

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO**  
**ÁREA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**MONOGRAFÍA:**

PRESENTADA PARA OPTAR AL GRADO DE TÉCNICO  
UNIVERSITARIO SUPERIOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**TEMA:**

“LUDOTECA DE JUEGOS TRADICIONALES COMO INSTRUMENTO  
PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑAS Y  
NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”

**POSTULANTES:** Univ. ROCIO NEIZA CHOQUE MAMANI

Univ. NIEVES JHOVANA TONCONI QUISPE

**TUTORA:** Lic. MIRIAM ROSARIO CALLISAYA CARDENAS

**EL ALTO – BOLIVIA**

**2017**

**DEDICATORIA:**

Lo dedicamos a nuestros padres por el apoyo constante que recibimos de parte de ellos.

A Nuestra tutora por la paciencia y guía que nos brindó en la realización de nuestro trabajo.

**AGRADECIMIENTO:**

Al concluir el presente trabajo agradecemos infinitamente a Dios por iluminarnos y guiarnos cada momento de nuestras vidas.

A nuestros padres, por su apoyo incondicional y porque nos alentaron a concluir nuestros estudios superiores.

A Lic. Miriam Callisaya Cardenas, por sus orientaciones sabias para con este trabajo.

## **INDICE**

RESUMEN .....	1
CAPITULO I.....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. OBJETIVOS.....	4
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	4
2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	4
3. JUSTIFICACIÓN .....	4
4. METODOLOGÍA.....	5
4.1. TIPO DE MONOGRAFÍA.....	5
4.2. MÉTODO.....	6
4.3. TÉCNICA.....	6
4.4. INSTRUMENTOS .....	6
CAPITULO II.....	7
1. MARCO LEGAL DE LA INVESTIGACIÓN .....	7
1.1. LEY 070 DE LA EDUCACIÓN, AVELINO SINANI Y ELIZARDO PEREZ .....	7
2. FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS .....	9
3. FUNDAMENTO TEÓRICO .....	11
3.1. EDUCACIÓN .....	11
3.2. PSICOMOTRICIDAD .....	11
3.3. MOTRICIDAD .....	12
3.4. MOTRICIDAD GRUESA.....	12
3.5. LUDOTECA .....	13
3.6. ORGANIZACIÓN DE LA LUDOTECA AL AIRE LIBRE .....	13
3.7. EL JUEGO.....	14
3.8. IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	16
3.9. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES .....	16
3.10. EL JUEGO COMO EXPRESIÓN CULTURAL.....	17
3.11. JUEGOS TRADICIONALES.....	18
CAPITULO III.....	32
1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	32
1.1. CONCLUSIONES.....	32

<b>1.2. RECOMENDACIONES</b> .....	33
BIBLIOGRAFÍA.....	34
WEBGRAFIA.....	35

## RESUMEN

La ludoteca de los juegos tradicionales le permite a los niños y niñas descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para resolver un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. Rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

El juego desde hace mucho ha sido utilizado como estrategia de enseñanza por diferentes teorías del aprendizaje entre las cuales se encuentran: la teoría cognitiva de **Jean Piaget**, Aprendizaje significativo de **Ausubel**, lo sociocultural de **Vigostki**, método **Montessori**, los juegos tradicionales de **Paredes Candia** han tratado de explicar el significado de esta actividad.

Los resultados arrojados por las investigaciones realizadas con anterioridad por psicólogos, sociólogos, pedagogos, entre otros, demuestran que el juego es un valioso medio para educar al niño y fomentar su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socio-emocional, lenguaje y psicomotriz).

En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en los niños y niñas, la verdadera conciencia individual y colectiva, en el proceso enseñanza - aprendizaje al incluir esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula.

En el nivel de educación inicial, es relevantemente importante la ludoteca para estimular a los niños y niñas.

## CAPITULO I

### 1. INTRODUCCIÓN

El punto de partida de este trabajo es realizar un aporte referente a una ludoteca de juegos tradicionales como instrumento pedagógico en niños y niñas de pre escolar, en base a la nueva ley 070 Avelino Siñani y Elizardo Pérez.

Art.4. inciso 3. Universalizar los saberes y conocimientos propios, para el desarrollo de una educación desde las identidades culturales.” (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011, pág. 9)

Tomando en cuenta a la nueva Ley de Educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, nos menciona que debemos poner en práctica los saberes y conocimientos propios, es así que mencionaremos los juegos tradicionales que aportan al desarrollo motor de los niños y niñas en edad preescolar.

Según las investigaciones, se pudo apreciar las teorías y aportes de diferentes y grandes autores, que nos hablan sobre la educación, el juego y el desarrollo de la motricidad gruesa.

“La escuela nueva surge a principios del siglo XX y está ligada a una serie de transformaciones económicas y demográficas. Curiosamente de los hombres que lo propusieron, no eran pedagogos, sino, médicos, psicólogos y abogados que llevaron a la escuela los conocimientos que consideraron innovadores” (La Formacion Docente en America Latina, 1991)

La escuela nueva es una forma totalmente controversial a la escuela tradicional, el estudiante ya no es un ente pasivo, por lo contrario se vuelve en un personaje activo dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Su característica definitoria es el deseo de educar en libertad y para la libertad.

“Piaget concluye que el juego simbólico es como una forma que tiene el niño para descubrir las cosas, para adaptarse al mundo exterior. Es la expresión de sus pensamientos y sentimientos subjetivos sobre experiencias

agradables o desagradables: es la forma de pensar del niño” (Tesis de grado, los juegos infantiles tradicionales un recurso didáctico en la escuela en el proceso de aprendizaje, 1994, pág. 28)

“Piaget indica que para conocer los objetos, el niño/a debe actuar sobre ellos y luego transformarlos; tiene que desplazar, conectar, combinar, separar y unir de nuevo. Desde las más elementales acciones sensoriomotoras (empujar y hablar), hasta las operaciones intelectuales más sofisticadas” (la influencia de los juegos tradicionales en desarrollo de la motricidad gruesa, 2012, pág. 22)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil. De este modo el niño no solo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla vivir, dominarla o compensarla.

“En este ámbito de encuentro, situado en un contexto complejo, las variables que convergen en el acto didáctico se interrelacionan dinámicamente: espacio, tiempo, comunicación, libertad, creatividad, ternura y alegría, constituyendo el clima adecuado para organizar situaciones de enseñanza y aprendizaje que permitan al niño aprender y crecer” ( Expersion lúdico – creativa, 1990)

La estimulación de la motricidad gruesa tiene como objetivo potenciar el diálogo del niño consigo mismo y conseguir aprendizajes escolares, normalizando el comportamiento a través de la actividad corporal. Las actividades son concretas y específicas, que se dirigen a una conducta corporal como: la lateralidad, el equilibrio y la socialización.

