



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3
A 4
AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ENRIQUE VACAS GALINDO" DEL
CANTÓN COTACACHI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL
AÑO
LECTIVO 2015-2016

Plan de Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en
Docencia en Educación Parvularia

AUTORA:

Alencastro Eliana

DIRECTOR:

MSc. Saúl Vásquez

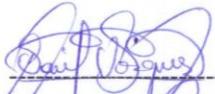
Ibarra, 2016

DEDICATORIA

PÁGINA DE APROBACIÓN

Certifico que la presente tesis, LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ENRIQUE VACAS GALINDO" DEL CANTÓN COTACACHI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016" ha sido desarrollada y terminada en su totalidad por Eliana Margarita Alencastro, bajo mi supervisión.

Yo, _____, por quien hice todo el esfuerzo y sacrificio y a quien dedico mi vida a la carrera.



MSc. Saúl Vásquez
DIRECTOR DE TESIS

Eliana

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con mucho cariño a mis padres, quienes me dieron su ayuda incondicional en todo momento, y me inculcaron valores que sirvieron para que culmine mi carrera profesional

A mi hija, por quien hice todo esfuerzo y sacrificio, y a quien dedicaré mi vida y mi carrera.

Eliana

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por quien todo lo imposible es posible y por el cual fue posible llegar a este punto de mi carrera profesional.

A la Universidad Técnica del Norte, mi querida Institución Educativa que supo forjar mi profesión.

Al MSc. Saúl Vásquez, por haberme guiado y entregado sus conocimientos para la consecución de este proyecto.

Eliana

ÍNDICE

PÁGINA DE APROBACIÓN	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CUADROS.....	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE GRÁFICOS	¡Error! Marcador no definido.
ÍNDICE DE ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.1. Antecedentes	2
1.2 Planteamiento del problema	3
1.3 Formulación del problema.....	5
1.4 Delimitación del problema.....	6
1.5. Objetivos.....	6
1.6 Justificación.....	7
CAPÍTULO II.....	10

2. MARCO TEÓRICO	10
2.1. Fundamentación teórica	10
2.1.1. Fundamentación filosófica	10
2.1.2. Fundamentación psicológica	11
2.1.3. Fundamentación pedagógica	13
2.1.4. Fundamentación sociológica.....	13
2.1.5. Fundamentación axiológica	14
2.1.6. Fundamentación legal.....	15
2.1.6. Juegos tradicionales	16
2.1.6.2. Importancia de los juegos tradicionales	17
2.1.6.3. Características de los juegos tradicionales	19
2.1.6.5. Funciones de los juegos tradicionales	21
2.1.6.5.1. Tipos de juegos	23
2.1.6.10.3 Aportaciones del juego a los niños	25
2.1.6.10.4. Desarrollo del juego	26
2.1.6.10.5. El juego en la educación preescolar	27
2.1.7. Desarrollo motor grueso.....	27
2.1.7.1. Importancia del desarrollo motor grueso.....	29
2.1.7.2. Características del desarrollo motor grueso.....	31

2.1.8.	Motricidad	33
2.1.8.1.	Motricidad gruesa	33
2.1.8.1.1.	Etapas del movimiento.....	34
2.1.8.3.	Clases de movimientos.....	36
2.4.	Interrogantes de la investigación.....	47
2.5.	Matriz Categorial	¡Error! Marcador no definido.
CAPITULO III.....		48
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		48
3.1.	Tipos de investigación.....	48
3.2.	Métodos....	49
3.3	Técnicas e instrumentos	50
CAPÍTULO IV.....		52
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		52
CAPÍTULO V.....		73
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		73
CAPÍTULO VI.....		77
6. PROPUESTA.....		77
6.1.	Título.....	77
6.2.	Justificación e importancia	77

6.4.	Objetivos.....	83
6.5.	Desarrollo de la propuesta.....	84
6.7.	Impactos.....	118
6.7.1	Impacto educativo.....	118
6.7.2	Impacto social.....	118
6.7.3	Impacto cultural.....	119
6.7.4	Impacto pedagógico.....	119
6.8	Difusión.....	120
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	121
	ANEXOS.....	123

RESUMEN

Hablar de los juegos tradicionales es volver a vivir aquellos tiempos en que no se disponía de tecnología como la que hoy existe, y los juegos era lo que entretenía a los niños, jóvenes y adultos. Y es que hoy en los centros de educación infantil se encuentra falencias en el sistema locomotor, de los niños y niñas de 3 a 4 años, los mismos que se han dedicado a utilizar celulares, televisión, internet, para entretenerse y lo hacen por muchas horas, lo que no sucedía hace algunos años. Producto de esta nueva tendencia en los niños y niñas de jugar solo electrónicamente, se ha dado

el apareamiento de descoordinaciones en los movimientos, desplazamientos, problemas de lateralidad, que perjudican su desarrollo académico anterior. No se puede dejar de lado, que un estímulo adecuado en los primeros años de vida del niño, asegurara en lo posterior, no tenga problemas con el aprendizaje de la lectura, la escritura y las matemáticas. Luego de conocido el problema a través de encuestas y fichas de observación a los niños, se procedió a investigar las posibles soluciones al mismo, para lo cual se acudió a bibliografía especializada y también a expertos en la materia, para proceder de la mejor manera elaborar una propuesta que tenga como base una guía de actividades basadas en los juegos tradicionales, para mejorar el desarrollo motor grueso.

Seleccionadas las actividades que mejoren este aspecto, se procedió a elaborar la guía de juegos tradicionales, la cual rescata valores ancestrales,

y promueve un desarrollo y crecimiento sano de los niños de 3 a 4 años. El tipo de investigación fue de carácter bibliográfico, descriptivo y propositivo. Se pretende llegar a los docentes con el fin de que revaloricen a los juegos tradicionales y con ello mejorar la motricidad gruesa de los niños.

Descriptor: Juegos tradicionales, desarrollo motor grueso, Coordinación dinámica.

ABSTRACT

Speaking of traditional games is to relive those times were not available as the technology that exists today, and the game was so entertaining children, youth and adults. In addition, today in preschools are shortcomings

in the locomotor system of children aged 3-4 years, who have dedicated themselves to use mobile phones, television, internet, to entertain and do so for many hours, which was not the case some years ago. Product of this new trend in children to play only electronically, has been given the appearance of lack of coordination of movements, displacements, laterality problems that impair their previous academic development. You cannot ignore that a suitable stimulation in the early years of a child's life, says that

in later and not have problems with learning reading, writing and mathematics. After he met the problem through surveys and observation forms to children, we proceeded to investigate possible solutions to it, for which he went to specialist literature and experts in the field, to proceed in the best way for develop a proposal that is based on activities guidance based on traditional games, to improve gross motor development. He selected activities that enhance this aspect, we proceeded to develop the guidance of traditional games, which rescues ancestral values and promotes healthy growth and development of children of 3-4 years. The research was bibliographic, descriptive and purposeful character. It aims to reach teachers in order to revalue the traditional games and thereby improve gross motor skills of children.

