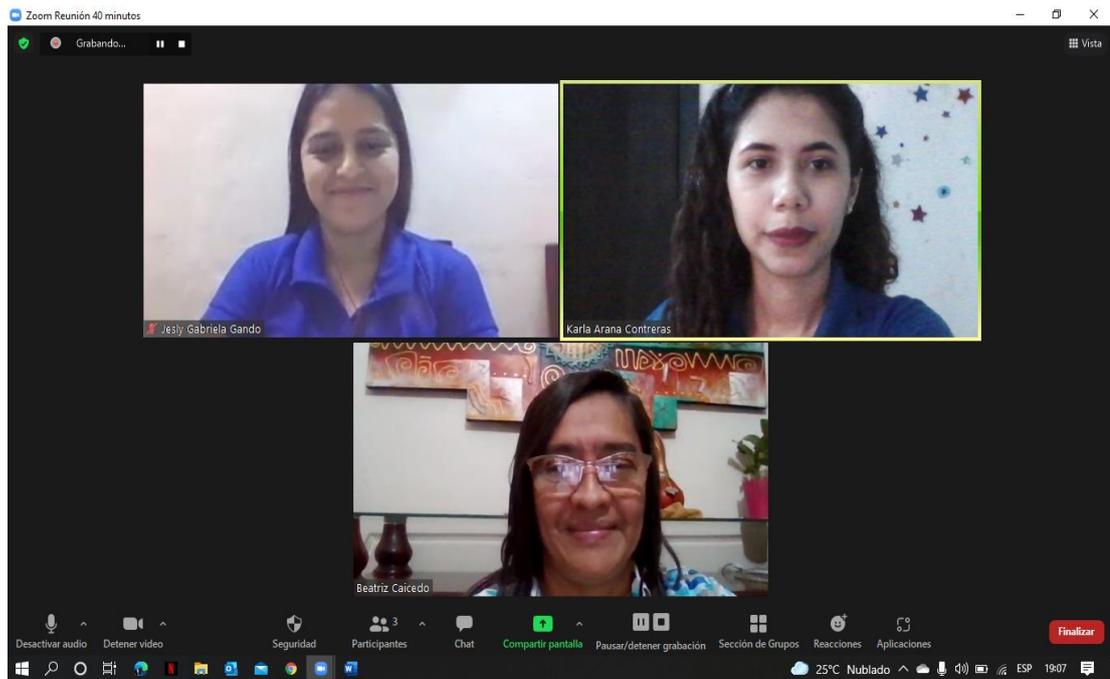
Sexo y edad: _____

Lugar de ubicación: _____ **Nivel:** _____

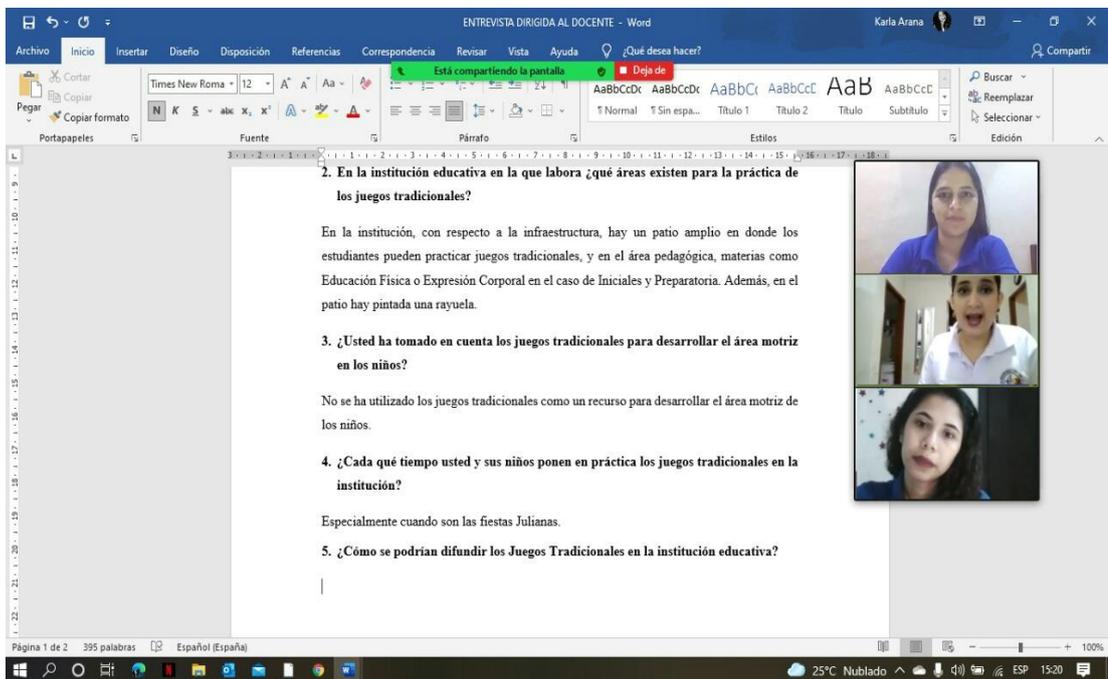
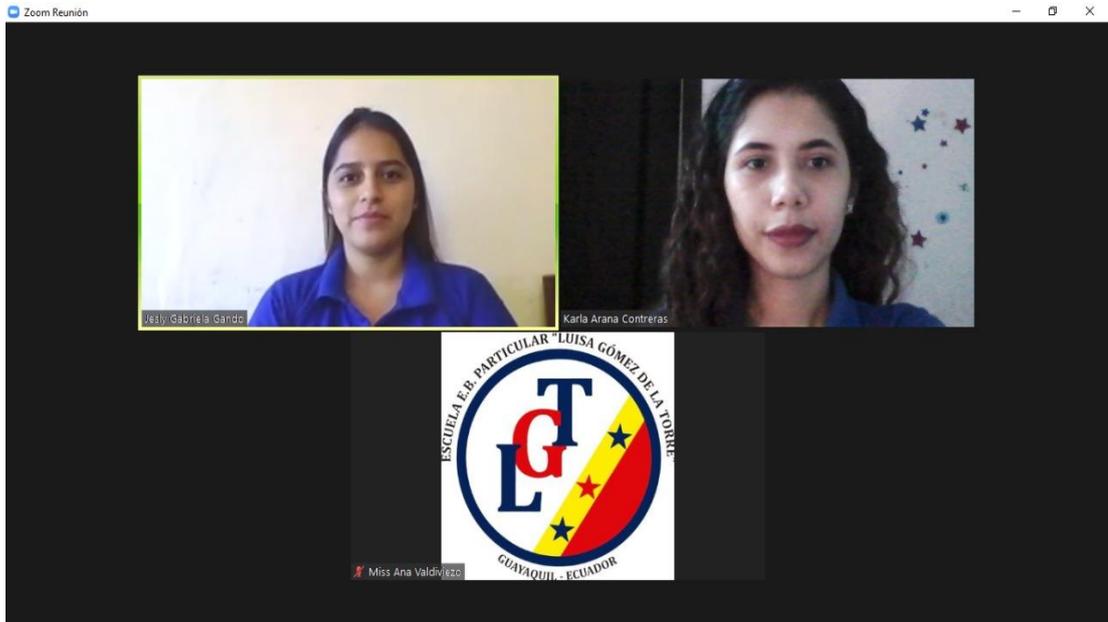
Entidad: _____

N°	Indicadores	Si	No	A veces
1	Participa de manera activa en los juegos tradicionales propuestos.			
2	Respeta las normas de los juegos tradicionales.			
3	Muestra interés por cada uno de los juegos.			
4	Mantiene el equilibrio corporal al realizar los juegos tradicionales.			
5	Tiene resistencia muscular al jugar los ensacados.			
6	Salta la rayuela y se mantiene con un pie hasta por 5 segundos.			
7	Realiza los juegos tradicionales de manera individual y grupal.			
8	Utiliza estrategias de comunicación durante el juego para interactuar con los compañeros.			
9	Durante el juego pone en práctica distintos movimientos como saltar/correr.			
10	Tiene iniciativa de realizar juegos tradicionales en momentos libres.			

Anexo N° 5. Fotografía de entrevista a la directora de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre”



Anexo N° 6. Fotografía de entrevista a la docente de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre”



Anexo N° 7. Fotografía de los niños de Inicial II de la EEBP “Luisa Gómez de la Torre”