El aporte que deseamos implementar a través de los juegos tradicionales, es la recuperación de prácticas lúdicas pedagógicas tradicionales como: (rondas, juegos) para que los niños y niñas mejoren la motricidad gruesa y el desarrollo social. Ya que es fundamental dar a conocer actividades tradicionales, teniendo en cuenta que son de mucha utilidad para el progreso corporal del niño y que en tiempos pasados han garantizado muy buenos resultados

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

Fundamentar la importancia de la ludoteca de juegos tradicionales como un recurso educativo y creativo para fortalecer la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Proponer la ludoteca como una metodología didáctica que contribuya al desarrollo positivo de la motricidad del niño y niña de inicial.
- Propiciar el rescate y generalización de los juegos tradicionales como expresión cultural.
- Orientar los beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo motor.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

A lo largo de la historia se pudo observar cambios y transformaciones en la educación y actualmente estamos evolucionando en una nueva era, por lo que nos sorprende los avances tecnológicos.

El acceso a las nuevas tecnologías cada día es mayor, por lo que pudimos observar que el inadecuado uso de estos instrumentos puede afectar el aprendizaje, la creatividad y obstruye el desarrollo motor de los niños en el nivel inicial.

Es por esta razón que vimos la necesidad de abordar el tema de los espacios lúdicos como ser la propuesta de la ludoteca de juegos tradicionales como instrumento didáctico para fortalecerá la motricidad de los niños y niñas de inicial , en esta investigación resaltamos el juego como estrategia para estimular la coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel especial en la

facilitación del desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución.

El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo, desarrolla su personalidad y socializa con sus pares.

El desarrollo motriz es fundamental en el proceso del desarrollo de los niños y niñas, por lo que tienen que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para que en un futuro puedan poder desenvolverse y adquieran un grado de autonomía.

El tipo de investigación es de carácter descriptivo, enfocado en la aplicación de juegos tradicionales en los niños y niñas de pre escolar.

El proceso de enseñanza – aprendizaje en niños y niñas de pre escolar requieren que se realice un estudio sobre la estimulación del área de la motricidad gruesa con la práctica de juegos tradicionales y cómo estos inciden en el desarrollo de habilidades psicomotrices de los niños y niñas; la falta de desarrollo de actividades lúdicas son los que afectan el logro de habilidades finas.

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1. TIPO DE MONOGRAFÍA**

- ✓ Es de carácter descriptivo

**DESCRIPTIVO:** la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción de las actividades, objetos, procesos y personas.

## 4.2. MÉTODO

Es la manera razonada de conducir el pensamiento con objeto de llegar a un resultado determinado y preferentemente al resultado de la verdad. (DICCIONARIO PEDAGÓGICO, 2008, pág. 309)

- ✓ Inductivo – deductivo
- ✓ Análisis

## 4.3. TÉCNICA

- ✓ Revisión
- ✓ Archivo
- ✓ documento

Conjunto de reglas de sistematización, mejoramiento, facilitación y seguridad en el trabajo procedimientos y recursos de una ciencia, arte, oficio o actividad. Son los recursos, las habilidades, destrezas, mecanismos, medios que el ser humano emplea para hacer algo con mayor eficiencia y eficacia. Es la habilidad para hacer uso de procedimientos y recursos. Significa “Como hacer algo”. (DICCIONARIO PEDAGÓGICO, 2008, pág. 442)

## 4.4. INSTRUMENTOS

Es la norma, acción concreta o medida específica dentro de una política, que se emplea en el proceso, con el propósito de lograr los objetivos y metas previamente definidos. (DICCIONARIO PEDAGÓGICO, 2008, pág. 250)

- **Ficha de observación:** elaborada con una serie de ítems.
- **Entrevista:** Se la realizó a la Maestra de aula del nivel inicial.
- **Documentación Bibliográfica:** Libros, revistas, internet.
- **Ficha textual:** copia de fragmentos de distintos libros.

## **CAPITULO II**

### **1. MARCO LEGAL DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. LEY 070 DE LA EDUCACIÓN, AVELINO SINANI Y ELIZARDO PEREZ**

##### **ART. 1 MANDATOS CONSTITUCIONALES DE LA EDUCACIÓN**

1. Toda persona tiene derecho a recibir educación en todos los niveles de manera universal, productiva, gratuita, integral e intercultural, sin discriminación. (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011)

En base a la nueva ley de educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez 070 promueve una educación productiva, lo que también está amparada por la Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia.

##### **ART. 2 DISPOSICIONES GENERALES**

Inc. 1. Participación social. Se reconoce garantiza la participación social, participación comunitaria, de madres y padres de familia, en el sistema educativo, mediante organismos representativos en todos los niveles del Estado. En las naciones y pueblos indígenas originarios campesinos, comunidades interculturales y afro bolivianas de acuerdo con sus normas y procedimientos propios. (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011, pág. 4)

Con la nueva ley se quiere lograr la participación activa y permanente de la comunidad, los padres de familia, director, docentes, niños y niñas involucrados en la enseñanza – aprendizaje de todas las actividades curriculares en base a su entono.

##### **ART. 4 FINES DE LA EDUCACION BOLIVIANA**

**Inc.3** Universalizar los saberes y conocimientos propios, para el desarrollo de una educación desde las identidades culturales (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011, pág. 9)

**Inc.11** Impulsar la investigación científica y tecnológica asociada a la innovación y producción de conocimientos, como rector de lucha contra la pobreza, expulsión social y degradación de medio ambiente. (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011, pág. 11)

Es importante rescatar los saberes y conocimientos propios para promover la universalización de los saberes como lo son los juegos tradicionales que se pueden utilizar en muchos contextos sociales, como aporte en la educación.

## **ART.5 OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN**

**1.** Desarrollar la formación integral de las personas y el fortalecimiento de la conciencia social crítica de la vida y en la vida para Vivir Bien, que vincule la teoría con la práctica productiva. La educación estará orientada a la formación individual y colectiva, sin discriminación alguna, desarrollando potencialidades y capacidades físicas, intelectuales, afectivas, culturales, artísticas, deportivas, creativas e innovadoras, con vocación de servicio a la sociedad y el desarrollo plurinacional.