Descriptors: Traditional Games, gross motor, Coordination dynamic.

INTRODUCCIÓN

La investigación tiene que ver con conocimiento de la aplicación de los juegos tradicionales y su contribución en el desarrollo de la motricidad gruesa en el nivel inicial, ya que cambia el enfoque de las actividades psicopedagógicas y educativas en general, mejorando la expresión corporal y la integración al grupo.

El documento se compone de seis capítulos, que son:

El Capítulo I, se encuentra el problema de investigación, los antecedentes, planteamiento, formulación, delimitación del problema, objetivo general y específicos, justificación, y factibilidad.

El Capítulo II, se desarrolla el marco teórico, con las diferentes fundamentaciones, desarrollo teórico de las variables, posicionamiento teórico personal, glosario de términos y los interrogantes de la investigación.

El Capítulo III, es la metodología, donde se describe el tipo de investigación, métodos de investigación, técnicas e instrumentos, población y muestra.

El Capítulo IV, corresponde al análisis e interpretación de los resultados, haciendo uso de cuadros y gráficos fáciles de entender y acompañados por un análisis e interpretación escrito que sustenta el marco teórico de la investigación.

En el Capítulo V, están las conclusiones y recomendaciones de la investigación, y la respuesta a los interrogantes.

En el Capítulo VI, se presenta la propuesta como un aporte de esta investigación, que contiene el tema, datos informativos, objetivos y la propuesta de solución al problema.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

Se considera que las actividades lúdicas son propias de los niños y niñas, y por ende de la cultura a la que pertenece, entonces se debe considerar como una parte fundamental del desarrollo de los mismos, puesto que permite un óptimo desempeño motriz, sin el cual no se podrá enfrentar de manera eficiente el futuro escolar.

Es un tema de connotación mundial, puesto que es imperativa la necesidad de promover la práctica de juegos en los niños y niñas de todo el planeta; actividades en las cuales los infantes pueden integrar las diversas áreas del desarrollo infantil, permitiendo que dificultades como depresión, aislamiento y obesidad, no hagan presa fácil de los mismos.

De los estudios realizados a través de los años por la UNESCO, se pudo conocer que la educación inicial, debe ser tomada en cuenta como un punto sustancial en el desarrollo de las sociedades y civilizaciones que habitan el planeta.

Todo lo anterior, conlleva el acondicionamiento de los centros educativos, mejoramiento de la infraestructura física e implementación de recursos didácticos acordes a los currículos de cada país, fundamentados en metodologías y técnicas acorde a la edad cronológica y evolutiva de los niños y niñas.

En el Ecuador, el tema de los juegos tradicionales considera su existencia desde la ubicación de los aborígenes en el territorio, donde la

práctica de actividades lúdicas se realizaban en forma de carreras, torneos, juegos al aire libre, improvisados y creativos, así como también sincronizados y con reglas observadas por los participantes.

Todos estos juegos eran parte de la cultura de los pueblos ancestrales, los cuales en ciertos casos se han mantenido y en otros, se han adaptado a las épocas y los territorios con variaciones, que despertaban el interés de los participantes.

En la actualidad, la presencia de juegos tradicionales en el país, ha suscitado una gran expectativa, pues la desvalorización de los mismos por la presencia de otros juegos que han aparecido fruto de la tecnología de las últimas décadas, no permite apreciar su práctica en el nivel que hasta hace unos años tenía dentro de la niñez ecuatoriana.

La provincia de Imbabura, es rica en juegos tradicionales, y las diferentes comunidades y comarcas de la misma, mantienen como tesoro social y cultural la práctica de los mismos, pues han adaptado los ancestrales al uso de ciertos recursos que la modernidad proporciona, pero conservando su esencia y estilo, propios de los orígenes.

El sistema educativo ecuatoriano, se ha hecho eco de este tipo actividades importantes en el ámbito motriz, por lo cual está interesado en recoger en un documento cada uno de los juegos, y promoverlos dentro del nivel inicial, para desarrollar capacidades y actitudes, desarrollar valores e integrar a los niños y niñas en la riqueza cultura de nuestros ancestros.

1.2 Planteamiento del problema

En la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la

ciudad de Cotacachi, se conoció la forma como los niños y las niñas desarrollan el aspecto motriz, mismo que utiliza recursos y estrategias didácticas promovidas por el Ministerio de Educación y Cultura, consideradas dentro

del actual fortalecimiento del currículo, las cuales toman en cuenta, actividades recreativas y juegos al aire libre, dejando de lado otros aspectos de la formación integral del niño y la niña, que tienen que ver con

la práctica de juegos tradicionales, los cuales no son valorados eficientemente, por parte de los docentes, quienes los consideran de escasa utilidad y que pueden ser reemplazados por otros modernos.

El juego tradicional no encuentra aplicación en el espacio y en el tiempo libre de los niños, quienes prefieren ubicarse detrás de un ordenador y pasarse horas eternas de juego de personajes que nunca conocieron y que no traen ningún tipo de aporte físico ni mental.

La práctica de los juegos tradicionales en la ciudad y la provincia es esporádica y sin embargo se ha mantenido por cultura y tradición popular de padres a hijos.

No se debe olvidar que la provincia tiene dentro de su bagaje cultural, costumbres, leyendas y tradiciones, que son la herencia de los pueblos ancestrales, juegos que eran el nexo de unión social, cultural y deportiva entre sus habitantes, quienes a través de estas actividades permitían el desarrollo social de todos los seres humanos, sean estos de cualquier edad o condición social.

El juego que se vale del recurso tradicional, como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión y el lenguaje. Es una estrategia interesante dentro del campo educativo, ya que motiva al estudiante y docente, porque proporciona satisfacciones emocionales, y se convierte en la forma de aprendizaje más creadora, descubriendo nuevas realidades, como medio e instrumento de socialización.

Se diagnosticó además que el nivel de desarrollo que tenían los niños y niñas en este tipo de actividades, tenía una débil estructuración, caracterizados por acciones aisladas, cuando no repetitivas, dificultades para llevar a cabo la idea del juego y para establecer las relaciones con los

demás infantes, las cuales son escasas y faltas de creatividad e imaginación.