**2.** Desarrollar una formación identitaria, técnica, tecnológica y productiva, a partir de saberes y conocimientos propios, y la tecnología entando la investigación vinculada a la cosmovisión y cultura de los pueblos en complementariedad con los avances de la ciencia y la tecnología universal en todo el sistema educativo plurinacional. (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011, pág. 11)

El presente trabajo de investigación contribuye notablemente al proponer dinámicas lúdicas y creativas en el campo de la educación, dando mayor simplicidad a la incorporación de nuevos saberes para vivir bien.

## **SUBSISTEMA DE EDUCACION REGULAR**

### **ART. 11 EDUCACION INICIAL EN FAMILIA COMUNITARIA**

Constituye la base fundamental para la formación integral de la niña y el niño, se reconoce y fortalece a la familia y a la comunidad como el primer espacio de socialización y aprendizaje.

#### 2. educación en familia comunitaria escolarizada

Desarrolla las capacidades y habilidades cognitivas, lingüísticas, psicomotrices, socio afectivos, espirituales y artísticas que favorezcan a las actitudes de autonomía, cooperación y toma de decisiones en el proceso de construcción de su pensamiento, para iniciar procesos de aprendizaje sistemáticos en el siguiente nivel. De dos años de duración. (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011, pág. 19)

En la segunda etapa de la de la educación inicial en familia comunitaria escolarizada, los padres de familia, docentes y toda la comunidad cumplen un rol muy importante en la formación y apoyo para el desarrollo motor de los niños y niñas que cursan esta esta etapa.

## **2. FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS**

El Modelo Educativo Socio comunitario Productivo se sustenta en el paso de la teoría a la práctica, por lo que consideramos como un pilar fundamental en la educación la “**Escuela Ayllu de Warisata**”, donde se encontraban presentes los valores como ser la honestidad, la reciprocidad, la participación y el trabajo. Tenía una concepción pedagógica propia, enriquecedora en su modelo educativo que es **lo comunitario y productivo**.

Por otra parte tenemos a **MARÍA MONTESSORI** que nos habla de la **LIBERTAD**. Esta idea pedagógica consiste en dejar al niño en libertad para que halle por sí mismo los procedimientos que habrán de conducirlo al conocimiento, lo que le permitirá al niño desenvolverse espontáneamente de acuerdo a sus intereses y

necesidades. También nos habla sobre el **MOVIMIENTO** que es el medio por el cual el niño se relaciona con el mundo exterior, de este modo el movimiento constituye una acción fundamental en la formación del niño.

Montessori también nos habla sobre los períodos sensibles, nos dice que son períodos en los cuales los niños pueden adquirir una habilidad con mucha facilidad, es por eso que se debe organizar cuidadosamente un espacio para fomentar su auto-aprendizaje y crecimiento. Las características de este Ambiente Preparado le permiten al niño desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto.

El rol del adulto en La Filosofía Montessori es guiar al niño y darle a conocer el ambiente en forma respetuosa y cariñosa.

El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida. A los 5 años, el cerebro alcanza el 80% de su tamaño adulto. La plasticidad de los niños muestra que la educación de las potencialidades debe ser explotada comenzando tempranamente.

Los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños. Por el contrario, mediante la información existente los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos.

Esto demuestra que su metodología se opone a la enseñanza tradicional, cuyos aspectos se caracterizan por el enciclopedismo, verbalismo y pasividad, impartiendo los conocimientos a través de una metodología no experimental.

Además, el modelo socio crítico sustentado por **Pulo Freire** “**la pedagogía del oprimido**” y “pedagogía de la esperanza”, manifiesta que la educación es un instrumento para la liberación de una realidad injusta, opresiva y excluyente.

Nos menciona que el individuo debe liberarse a través de la educación.

### **3. FUNDAMENTO TEÓRICO**

#### **3.1. EDUCACIÓN**

La educación es la posibilidad y la necesidad que tenemos las personas para aprender en el transcurso de la vida, y es de manera continua y permanente.

“Es el proceso y el resultado cuya función es la de formar al hombre para la vida, de temprar el alma para la vida en toda su complejidad; el sentir. La educación es el proceso y el resultado de una instrucción proyectada en un plano estratégico, dirigida a la transformación de las cualidades más trascendentes de la personalidad de los hombres” **(glosario pedagogico, 2007, pág. 60)**

“la educación es una actividad vital. Es un proceso sociocultural permanente, centrada en el aprendizaje y el educando. Está orientado a la formación integral de las personas y al perfeccionamiento de la sociedad. Contribuye a la socialización de las nuevas generaciones y las prepara para que sean capaces de transformar y crear cultura y de asumir sus roles y responsabilidades como ciudadanos. Como fenómeno pedagógico permite y facilita que el educando en el área cognitiva, procese y reconstruya la información, culminando en su sistematización y operativización, mediatizado por la interacción de las estructuras pedagógicas, principalmente la creatividad, mediatizados por la innovación e imaginación, dirigidos a la resolución de problemas nuevos” (Diccionario Pedagógico, 2011, págs. 138 - 139)

#### **3.2. PSICOMOTRICIDAD**

"La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno".

"La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral"(Munià, 1997).

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

Piaget, sostiene que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas, lo que lleva a Arnaiz a decir que esta etapa es un período de globalidad irrepetible y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos de tipo psicomotor, debiendo ser este una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad, (Actividad Corporal, 1994)

### **3.3. MOTRICIDAD**

La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento. (Nervioso, 2005).

### **3.4. MOTRICIDAD GRUESA**

Motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar

sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.

“La motricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades, tales como correr, sentarse o levantar una pierna” (Jiménez, 2007).

Esto supone entonces la capacidad de una persona para ejecutar movimientos que impliquen el uso de masas musculares de mayor volumen como por ejemplo las piernas y que gracias a ellas el ser humano puede realizar dichas actividades. (Carrillo, 2011).

### **3.5. LUDOTECA**

“una ludoteca es un conjunto de materiales de juegos educativos destinados a potenciar el desarrollo psicomotriz, intelectual y moral del niño” (Diccionario Pedagógico, 2011, pág. 290)

Una Ludoteca es un espacio o para estimular , promover y dar rienda suelta al juego, es un encuentro, relación , participación y cooperación favoreciendo el respeto de la individualidad y la sociabilidad.

### **3.6. ORGANIZACIÓN DE LA LUDOTECA AL AIRE LIBRE**

- ✓ Cada juego de piso o pared será explicado al niño y niña.
- ✓ Se vinculará cada juego con alguna de las áreas del currículo de educación pre escolar.
- ✓ El patio como ludoteca al aire libre podrá ser empleado de manera espontánea por los niños y niñas, con la supervisión de un adulto o de manera planificada con un propósito específico.