En estas condiciones es imposible pensar que el juego tradicional como recurso está cumpliendo su función educativa. No se propicia la socialización del niño y la niña, y se puede afirmar que, solo de manera imprecisa, contribuye a su desarrollo en otras esferas.

Es evidente que la deficiente participación del adulto o del docente limitan de manera significativa las posibilidades educativas del juego, posibilidades que llevan implícito el saber jugar, por parte de los niños y el saber “dirigir” por parte de los educadores.

Los procedimientos de dirección pedagógica del juego diseñados para la intervención del juego tradicional en el aprendizaje, no alcanza niveles aceptables, pues no existe un alto índice de independencia e imaginación, y las relaciones lúdicas como reales no son estables, siendo incapaces de resolver por sí solos las discrepancias que entre ellos pueden surgir.

Es por ello que no hay garantías de efectividad en este sentido, pues la influencia positiva de la actividad lúdica sobre la esfera social y la intelectual, no está debidamente implementada, haciéndose necesaria la capacitación para revalorizar cada uno de los aspectos intervinientes en este tipo de actividades y que contribuye al desarrollo integral del niño.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años, de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016?

1.4 Delimitación del problema

1.4.1. Unidades de observación.

La presente investigación se realizó con tres educadoras y 60 niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016

1.4.2. Delimitación espacial

Se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016.

1.4.3. Delimitación temporal

Se la realizó en periodo escolar 2015-2016.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general.

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar que juegos tradicionales aplican las docentes en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016.
- Identificar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”,

del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016.

- Elaborar una propuesta alternativa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016.

1.6 Justificación

La necesidad inminente de encontrar respuestas a los vacíos que generan ciertas áreas de la educación de los niños y niñas menores de 5 años en el ámbito educativo, hace que los docentes tomen conciencia de

la importancia que tiene el estar debidamente capacitado para asumir los retos que los preescolares demandan de la educación actual. La adecuada intención educativa fomentada por los docentes hará que el niño pueda lograr importantes logros en las diferentes áreas del conocimiento y desarrollo integral del mismo. Por todo lo anterior, surge la **relevancia** de

la investigación del tema que en este tratado se desarrolla.

La **importancia** de la investigación se debe a la existencia de los juegos tradicionales que, como recurso que no ha sido aplicado por parte

de los docentes en forma adecuada y que pueden contribuir de manera significativa en el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, los cuales no integran momentos cognitivos, afectivos, en procura de la potenciación de valores, inteligencias múltiples

y nociones, abarcando conjuntos de experiencias, relaciones con actividades lúdicas, tomando como núcleo integrador el desarrollo del niño, la identidad, autonomía del que se derivan dos líneas básicas, como son: la interrelación con el entorno inmediato y la expresión

comunicativa creativa de procesos que determinarán su formación holística e integral.

Es necesario hacer un seguimiento de los recursos utilizados dentro del proceso enseñanza aprendizaje, y determinar la necesidad de seguir

utilizándolos o modificándolos para adaptar a las diversas tendencias educativas del momento, como también al criterio de profesionales de la pedagogía, la educación y la psicología que convergen en este ámbito del desarrollo motriz infantil.

En la misma forma se debe promover la existencia de las actividades lúdico con base en los juegos tradicionales, toda vez que se ha dejado de lado la inserción de los mismos en la planificación diaria y anual de los diferentes establecimientos educativos del país.

Mediante esta investigación se determinó las dificultades y controversias que puede generar la práctica de este tipo de actividades lúdicos culturales, en los procesos de desarrollo motriz grueso, la escasa consideración de parte de los docentes, y las consecuencias de la desintegración motriz y kinestésica experimentada por los infantes.

Investigaciones y aproximaciones preliminares al objeto de estudio no han podido determinar la existencia de información teórica respecto al problema mencionado, resultado de un profundo trabajo investigativo, por consiguiente y creado un vacío teórico de corte explicativo, es menester cubrir éste, para considerar en forma seria y sistemática la potenciación del desarrollo académico institucional y la adecuada formación del estudiante.

Los beneficiados de esta investigación serán los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, quienes estarán constituyendo parte objetiva e integral de un proceso educativo experimental cuyo fin supremo es el mejoramiento de las capacidades motrices dentro del aspecto físico correspondiente al Nivel Inicial.

1.7. Factibilidad

La presente investigación considera importante el diseño de un recurso

de aprendizaje con estrategias basadas en la implementación del juego tradicional como ayuda educativa. Es factible, por cuanto la autora cuenta

con el apoyo incondicional de docentes y autoridades institucionales, los cuales han mostrado su predisposición a la realización del presente estudio, así como también los conocimientos y experiencia para desarrollar

el tema. Además, para la realización del presente trabajo investigativo, se cuenta con material e información relevante en cuanto a temáticas, teorías y conceptos, como también el valioso apoyo de expertos en la materia, que permitirán aclarar cuanta duda se presente en el transcurso de la misma.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

Es importante considerar las más variadas corrientes del pensamiento en cuanto al desarrollo del niño y la niña preescolar, de modo que se confrontan algunas conceptualizaciones para definir de modo claro y real la dimensión del tema tratado.

2.1.1. Fundamentación filosófica

Teoría Humanista

La teoría humanista considera al ser humano como sujeto de la autorrealización, pues el propósito inmediato de la educación es el estimular las potencialidades del individuo y conseguir su desarrollo pleno e integral.

Fernández, C. (2001) en los Derechos Humanos del Preescolar, indica que la teoría humanista, fundada por Abraham Maslow, “toma en cuenta la conciencia, los valores y la individualidad; considera al hombre como un ser creativo, libre y sostiene que el sentido de la vida es la autorrealización”. (p.8)

Gualotuña, P. (2011) en Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica, expone que:

En tal sentido, se puede considerar a los juegos tradicionales ecuatorianos como los orientadores en el proceso de formación integral del niño y la niña, promovida en el aula para brindar innovaciones que nacen de la constante búsqueda de superación del ser humano.

Se debe orientar cualquier intención de búsqueda de la excelencia en el ser humano, en las perspectivas de la reflexión, en el planteamiento de soluciones a los problemas sociales, pedagógicos y educativos.

Si bien es cierto que el cambio en el ser humano se da en el plano de las acciones, conducta y comportamiento, sin embargo, es importante que se considere la parte fundamental y básica como es el acto inicial de visión que entraña la idealización del ser humano desde el mismo principio de su existencia.