- ✓ La duración del uso del patio escolar como ludoteca al aire libre dependerá de lo que se quiere lograr y de las condiciones ambientales.
- ✓ Se deben tomar medidas precautorias en casos de contingencia ambiental y cuidar que la exposición de los niños y niñas al sol no sea muy prolongada.
- ✓ El patio escolar deberá quedar sin basura al terminar su utilización.
- ✓ Se delimitarán las zonas de riesgo: coladeras, levantamiento del cemento, escaleras, etc., para evitar accidentes.
- ✓ Existirá un botiquín a la mano para ser usado en casos de emergencia.

### **3.7. EL JUEGO**

“Acción y efecto de jugar. Se trata de una actividad total, un recurso creador para el desarrollo físico sensorial, motriz muscular, y para la coordinación psicomotriz.

En el plano pedagógico es una acción libre, continua y dinámica que forma parte del desarrollo del niño.

La función más importante del juego es la imaginación, esto permite entrar a un mundo de fantasía y de creatividad...” (Diccionario Pedagógico, 2011, pág. 273)

El juego es esencial para el desarrollo motriz de cada niño y niña de inicial como apoyo didáctico en base a su entorno para así poderse desenvolver con mayor facilidad y acrecentar sus habilidades.

Antonio paredes Candía afirma que

“del conjunto de juegos que cita bertonio, avizoramos que los kollas tuvieron para cada uno, algo así como reglamentos de juego, manera de contar los tantos perdidos o ganados, instrumentos de juego, juguetes propiamente dichos, para niños y adultos y que esta actividad ocupaba una parte sobresaliente en su vida”

Juegos, juguetes, entretenimiento y diversiones tradicionales que aún tiene vigencia en Bolivia. Juegos de origen precolombino y los que fueron creaciones del periodo republicano con el tiempo se adaptaron a Bolivia, con

una clasificación de juegos: los lícitos y los vedados (PAREDES CANDIA, 1998)

El juego es una actividad lúdica que permite desarrollar en el individuo, una serie de potenciales psico-motoras que están presentes en él, desde el momento de su nacimiento hasta su muerte y que durante el transcurso de su vida, se van perfeccionando de una manera dinámica y articulada, buscando el desarrollo integral del hombre.

El juego establece en el niño una actividad central. El niño no solo juega para repetir situaciones agradables, al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias.

Varias investigaciones y estudios han definido el juego como uno de los elementos esenciales en la vida del niño; en la formación de su personalidad, como en el conocimiento del entorno.

El juego y la educación de alguna manera van ligadas, porque educación proviene del latín “educare”, que implica moverse, fluir, salir. Entonces el niño o niña deben desenvolver sus potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior que se educa.

Según María Montessori, el juego es el trabajo de los niños. Los niños deben tener derecho a las numerosas fases de juego, pues sólo así pueden desplegar su individualidad.

El juego es un verdadero revelador de la evolución mental del niño, desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia. El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación.

"El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia." (el mundo del Jardín de infantes, 1979, pág. 20)

### 3.8. IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil.

Las **habilidades físicas** (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego.

Las **habilidades mentales** se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.

Las **habilidades sociales** también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir.

El juego también contribuye al desarrollo de las **habilidades emocionales** por medio del placer que nuestros los niños y niñas experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego.

El juego estimula la **creatividad y la imaginación** cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

### 3.9. EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES

El desarrollo de las capacidades motrices teniendo como punto de referencia el juego pretende lograr que se vayan cubriendo las necesidades motrices que van surgiendo en cada una de las etapas evolutivas del niño y de la niña, facilitándoles

los aprendizajes motrices, ayudándole a alcanzar una autonomía cada vez más real y una aceptación y conocimiento de sí mismo, dando respuesta a los problemas de movimiento que se le plantean al individuo en la vida real.

En este sentido el desarrollo de las habilidades motrices se va a orientar principalmente hacia la creación de la base de la motricidad; así no hay que olvidar que sobre ellas se van a construir las habilidades que tan importante papel van a jugar en la enseñanza de los deportes. (Trigueros, 2005).

Las Habilidades básicas, se pueden definir “como pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta ni la precisión, ni la eficiencia” (Trigueros, 1991:57), se trataría por tanto de movimientos naturales y que pretenden dar respuesta a los problemas de movimiento que se le plantean al individuo en la vida real.

Normalmente la escuela americana las divide en locomotoras y manipulativas, otros autores, como Sánchez Bañuelos (1986) en: movimientos que implican el manejo del propio cuerpo y movimientos en los que la acción principal se centra en el manejo de objetos, tal es el caso de los lanzamientos. Nosotros, al considerar que se asientan en determinados patrones motrices elementales y habilidades perceptivo-motrices, que permiten al niño resolver situaciones motrices genéricas, realizamos una clasificación que contempla desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

### **3.10. EL JUEGO COMO EXPRESIÓN CULTURAL**

“He usado la expresión experiencia cultural como una ampliación de las ideas de los fenómenos transicionales y del juego, sin estar seguro de poder definir la palabra “cultura”, por cierto que el acento recae en la experiencia. Al utilizar el vocablo cultura pienso en la tradición heredada. Pienso en algo que está contenido en el acervo común de la humanidad, a lo cual pueden contribuir los individuos y los grupos de personas, y que todos podemos usar si tenemos algún lugar en que poner lo que encontramos” (el juego proceso de desarrollo y socialización, 2003, pág. 37)

Es necesario revalorizar nuestra cultura y podemos encontrar inmerso a lo que llamamos los juegos tradicionales; son juegos que tienen valiosas aportaciones en el desarrollo integral del niño.

Son juegos realmente sanos que aportan valores, que en la actualidad se están perdiendo a causa de la invasión tecnológica.

También aportan al desarrollo motor por que los niños y niñas pueden desenvolverse de manera libre en la naturaleza (corriendo, saltando, caminado).

### **3.11. JUEGOS TRADICIONALES**

“son los juegos autóctonos tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen las consideraciones de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes mas antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc).

Especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchis, juegos de la oca, barquitos, etc.) y algunos juegos de cartas.” (wikipedia, 2017)

Los juegos tradicionales son aquellos juegos de nuestra cultura y de nuestros antepasados, en estos juegos tradicionales no está inmerso la tecnología, son juegos donde el niño puede desarrollar distintas áreas respecto al aprendizaje.