2.1.2. Fundamentación psicológica

Teoría cognitiva

La presente investigación se fundamentó en esta teoría, cuyo modelo cognitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y de la forma como ésta las integra, organiza y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas como la de la información nueva que se va adquiriendo.

Siempre hay la intervención de las estructuras mentales cuando de adquirir nuevos conocimientos se trata, pues se necesita la interacción de las diversas fases de la cognitividad, para ser

asequibles las fuentes del conocimiento, las informaciones

receptadas, los conceptos asimilados y las experiencias que entran en juego, todo ello configura el mecanismo para captar la nueva información, retenerla, transformarla y emitirla cuando se requiera.

Lo que identifica a las diferentes teorías cognitivas es que consideran al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, la información no entra por ósmosis, sino que es el resultado de una serie de intervenciones a nivel mental y cognoscitivo, lo que da lugar a la integración del conocimiento.

En términos más técnicos, el estudiante es quien construye nuevos aprendizajes, no es el educador quien proporciona aprendizajes. Construir aprendizajes significa, en las palabras de Coll: “Modificar, diversificar y coordinar esquemas de conocimientos, estableciendo de este modo redes de significado que enriquece el conocimiento del mundo físico y social y potencian el crecimiento personal” (citado en Camargo K., e Itás, V. (2007)

A pesar de todas las consideraciones, expuestas, se puede deducir fácilmente que el estudiante no es el único responsable de la construcción de sus aprendizajes, por lo tanto, esto no deja sin responsabilidad al docente o mediador pedagógico.

Para que el niño se apropie del conocimiento, este debe ser el resultado de la intervención externa que promueve el docente así como de la reestructuración interna de los esquemas mentales del alumno, de modo que los aprendizajes se complementen de manera eficiente y significativa y que se dé especial atención a la forma en que se enseña por parte del docente. Sin un adecuado estímulo el niño no podrá acceder a un conocimiento nuevo de una manera adecuada.

2.1.3. Fundamentación pedagógica

Teoría constructivista

En el campo de la pedagogía se han dado varias teorías que sustentan la actividad del docente y del niño, las cuales tienen que ver con el proceso de aprendizaje. Estas se analizan a continuación.

Sarlé P. (2001), manifiesta que: “El método por excelencia en la Educación Inicial es el juego, el mismo se aplica en todas las actividades, pues permite el desarrollo de la sensibilidad por medio de la música, la plástica, el arte dramático y la expresión corporal”. (Pág. 29).

José Castorina en el año 2004, aporta en relación al trabajo del niño en la adquisición del conocimiento, diciendo: “La colaboración entre compañeros que refleja la idea de la actividad colectiva. Cuando los compañeros trabajan juntos es posible utilizar en forma pedagógica las interacciones sociales compartidas, los grupo cooperativos son más eficaces cuando cada uno tienen asignadas sus responsabilidades” (p.26)

Si bien es cierto que el niño puede aprender por sí solo muchas cosas, es también sabido que el trabajo del mismo en forma colectiva, le permitirá conocer nuevas formas de abordar la adquisición del conocimiento y despertará en él condiciones nuevas para intercambiar conocimientos y saberes, que a la postre contribuirán a mejorar el aspecto social, académico y personal del niño.

2.1.4. Fundamentación sociológica

Teoría socio crítica

La investigación se fundamenta en el aporte de varios sociólogos y

estudiosos del fenómeno social, los cuales aportan con sus ideas para aclarar el ámbito del aprendizaje del niño dentro de la sociedad.

Lev S. Vigotsky (1995) aclara que la importancia del juego radica en que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que, en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

El niño y la niña a través de su relación con los otros niños, y su correspondiente socialización puede desarrollar habilidades y destrezas que no podría hacerlo por sí solo. Educar por tanto socializar, preparar individuos para una sociedad concreta e ideológica definida.

Yépez, J. (2012) en Identificación y análisis de los procesos de adaptación de los niños/as que ingresan al Centro Infantil del Buen Vivir, expresa que la educación es vista como una gran estructura que promueve el cambio social y personal. Forman parte sustancial de la sociedad y sin ellas la transformación y el progreso social no se lograría.

Un país, en el cual no se haya desarrollado la parte más importante como es la educación, jamás podrá salir adelante y conseguir progreso y avance para sus pueblos.

2.1.5. Fundamentación axiológica

Teoría de los valores

Los valores constituyen una parte intrínseca y esencial en la vigencia del ser humano, tienen que ver con un conjunto de principios presentes en su vida diaria, y se relacionan con las costumbres, tradiciones y estilos necesarios para convivir con otros y mejorar la sociabilidad en una comunidad.

Un pueblo y un país requieren del conocimiento que tengan sus

habitantes de sus antepasados, de la riqueza cultural y gastronómica,

de sus prácticas folclóricas y de donde provienen. Es necesario saber el verdadero origen, construir y reconstruir la historia y así configurar la identidad nacional en la cual se desarrolla cada ser humano.

Una recuperación de todo el bagaje cultural e histórico de los pueblos, desde su origen, sus manifestaciones, sus prácticas, sus costumbres, es algo que debe ocupar a la educación en el país, y se

lo debe hacer desde la misma niñez, para ir inculcando valores, identificando a los infantes con sus ancestros, su terruño y su riqueza tradicional.

2.1.6. Fundamentación legal

La Constitución de la República del Ecuador, en el Título II, que habla sobre derechos, capítulo segundo, derechos del Buen Vivir, sección quinta que corresponde a Educación, dice en sus artículos:

El Art. 26 expresa que la educación es un derecho de las personas durante la vida y el Estado la debe cumplir sin que pueda deslindarse de tal responsabilidad.

El Art. 27 indica que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico e integral, garantizando su participación activa, obligatoria e incluyente.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), que garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la Interculturalidad y la plurinacionalidad, así como las relaciones de sus autores. La educación es uno de los instrumentos clave para el desarrollo del país, por lo que revista una importancia capital, superar los problemas que presenta la educación en el Ecuador en sus

distintos niveles.

Por su parte el art 40 que habla del nivel de educación inicial recuerda que durante el desarrollo del niño, es importante que se acompañe este proceso para que pueda estimularse de manera adecuada su cognitividad, afectividad y psicomotricidad.

Todo este marco legal es fundamental para que el niño y la niña desarrollen todo su potencial y este adecuadamente preparado para enfrentar los retos que le impone la vida social, cultural, académica y de relación con los demás.

Se fundamentó también en el Código de la niñez y la adolescencia (2013) artículos 6 y 37.

El art 6 que habla de la igualdad y la discriminación dice que 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 política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

El art 37 sobre el derecho a la educación expresa claramente que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, por lo que es importante que se garantice este ingreso y su permanencia desde el nivel inicial hasta alcanzar el bachillerato.

2.1.6. Juegos tradicionales

2.1.6.1. Definición

El ser humano a través de su integración con otros seres humanos ha desarrollado diversas actividades en las cuales encuentra satisfacción y placer, estos son los juegos, los mismos que desde

épocas inmemoriales han mantenido a los seres humanos con un

cierto nivel de liberación de sus problemas y afectaciones físicas, mentales y espirituales, producto de sus trabajos y de su incesante actividad para la supervivencia.

Maestro (2005) (citado en Morera (2008) asegura que: “Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades.

Forman

parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin juegos”. (p. 3)

Es importante que un juego pueda ser parte de una cultura o civilización, partiendo del supuesto que es practicado por diversas generaciones a lo largo del tiempo, además debe reunir elementos que identifiquen algún rasgo cultural, costumbre o práctica mantenida desde los mismos ancestros, y con ello fomentar en las generaciones venideras un nivel de identidad nacional y cultural, que promueva el enriquecimiento tradicional.

2.1.6.2. Importancia de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una herramienta importante en manos del docente, pues le permite identificar al niño con su pueblo, sus valores, sus costumbres y a la vez contribuye el desarrollo motriz del mismo.

Ordóñez M. y Tinajero A. (2009), refiriéndose a la importancia del juego, están de acuerdo con las siguientes ideas:

- Con el juego se logra liberar tensiones emocionales.
- El juego permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima.
- El juego contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico, y a la asimilación de comportamientos socialmente

establecidos.

- El juego involucra la parte sensorial, perceptiva y afectiva.

- Con el juego se crean autopistas neuronales, sobre todo durante los cinco primeros años de vida. (p. 65-66)

Con el juego se van a desarrollar una gran cantidad de potencialidades del niño, que de no ser estimuladas se perdería gran parte de sus habilidades y destrezas personales y sociales necesarias para su posterior vivencia con los demás.

Desarrollo físico

La práctica de los juegos tradicionales en los niños del nivel inicial, contribuyen a fomentar el desarrollo físico de los mismos, puesto que pone en acción los diferentes músculos que tienen que ver con el movimiento y además permiten desarrollar la coordinación en sus desplazamientos.

Mediante la participación del niño y la niña en los juegos tradicionales, hay un incremento de su actividad física, lo cual le permite ir adquiriendo fuerza y resistencia, para que no tenga inconvenientes en la realización de actividades que requieren el uso de la motricidad gruesa.

Desarrollo de habilidades

A través de la práctica de los diferentes movimientos y la coordinación, se produce la maduración de su sistema físico, muscular, nervioso y con ello el desarrollo cognitivo para el uso de habilidades necesarias para desempeñarse de manera adecuada durante su vida cotidiana.

Desarrollo de destrezas

El niño y la niña se verán favorecidos por la práctica de los juegos tradicionales, porque sus destrezas físicas pueden ser potenciadas y con ello alcanzar logros en diferentes tipos de movimientos y desplazamientos, además se verá el desarrollo en sus desplazamientos, equilibrio y ubicación espacial.

Desarrollo de la autonomía

Los niños pueden desarrollar su autonomía y valerse por sí solos para la realización de diferentes acciones y movimientos, sin la ayuda de los compañeros, o personas adultas.

Desarrollo del liderazgo

Mediante la aplicación de los juegos tradicionales, los niños van desarrollando el liderazgo, puesto que unos hacen de jefes y otros hacen de subordinado y con ello van afianzado su seguridad, su autonomía y su poder de mando.

El juego ante todo es una experiencia vital para todos los niños y niñas, puesto que pone en marcha las facultades físicas y mentales, para conseguir un desarrollo integral y asegurar condiciones esenciales para enfrentar su vida interior y de relación con los demás.

2.1.6.3. Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales se enmarcan dentro de un grupo de juegos en los cuales, el niño y la niña acceden a una integración social y un desarrollo motriz necesario para su desarrollo integral y su proceso de adaptación al nivel educativo.

Según González y Lavega (2000), algunas características de estos juegos son:

Significan un medio de transmisión de valores y cultura

Es decir, llevan dentro de sí la expresión social y cultural de un determinado territorio.

Son de muy fácil comprensión, memorización

Sus reglas son flexibles, con lo que no se dificulta en ninguno de los casos, que el niño intervenga desde sus más tiernos años.

No requiere de material costoso

No es necesario la adquisición de instrumentos o maquinarias tecnificadas para la realización de los mismos.

La gama es muy amplia

Ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar; existen juegos para todas las edades y todos los gustos, los cuales el niño puede elegir.

Practicables en cualquier momento y lugar

No requieren de requisitos básicos de hora o lugar, por lo que se puede practicar libremente.

Representan un patrimonio cultural irremplazable

Pues permiten seguir perpetuando los saberes culturales ancestrales.

Son un disfrute para la familia

Permiten llenar de alegría y gozo al practicarlas.

Son una fuente de motivación

Para grandes y pequeños, pues desarrollan la imaginación y la creatividad.

Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad

Entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo, a diferencia de los juegos en red, permite la interacción en tiempo real y el estímulo correspondiente.

Son la excusa para valorar y conocer otros juegos

Juegos y tradiciones de otras culturas, permite el intercambio con otro tipo de culturas.

Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje

Porque es la base esencial de la comunicación entre los individuos.

El aspecto motriz, cognitivo y de adaptación social y personal del niño tiende a desarrollarse de manera proporcional al grado de estimulación que se le haga partícipe. De allí la necesidad de encontrar interesantes y atractivos eventos en los cuales pueda ejercitarse y desarrollarse.

2.1.6.5. Funciones de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales cumplen diversas funciones en los ámbitos académico, social, cultural, que se analizan a continuación.

Suscita excitación y formas de alegría y placer

Luque, M. (2013), afirman que: “El juego es una actividad divertida que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y placer”. (pág.49)

A través del juego el niño ingresa en un mundo donde el placer, la fantasía y la alegría le invade y con ello se invade de un sentimiento de libertad.

Liberador de emociones y sentimientos

De lo afirmado anteriormente, se puede comprender que el juego es liberador de emociones, sentimientos y actitudes, en los cuales el infante encuentra placer.

Con el juego tradicional, el niño se libera de tensiones negativas y con ello promueve una higiene mental adecuada.

Fomenta la recreación y sentimientos libertad.