“art.4. inciso 3. Universalizar los saberes y conocimientos propios, para el desarrollo de una educación desde las identidades culturales.” (Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, 2011, pág. 9)

Tomando en cuenta a la nueva Ley de Educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez, nos menciona que debemos poner en práctica los saberes y conocimientos propios, es así que a continuación mencionaremos los juegos tradicionales que aportan al desarrollo motor de los niños y niñas en edad preescolar.

### **SALTANDO LA CUERDA**

**Contenido específico:** desarrollo motor grueso

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** matemática, lenguaje

**Material:** Una cuerda o soga muy larga.

Este es un juego muy divertido donde dos participantes deben tomar los extremos de la cuerda y la harán girar para que salte un niño.



## LA CUCHARA Y EL HUEVO DURO

**Contenido específico:** equilibrio.

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** concentración, matemáticas (figuras geométricas)

**Material:** Una cuchara y huevos duros.

Antes de iniciar con el juego tradicional hacemos una reflexión sobre la forma que tiene un huevo (óvalo).

Es un juego tradicional que requiere pocos materiales para ser realizado y divertir a un numeroso grupo de personas. Tan sólo con una cuchara de plástico y un huevo duro, o a veces también se usa un limón, pelotas de ping-pong o hasta bolas de papel aluminio. Se puede jugar individualmente o por equipos y es necesario trazar una línea de salida y otra de llegada. La carrera individual consiste en que cada jugador corre con una cuchara en la mano y dentro de la cuchara llevará el limón o el material que seleccione, luego salen todos desde la línea de partida y corren lo más rápido posible intentando que el limón no se caiga. Si esto sucede, el jugador se para, lo recoge, lo coloca en la cuchara y sigue corriendo.



## CARRERA DE SACOS

**Contenido específico:** (motricidad gruesa, vocales)

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** vocales

**Material:** Bolsas grandes o yutes celestes

Al inicio de la actividad se les explica a todos los estudiantes que a medida que van saltando deben ir pronunciando las vocales.

Es una carrera en la cual los participantes cubren sus piernas con unos sacos o yutes que deben sostener con sus manos. Para avanzar sólo es válido saltar, sin soltar el saco. Esta actividad se la puede realizar en grupos de 4 o 6 personas, dependiendo de la cantidad de participantes, pero pronunciando siempre en cada salto las vocales.



## JUEGO DE LAS CANICAS

**Contenido específico:** (motricidad fina)

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** colores, matemáticas.

**Material:** Canicas.

Se hace un hoyo en el suelo y se lanza las canicas con el dedo corazón desde un lugar acordado intentando meterlas en el agujero. El que lo consigue se queda con las canicas de los demás. Se juega durante todo el año.

Al inicio de la actividad cada estudiante empieza con 20 canicas de diferentes colores y luego al terminar el juego se vuelve a contar con cuantas canicas se quedó cada estudiante.



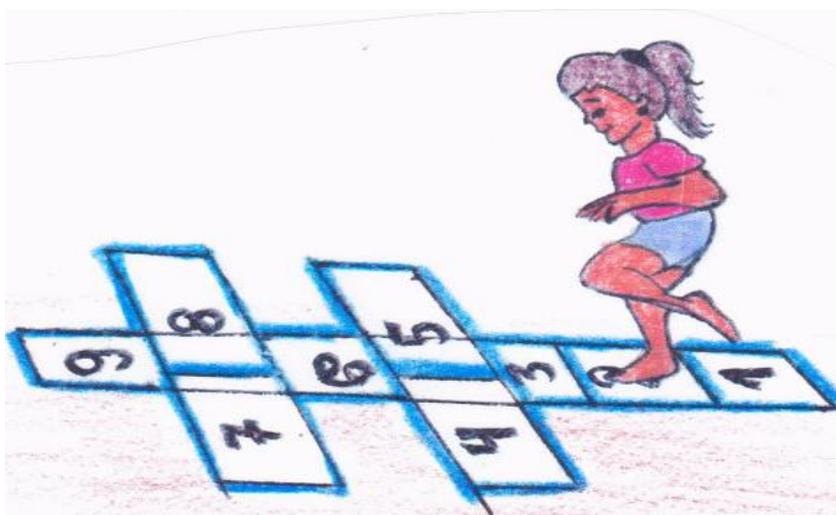
## LA THUNKHUÑA

**Contenido específico:** (motricidad gruesa, equilibrio, Figuras Geométricas, Matemáticas)

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** (legua extranjera y originaria).

**Material-** La Thunkhuña se dibujada en el piso con tiza o (estuco) para marcar las líneas, prendas para lanzar (piedras planas o un objeto que se pueda quedar estático dentro el área de juego).

Pintarnos con tiza, el gráfico tradicional de la thunkhuña en el piso, los participantes de uno en uno, lanzarán su piedrita al primer número e irán saltando poniendo un solo pie cuando existe un cuadro y donde están dos cuadros juntos pondrán los dos pies, hasta volver a recoger la prenda, si lo hacen bien siguen lanzando al número siguiente, sino pasa el turno a otro participante, y cuando vuelve su turno continúan en el número en que se quedaron.



## EL TROMPO

**Contenido específico:** motricidad fina

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** el círculo

**Material:** Un trompo, una cuerda o pita y tapas de coronas.

Se envuelve el trompo con una cuerda o pita y luego se lanza el trompo sujetando de la punta de la cuerda o pita que queda después de envolver.

Cuando el trompo gira en el suelo se puede levantar con la mano para que siga girando en la palma, esa es una forma de que se realice un juego, porque el trompo que se mantenga más tiempo girando en la palma de la mano gana.

Otra forma de jugar es realizando una competencia de tapas de coronas mediante una distancia que se establece, entonces el participante que llega primero a la distancia establecida es el ganador.

Una vez realizada la práctica de juego, podemos realizar círculos.



## EL VOLADOR

**Contenidos específico:** (Figuras Geométricas, Área Matemáticas)

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** motricidad gruesa y fina

**Material:** Papel seda, paja brava gruesa, carpicola, tijeras e hilo más una lata de leche vacía para enroscar el hilo.

Fabricamos los voladores con los materiales ya mencionados, empezamos haciendo un corte en el papel seda, **en este caso la figura de un rombo, con sus 2 dimensiones**, después con las barras de paja realizamos una cruz y la pegamos con carpicola en los extremos, seguidamente realizamos otros corte en forma de tiras para hacer sus colitas, pegamos a los dos extremos como también en la parte de atrás del rombo, por ultimo hacemos el tino que se lo tiene que hacer en al centro del volador.