Shiller, defiende con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios menores del juego. El elemento principal es el placer y el sentimiento de libertad. (Córdova, L. 2012, p.25)

Libera el exceso de energía

El juego es algo propio e innato en la psiquis del individuo, el mismo que expresa algo de su vida interior, de modo espontáneo y voluntario.

Para Spencer, el juego desde un punto de vista biológico, es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

Claparede dice que el juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

Santamaría, S. (2001) expresa: "Mediante el juego el niño/a sale del presente, de una situación concreta y se ubica en

otras

situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite”. (p. 23)

Cuando el niño o niña juega se interna en un mundo totalmente diferente del real o concreto, asumiendo diversas posibilidades de disfrute, de gozo y placer, todo lo cual enriquece su mente, su alma y su espíritu, promoviendo actitudes positivas y valederas en el ámbito del desarrollo integral.

Es sumamente importante reconocer que los juegos en sus diversas formas y modalidades, ayudan de manera sustancial en el proceso de integración de los niños, pues les permite mejorar todo su esquema corporal, cognitivo, y espiritual básico en el proceso de socialización y adaptación.

Huizinga, aparte de dar su concepto sobre el juego de manera general, aporta un poco más y la relaciona con la cultura diciendo que “es una sólida estructura como forma cultural, una vez que se ha jugado permanece por tradición y puede ser repetido en cualquier momento que se desee”. (Citado en Borja, F. 2012)

2.1.6.5.1. Tipos de juegos

Según Romero y Gómez (2003) explican: Existen algunos tipos de juegos, los cuales se mencionan a continuación y que dependen del proceso educativo:

El juego heurístico

El juego heurístico es una actividad pensada por la prestigiosa pedagoga Elinor Goldschmied para llevar a cabo en la escuela infantil con niños en su segundo año de vida. Aprovechando la enorme curiosidad de los pequeños, esta actividad permite desarrollar sus capacidades y favorecer sus habilidades sociales y de comunicación.

El juego psicomotor

El juego psicomotor, es importante porque permite la intervención directa del niño en el juego, como experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención del niño y compañeros de juego adultos o niños, los objetos de interés u objetos de conocimiento, así como el espacio y el tiempo para jugar.

El juego educativo

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

El juego educativo se hizo pensando en que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje.

El juego tradicional

Son los juegos 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 la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más 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);

El juego multicultural

Es un amplio mosaico de juegos que permitan mostrar, como en un calidoscopio, una visión completa y variada, para captar en definitiva la esencia misma del juego. La acción motriz es una de las variables utilizadas para la diversidad y riqueza de ésta una de las características que se trata de reflejar.

El juego competitivo

Los juegos competitivos es la participación de varias personas individualmente con el fin de alcanzar una meta, un logro, con el objetivo personal e individual, privándolos de los esfuerzos, los logros de las otras personas, excluyéndolos ya que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.

Juego cooperativo

Buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

2.1.6.10.3. Aportaciones del juego a los niños

Jaramillo, L. (2008), explican que: “El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo”. (p.4)

El niño y la niña, comprenden el funcionamiento de las cosas, la

existencia de ciertas reglas o leyes que las controlan o regulan y la

posibilidad que tienen de hacer tales o cuales cosas y las que están prohibidas de hacerlo.

La forma como un niño o niña aborda el campo de la motricidad a través del juego, determina la adquisición de ciertas concreciones evolutivas, limitantes u obstáculos, necesidades o deseos, que a veces no se pueden expresar en forma verbal y que pueden aflorar mediante el juego.

Ordóñez M. y Tinajero (2003) en *Estimulación temprana*, concluye que: “el juego es fundamental para el desarrollo integral del niño, pues contribuye a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas cerebrales y al crecimiento de la inteligencia”. (p. 70)

No se podrían desarrollar importantes fases del desarrollo del niño o la niña, si se coartan las posibilidades de juego, de integración con otros niños, de expresión libre y espontánea de ideas y emociones.

2.1.6.10.4. Desarrollo del juego

Garvey (1985), considera la clasificación de Piaget, en el siguiente orden:

Juego sensoriomotor (0-2 años)

Consiste en repetir ciertos movimientos. El niño obtiene placer al sentirse capaz de repetir ciertos movimientos, de lograr el dominio de capacidades motoras y de experimentar con los sentidos.

Juego simbólico (tres a cinco años)

El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos e inicia

juegos colectivos con sus pares.

Juego sujeto a reglas (seis años en adelante)

El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales y de competencia y cooperación.

Entre los dos y tres años, surge el llamado juego egocéntrico, que se caracteriza por el hecho de que el niño juega de manera independiente, hablando para sí mismo y sin interesarse en el juego de sus pares. La actividad lúdica es principalmente motriz y a través de ella se adquieren conocimientos y destrezas útiles para el manejo de objetos del medio.

2.1.6.10.5. El juego en la educación preescolar

La educación del niño ha de ser considerada de manera seria y profunda. Si se organiza de manera adecuada este recurso, se tendrá como resultado interesantes logros, inquietantes posibilidades y generará significativos aportes en el ámbito del aprendizaje y desarrollo integral.

Viñan & Zhiminaycela (2009) afirma que: "Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a la medida de su imaginación maravillosa". (pág. 19)

En la medida en que el juego vaya adaptando la mentalidad del niño o la niña a la realidad que lo circunda, despertando su imaginación y explorando importantes aspectos de su fantasía, para enlazar actitudes, cualidades y dinámicas propias de la acción.

2.1.7. Desarrollo motor grueso

Hay una serie de destrezas que deben ser dominadas dentro del desarrollo motriz del niño, las mismas que se adquieren

en los

primeros años de su infancia. Estas capacidades físicas se van especializando y coordinando de manera que en los grados superiores de escolaridad, son competencias dominadas por ellos.

Quiroz, (2003) afirma que: “El desarrollo motor se puede definirlo como el área que estudia los cambios en las competencias motrices desde el nacimiento a la vejez, los factores que intervienen en estos cambios, así como la relación con otros ámbitos de la conducta” (p.9)

Según Pazmiño (2009):

En este aspecto se agrupan contenidos cuyo objetivo es estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz. Ubicación en el espacio y en el tiempo, equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz y psicomotriz estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de educación primaria y continúan en los grados superiores para estimular las capacidades físicas coordinativas”. (p. 29)

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance del dominio de destrezas:

El patrón céfalo caudal, establece que la conquista de las habilidades motrices, primero se adquiere el dominio de la cabeza luego del tronco y los brazos más adelante de las piernas y finalmente los pies y dedos, es decir este dominio va de arriba abajo.