El juego consiste en que dos o tres participantes realizan maniobras, para elevar el volador.



## CARRERA DE TRES PIES

**Contenido específico:** coordinación

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** (El ritmo - Educación musical)

**Material:** Tela delgada o una cuerda para amarrar lo pies.

Para realizar este juego se forman equipos por parejas y se les amarra juntos uno de sus pies, para que caminen sin separarse coordinando sus movimientos.

Una vez amarrados y conformados los equipos se hace una carrera, no sin antes establecer la dimensión de la superficie, el ganador es la pareja que llegue primero a la meta.

También se puede colocar obstáculos en el recorrido de la carrera, para que los participantes tengan algunas dificultades al realizar esta actividad.



## LA RUEDA GIRADORA

**Contenido específico:** (La Circunferencia –Matemática)

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** (coordinación viso motor)

**Material:** Una rueda o aro de plástico más un guiador de un alambre grueso.

Antes de comenzar a jugar necesitamos fabricar la rueda, estas pueden ser de llantas de autos que no utilicen, haciendo un corte en el círculo interior de la llanta, Seguidamente realizamos el guiador con el alambre grueso, esta herramienta es de una forma de bastón de “U” para que pueda guiar las distintas direcciones de la rueda.

Una vez realizado los materiales damos paso a poder explicar cómo el contenido curricular de la circunferencia se aplica en los juegos tradicionales como es el círculo de llanta. El juego consiste, en recorrer una distancia determinada y con obstáculos, se puede contar con varias vueltas para que los participantes puedan divertirse.

Este juego puede realizarse entre varios participantes, pues mientras más competidores más difícil y competitivo la carrera.



## HUEVO Q'ULLO

**Contenido específico:** reflejos, motricidad gruesa

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** números, el círculo, valores

**Material:** Un pañuelo

Hacemos un círculo y nos sentamos, uno de los niños agarrará un pañuelo, que será el huevo duro, el niño ira dando vueltas alrededor del círculo y disimuladamente pondrá el pañuelo detrás de alguien, si el otro niño(a) se da cuenta que tiene el huevo detrás, tendrá que perseguir al niño que puso el huevo y si agarra al niño, éste tendrá que sentarse en el centro del círculo y ser el “huevo q'ullo”, hasta que otro niño le sustituya; pero si él niño(a) que tiene el huevo en la espalda no se da cuenta ,y el otro estudiante logra dar una vuelta automáticamente el niño que tenía el pañuelo en la espalda es el huevo q'ullo.



## NO LA DEJEMOS CAER

**Contenidos específicos:** colores

**Contenidos a trabajar en otras áreas:** motricidad

**Materiales:** Dos pelotas medianas.

Se divide a los estudiantes en grupos de doce participantes, uno de tras de otro, puede ser con las piernas abiertas, donde pasara las pelotitas hacia atrás; o también se las puede pasar de un costado y por encima de las cabezas de los demás; a medida que la pelotita va pasando, cada integrante del grupo menciona un color diferente si uno se equivoca, se le dará una penitencia. Cuando la pelotita llega al final, el último de la fila corre hacia adelante para continuar el juego.

El juego concluye cuando todos los participantes han pasado hacia adelante.



## EL MONO MAYOR

**Contenidos específicos:** Ocupaciones y profesiones.

**Contenidos a trabajar en otras áreas:** Valores, espiritualidades y religiones (La meditación, contemplación; medios de dialogo)

**Materiales:** Contenidos en las diferentes áreas y otra clase de disfraces, estudiantes y el profesor.

Se organiza en grupos a los estudiantes, a continuación el profesor realiza la imitación de una **ocupación y profesión** y los estudiantes realizaran lo mismo que el profesor, el profesor da a conocer las ocupaciones y los estudiantes responden lo mismo.

Así de esta manera los estudiantes se van apropiando de un contenido y todos son los ganadores.



## PASARÁ PASARÁ MI BARQUITO

**Contenido específico:** (Interpretación de la canción, Área Educación Musical)

**Contenidos a trabajarse en otras áreas:** educación física, motricidad gruesa

**Materiales:** Una cuerda larga, dos equipos participantes.

Es un juego tradicional dos participantes servirán de puente de puente y se agarran de las manos cada uno se pondrá un como nombre un color o una fruta diferente del otro los demás participantes de las familias forman un trencito y avanzan cantando por ejemplo PASARÁ PASARÁ MI BARQUITO EL ULTIMO SE QUEDARA...bis a medida que van pasando los participantes debajo del puente el ultimo tendrá que quedarse y elegir la fruta o color dependiendo que le pregunten los participantes por ejemplo en el color ¿quieres el rojo o azul? o en las frutas ¿quieres plátano o naranja? Depende de la respuesta el participante que se quedo debe irse detrás del puente. De esta forma se la entonación de una canción por el intermedio los estudiantes componen otras canciones para los juegos tradicionales.



## CAPITULO III

### 1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 1.1. CONCLUSIONES

- El presente trabajo incluye como elemento fundamental la propuesta de una ludoteca de juegos tradicionales a desarrollar a través de la orientación individual y grupal, posibilitando el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de pre escolar.
- El juego es una actividad necesaria para los seres humanos en especial para los niños y niñas de la etapa preescolar, como también es una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas.
- Es importante resaltar los juegos tradicionales como medio pedagógico multidisciplinario para el aporte en el desarrollo de su aprendizaje y desarrollo psicomotor de los niños y niñas de pre escolar.
- Los juegos tradicionales mejorarán las relaciones afectivas entre los miembros de la comunidad educativa y la familia.
- Los juegos tradicionales influyen positivamente ya que ayudan a la estimulación de las diversas áreas de los niños y niñas.
- La elaboración y aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de pre escolar, permitirá que al poner en práctica los juegos pre escritos en el siguiente estudio se superen limitaciones y problemas de la motricidad gruesa, socialización y el desarrollo armónico.
- Al efectuar esta investigación no solo rescatamos la identidad cultural de la tierra en que vivimos sino también logramos desarrollar destrezas de una manera muy sencilla la que solo se necesita recordar y poner en práctica actividades olvidadas.

## 1.2. RECOMENDACIONES

A los docentes, padres de familia y la sociedad en general.