El patrón próximo distal, establece que el dominio de destrezas motrices se inicia hacia los costados; primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos posteriormente las manos y finalmente los dedos. (Pazmiño y Proaño, 2009, p. 29)

No se puede entender el desarrollo evolutivo de los niños sin estos dos patrones de adquisición de destrezas.

2.1.7.1. Importancia del desarrollo motor grueso

El desarrollo motor grueso en el niño es importante pues es la base de la construcción de muchas habilidades y destrezas que va a adquirir en el futuro. Si no hubiera desarrollo motor entonces el niño no tendría una concepción particular y general de su propio cuerpo, y en medio que le rodea.

Permite adquisición de habilidades y destrezas

En el ámbito del desarrollo motor grueso hay una serie de factores que se potencian mediante los cuales el niño y la niña adquieren habilidades y destrezas.

Stassen, (2006), indica que:

El cuerpo es el primer medio de relación que tenemos con el mundo que nos rodea. Por ello, cuanto mejor lo conozcamos, mejor podemos desenvolvernos en él. El conocimiento y dominio del cuerpo, es el pilar a partir del cual el niño construirá el resto de los aprendizajes; y éste en cada individuo va a venir determinado por el conocimiento que se tenga del mismo. (p.235)

El conocimiento de sí mismo es el fruto de todas las experiencias activas o pasivas que tiene el niño; este conocimiento es posible gracias al diálogo tónico que implica la relación estrecha entre el individuo con el medio ambiente. Empieza con los reflejos innatos y las manifestaciones corporales que recibe de su madre, que llegan a través de las sensaciones y percepciones, táctiles, auditivas y visuales.

La imitación supone de las posibilidades de control de los movimientos propios y de la otra persona como modelo. La percepción global de una persona provoca una imagen mental que permite a su vez la imitación diferida, en esta etapa la maduración hace posible movimientos más elaborados y controlados que

contribuyen a la unificación del cuerpo.

Palacios, D. (2011), en su informe de grado “La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, del primer año de educación Básica del Instituto Superior Tecnológico Experimental Luis a. Martínez”, asegura que: “Los movimientos espontáneos contribuyen decisivamente el desarrollo de tres tipos de funciones: equilibrio, repetición, y postura (es la posición en que se sitúa el cuerpo en el espacio para poder llevar a cabo el aprendizaje)”. (p.50)

Desarrollo de funciones avanzadas en el sistema motor grueso

Mediante el ejercicio constante y permanente el niño, podrá llegar a desarrollar funciones avanzadas en el sistema motor grueso, de modo que ubique correctamente sus distintos segmentos corporales en el espacio, logre desplazamientos correctos y se mantenga el equilibrio en diversas circunstancias.

El desarrollo motor grueso de los niños y las niñas va mejorando cada día gracias a la coordinación del desarrollo y crecimiento natural del ser humano, lo cual permite la adquisición de habilidades y destrezas.

García, F. y Poveda, C. (2013) explica que la importancia de la motricidad gruesa se basa en la adquisición de diversas habilidades:

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. (p.7)

Los movimientos básicos que el niño y la niña van desarrollando a través de la experiencia y la repetición de los mismos, permiten que vaya adquiriendo destrezas con los diferentes segmentos corporales.

De acuerdo con Molina et al. (2004) “en este periodo, los niños son capaces de comprender las reglas del deporte y participar en programas estructurados siendo de gran importancia actividades que envuelven una amplia diversidad de movimientos”.

Los niños van desarrollando movimientos cada vez más complejos

Los niños y niñas a medida que van desarrollando movimientos cada vez más complejos, son capaces de participar en actividades en las cuales existen reglas o normas las cuales deben observar para un desempeño adecuado de la actividad.

La experiencia y el continuo movimiento del niño permiten que sean capaces cada día de elaborar actividades tanto cotidianas como deportivas de gran precisión y dinamismo.

2.1.7.2. Características del desarrollo motor grueso

Dentro de las múltiples características que presenta el desarrollo motor grueso, se puede destacar los siguientes, tomados del sitio multiblog.educación.navarra.es, quien manifiesta:

2.1.7.2.1. Percepción sensorio motriz

En relación con los movimientos se tienen:

- Percepción visual: Es llevada a cabo, a partir de ejercicios de coordinación óculo – manual, de percepción de forma y de las relaciones espaciales, de percepción de figura – fondo, de discriminación de formas y de memoria.
- Percepción táctil: Se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de la aprehensión.
- Percepción Auditiva: Se lleva a cabo a partir de ejercicios de concentración de memoria y de la discriminación auditiva de los sonidos.

2.1.7.2.2. Esquema Corporal

La representación mental tridimensional que cada uno tiene de sí mismo. La conceptualización del esquema corporal del niño y la niña, vienen dadas por las percepciones propias e innatas que tiene de base el niño para la diferenciación de las partes de su propio cuerpo y saber cuál es el estado y posición del cuerpo en relación al espacio, tiempo, los objetos y las demás personas.

2.1.7.2.3. Lateralidad

Se refiere a la preferencia que muestran la mayoría de las personas por un lado de su propio cuerpo. Se desarrolla uno de los dos lados de su cuerpo, por lo que hay predominancia de cierta mano, pie u ojo, o en algunos casos se da una mezcla de las dos.

2.1.7.2.4. Orientación temporo espacial

Es la capacidad que tiene el niño de discriminar o diferenciar los espacios dentro de los cuales se mueve y su relación con el entorno. Así puede diferenciar su espacio próximo que es el que cubre su cuerpo, como el espacio lejano o distal en cual realiza las interacciones con el medio ambiente y los objetos.

2.1.7.2.5. Equilibrio

Se refiere a la estabilidad de los movimientos motrices, al control postural y a la superación de situaciones que provocan miedo por la pérdida de la posible actividad.(p.9)

Es importante que el niño y la niña desarrollen de manera adecuada sus habilidades, percepciones, destrezas internas y externas para de esa forma conseguir un proceso adecuado de maduración de acuerdo a las características de su edad.

Solo una estimulación que integre todo el andamiaje motriz, cognitivo, mental, social, personal del niño puede asegurar que

en el

futuro, el individuo haya desarrollado todas sus capacidades innatas y adquiridas.

2.1.8. Motricidad

Se refiere al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

2.1.8.1. Motricidad gruesa

Cuando se refiere a movimientos amplios del cuerpo, donde existe coordinación general, y permite la intervención de grandes masas musculares, huesos y nervios, se está considerando la motricidad gruesa.

Definición

García Fernández, Franco, (1978) define motricidad gruesa como: “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.”