- Que tomen en cuenta la presente investigación, y que implementen los juegos tradicionales para que juntos podamos coadyuvar en el desarrollo de la educación de los niños y niñas, para que estos sean unos seres potencialmente formados en su desarrollo motor.
- Hacer uso adecuado del tiempo libre que tienen los niños y las niñas para potenciar su desarrollo psicomotriz mediante el juego.
- Se recomienda implementar una ludoteca de juegos tradicionales como un espacio o recurso didáctico en los ambientes educativos del nivel pre escolar.
- Practiquen los juegos tradicionales para revalorizar y fortalecer la identidad cultural.
- Los juegos deben realizarse en los espacios adecuados como los patios de las unidades educativas.
- Seleccionar los juegos y aprovecharlos como actividades previas a otras actividades de estudio.
- Incorporar los juegos tradicionales en el grado pre escolar como un instrumento para desarrollar y fortalecer la actividad motora de las niñas y niños para que los mismos puedan desenvolverse de manera positiva en la actividad escolar.

## BIBLIOGRAFÍA

- ❖ CARRETERO, Mario (1997). Introducción a la Psicología Cognitiva. Buenos Aires. Aique
- ❖ CASTRO SILVIA, Eduardo (1991). La Formación Docente en América Latina. Santiago Chile. UNESCO/REALC
- ❖ DINELLO, Raimundo (1990). Expresión lúdico – creativa. Montevideo. Nuevos Horizontes
- ❖ GUTIERREZ L., Feliciano (2011). Diccionario Pedagógico. La Paz-Bolivia. González
- ❖ POMA CASTRO, Norah (1994). Tesis de grado, los juegos infantiles tradicionales un recurso didáctico en la escuela en el proceso de aprendizaje. La Paz - Bolivia
- ❖ QUISPE CALLIZAYA, Damaso (2007) glosario pedagógico. La Paz - Bolivia
- ❖ REYES NAVIA, Rosa Mercedes (2003) el juego proceso desarrollo y socialización. Colombia, Delfin Ltda.
- ❖ VOGT, Willi (1979) el mundo del jardín de infantes. Kapeluz
- ❖ YAPUCHURA MACHACA, Jose Luis (2012) la influencia de los juegos tradicionales en desarrollo de la motricidad gruesa. El Alto
- ❖ Ministerio de Educación (2011) Ley de la educación Avelino Siñani y Elizardo Pérez. L Paz – Bolivia. UPS

## WEBGRAFIA

- ❖ Wikipedia, disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/juegos\\_tradicionales](http://es.wikipedia.org/wiki/juegos_tradicionales)
- ❖ Yturralde, E. (16 de octubre de 2012). <http://www.ludica.org/>.
- ❖ Zùgaro. (1992). El juego, como actividad fundamental para el desarrollo del niño.
- ❖ UNICEF. (1984). Desarrollo del niño. *Desarrollo del niño*, (págs. 122-126).

**ANEXOS**

## **ENTREVISTA CON LA MAESTRA DE AULA:**

Tómanos estos puntos para la entrevista los cuales son:

- En la parte de aprendizaje y cumplimiento de actividades
- En la parte de apoyo por parte de sus familiares
- Convivencia con sus compañeros
- En la parte emocional

La maestra nos relata lo siguiente:

### **1. EN EL CASO DE GUSTAVO C. AMARU ROQUE**

#### **1. Su aprendizaje como esta del niño?**

En el caso del estudiante Cristian es distraído aprende solo para un momento luego se va olvidándose reconoce algunos colores y otros no.

Cuando yo les explicando me responde llegado el momento cuando yo le digo que solito salga al pisaron para reconocer los colores y q me muestre no los reconoce se confunde, en el caso de los números sucede lo mismos, las vocales igual, en inicio su nombre no podía escribir me lo realizaba en forma de círculos después recién aprendió.

#### **2. La parte personal social como es en el aula?**

A un principio era tímido, no quería compartir con nadie, poco a poco se fue integrando con sus compañeros y cómprate con ellos ahora.

#### **3. Existe apoyo de parte de sus padres en las actividades del niño?**

Más le apoya el padre al niño y su mama no tanto por ella dice que no termino la escuela por eso no sabe cómo ayudarle, pero siempre viene constantemente en la parte de sus tareas no le apoyan mucho al niño.

**INSTITUCIÓN:** U. E. "HUMBERTO PORTOCARRERO FE Y ALEGRÍA"

**CURSO:** INICIAL ROJO **CANTIDAD:** 30 ESTUDIANTES

NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	OBSERVACION
 <p><b>GUSTAVO C. AMARU ROQUE</b></p>	5,4 Años	No distingue los colores los confunde los colores, entiende una orden si le das lo piensa mucho pero luego lo hace mira a todos lados con duda, se coloca distraído y responde con las manos y siempre con la mirada desviada y la boquita abierta, ve a su madre y surge la urgencia de irse más si toca el timble de salida ya me voy dice y se va olvidándose so mochila, cuando contesta siempre lleva su mano al oreja ya mira el lápiz i se pierde en él.



lapatriaenlinea.com/?nota

14

Buscar

Cuerpo principal - Pág 7 de 12

## FILATELIA

### JUEGOS TRADICIONALES

• Por: RES

Con



mucho acierto, Ecobol dispuso la emisión de esta, serie dedicada a juegos antiguos que perduran hasta la actualidad. Este reconocimiento a estos bellos pasatiempos, se ha plasmado en dos significativos sellos con las siguientes características técnicas:

Presentación: Dos sellos. Diseños Eusebio Apaza Luque. Cantidad: 30.000 pzas. c/u. Pliegos 100 pzas. Tamaño? 32xV3 mms. Precio: Bs.7.00 y 1,00. Papel: Couché engomado. Procedimiento Offset. Casa Impresoras Industrias Lara Bisch S.A. Sobres de Primer Día.- Cantidad: 200 piezas. Precio: Bs. 13.00.

### ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Nos referimos a aquellos juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen

**Servicios**

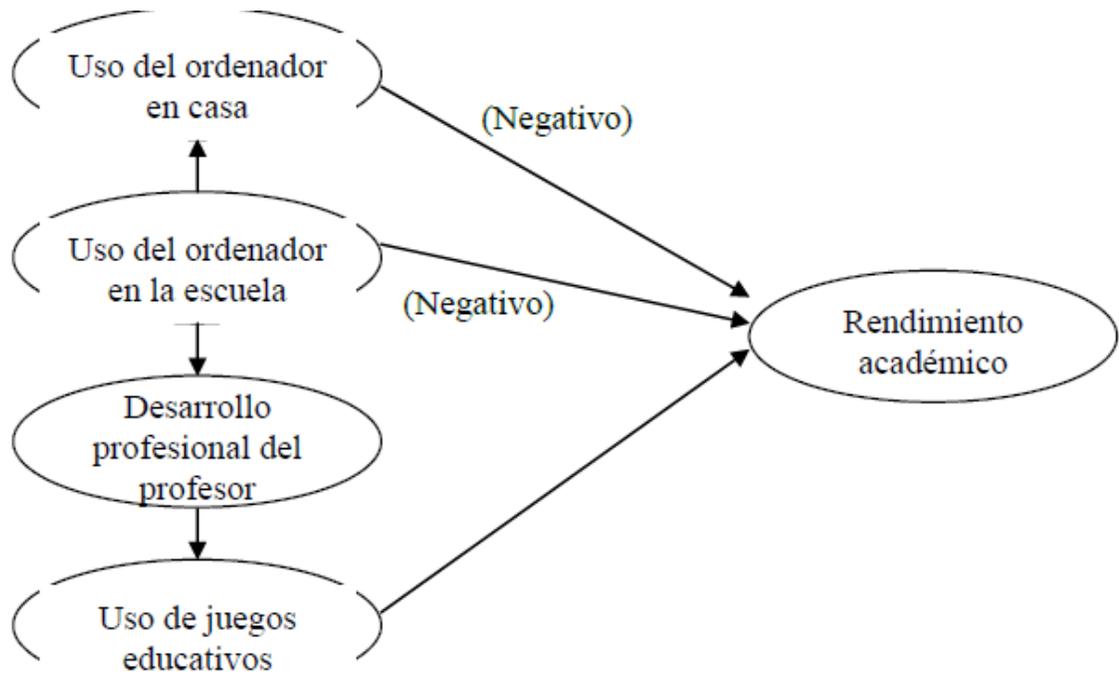
Móviles Blogs RSS

**Lo más visto**

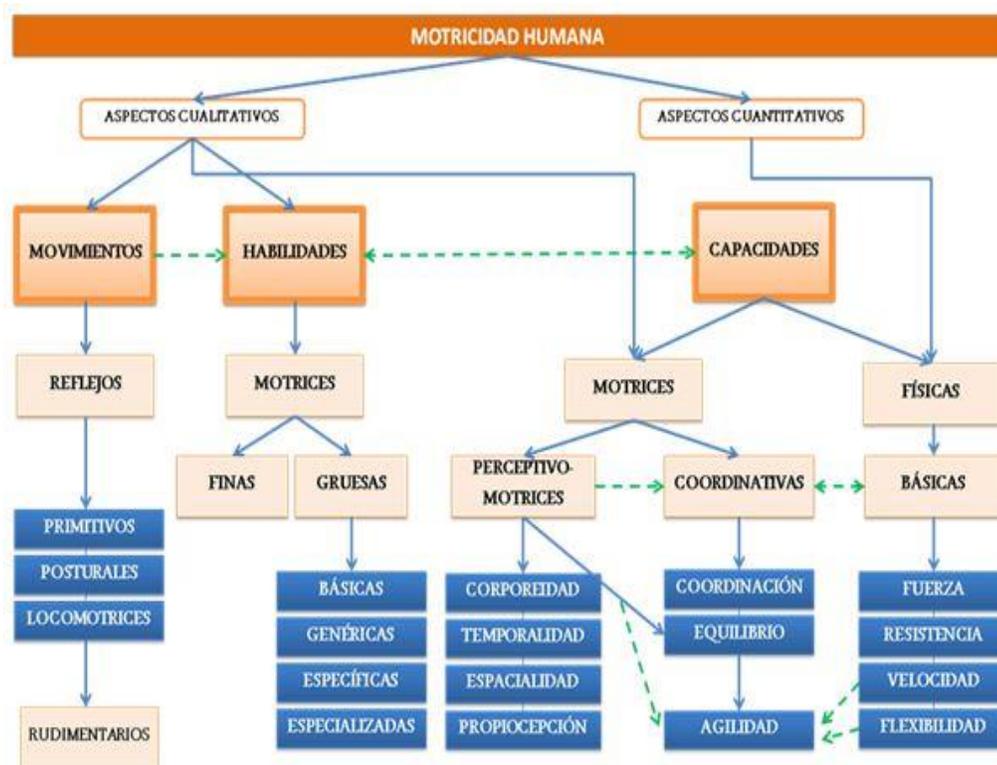
**Noticias Bolivia** Minería  
Deportivo Cultural Pesca  
Editorial Ecología  
Necrológicos Avisos  
Internacionales Cultura  
**Oruro** Arte Económicos Tu  
Espacio

**Guía Telefónica 2011**

Nombre o Dirección  
Número de teléfono  
Buscar en la guía



Tomado de Wenglinsky (1998)



# EL JUEGO

¡Los niños juegan!

## DESARROLLO FÍSICO

AUMENTO DE LA FUERZA  
AUMENTO DE LA VELOCIDAD  
COORDINACIÓN DE MOVIMIENTOS  
PRECISIÓN GESTUAL

(GATEAR-CAMINAR-TREPAR-CORRER-BAILAR-  
SALTAR-PERSEGUIR-COGER-MIRAR-ESCUCHAR...)

## DESARROLLO INTELECTUAL

COMPRENSIÓN DE SITUACIONES  
ELABORACIÓN DE ESTRATEGIAS  
COOPERACIÓN  
CONSTRUCCIÓN PENSAMIENTO LÓGICO

(OBSERVAR-MANIPULAR-DESMONTAR-MONTAR-  
EXPERIMENTAR-COMPRENDER-ORDENAR...)

## DESARROLLO AFECTIVO

MADURACIÓN  
ASIMILACIÓN  
AUTOAFIRMACIÓN

("HACER" DE MAYORES-HÉROES-ASTRONAUTAS-  
EXPLORADORES-IMAGINAR-COMPRENDER SITUACIO-  
NES...)

## DESARROLLO SOCIAL

CONSTRUCCIÓN DE LÍMITES  
OBJETIVIDAD  
REPARTO DE TAREAS  
RESPONSABILIDAD  
GESTION  
SENTIDO DE LA JUSTICIA

**animación**

ASOCIACIÓN DE SERVICIOS EDUCATIVOS Y TIEMPO LIBRE  
Promoción a Ocio y Patrimonio de Educación  
[www.animacion.es](http://www.animacion.es)  
[www.asociacionanimacion.es](http://www.asociacionanimacion.es)