Anaya (2014) explica que la motricidad gruesa es:

La habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos”. (p.7)

El desarrollo de la motricidad gruesa es un proceso, que se adquiere desde el momento mismo del nacimiento, cuando empieza

a sostener la cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir escaleras, etc., todo lo cual se va aprendiendo y adquiriendo a través de los años.

Conde (2007) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.” (p. 2)

Es indudable que la coordinación que existe entre el sistema muscular y nervioso facilita el desarrollo motriz grueso de los niños, lo cual permite pasar desde la etapa de dependencia absoluta hasta el desplazamiento por sí solo.

Méndez (2011) aclara que: “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc.”. (p. 27)

En el desarrollo del niño se va dando cada día el dominio y la adquisición de ciertas habilidades y destrezas en el campo físico, en lo que a movimiento y motricidad se refiere, lo cual le permite el desarrollo y cultivo de otras potencias mentales, de orden superior, como son la reflexión, la voluntad, el juicio, el razonamiento, etc.

2.1.8.1.1. Etapas del movimiento

El movimiento en el niño es el producto de la maduración de una serie de factores endógenos y exógenos, los cuales se caracterizan por los siguientes logros:

Etapa cortical

Aquí se planifica el futuro acto motor, en el momento en que se decide cuál es el más adecuado se ponen en marcha los mecanismos para ejecutarlo. Hay una región cortical encargada en iniciar esta cadena de acciones nerviosas, el área cortical prerrolándica o área motora, la cual corresponde a los músculos voluntarios que formarán parte en el futuro movimiento. Esta orden viaja a través de la vía piramidal o tracto cortico-espinal, cruzando en el bulbo raquídeo hacia el hemicuerpo contrario al que corresponde el área cortical de inicio.

Etapa ganglionar y cerebelar

La situación anatómica de esta etapa se encuentra entre la corteza y la médula espinal. Después de abandonar la corteza, la vía piramidal pasa junto a los ganglios basales, situados en la sustancia blanca cerebral. Los ganglios basales se encargan de modificar, perfeccionar, aumentar la precisión y la finura de ésta orden de movimiento. Posteriormente, de los ganglios, la orden pasa al cerebelo, el cuál regula el equilibrio y el movimiento tomando como referencia la distancia, fuerza, dirección, tiempo, etc.

Etapa Espinal

Fundamentalmente se basa en la transmisión del impulso a través de la médula espinal, descendiendo hasta el segmento correspondiente del músculo o músculos a estimular, tomando la raíz nerviosa de dicho nivel como vía de continuación a la orden de movimiento previamente perfeccionada.

Etapa nerviosa

El impulso viaja desde la salida de la raíz nerviosa de la médula

espinal hasta la fibra o fibras musculares, terminando esta etapa en la unión nervio-músculo, es decir, en la placa motora.

Etapa muscular

Aquí se realiza el paso del impulso nervioso al músculo. Nos vamos a encontrar con que el impulso eléctrico se transforma en una señal química, la cual provoca la contracción muscular solicitada por el córtex cerebral, produciendo un movimiento que se vale de una palanca ósea.

Etapa articular

“En esta etapa existe movimiento articular, siendo considerado por fin como el actor motor propiamente dicho, es un conjunto de funciones nerviosas y musculares”. (Méndez, C, 2011, p.25) El movimiento no es solo función física del niño o la niña, sino que depende de la interacción mental y cognitiva la cual debidamente interrelacionada permite el movimiento coordinado, para un desempeño adecuado del aspecto motriz.

Una adecuada combinación de las diferentes áreas del desarrollo motor, permitirá que el movimiento en el niño consiga un alto grado de coordinación y desempeño.

2.1.8.3. Clases de movimientos

El movimiento en el niño y la niña se ven altamente desarrollados a medida que los elementos físicos y cognitivos se integran, permitiéndoles como resultado de ello una coordinación en sus movimientos los mismos que favorecen su desplazamiento y actividades complementarias, como las que se cita a continuación.

Caminar

Cuando el niño camina, está ejecutando un movimiento de locomoción, que le permite al niño y la niña desplazarse de un lugar

a

otro; es el movimiento básico con el cual el niño irá incrementando sus

experiencias y posteriormente podrá acceder a saltos, carreras, etc., recorriendo su espacio circundante, de diferentes formas y maneras.

El niño adapta sus movimientos al desplazamiento, de manera fina y coordinada a medida que crece y se desarrolla. Cuando se da el cambio de la fase estacionaria a la fase de movimiento o dinámica, el niño hace uso de nuevas funciones por medio de sus segmentos corporales; intervienen factores motores y sensoriales con cambios continuos y permanentes en el transcurso de su ejecución en el tiempo y en el espacio.

Correr

Para correr el niño necesita realizar movimientos muy semejantes al de caminar ya que el cuerpo se impulsa trasladando su peso de un pie a otro, pero precisamente después del impulso con un pie; aquí es importante recalcar que por un instante se pierde el contacto con el suelo, antes de volver a caer con el otro, esta viene a ser la fase de vuelo.

Con el paso del tiempo, el niño irá incrementando su nivel de complejidad en la realización de los movimientos, y podrá pasar del nivel moderado del caminar, hacia el nivel más intenso como es el de

la carrera, y al parecer es una actividad que el niño realiza instintivamente, es decir, sin necesidad de la intervención de fuerzas externas o presión que lo obligue a hacerlo.

En este caso, muchos más elementos del área neuromuscular, harán posible la realización de este tipo de desplazamiento, puesto que hay que incrementar, velocidad, control del equilibrio, distribución de peso del un pie al otro, y existe la fase en la cual los pies se mantienen en el aire sin tocar el suelo.

Es una etapa de maduración del sistema nervioso, el cual le permite desplazarse con un dominio total de la dinámica y la estática esenciales para un adecuado nivel de carrera.

Saltar

Arredondo, L. (2013), indica que el saltar es un movimiento que el niño realiza en el espacio resultado del traslado del peso del cuerpo de un pie al otro o a ambos pies, mientras se está en el aire. En este tipo de movimiento, se debe poner énfasis en el impulso que se debe adquirir antes de lograrlo, desde el suelo al despegar, para ganar altura. La pierna de despegue con la que se toma impulso, comienza flexionada, para extenderse rápidamente, al caer la o las piernas deben semi-flexionarse para amortiguar la caída y así evitar las lesiones debido al contacto violento con el suelo.

En este tipo de movimiento, los brazos se mueven de diferentes formas en dependencia del tipo de salto a realizar (con uno y ambos pies, de longitud con y sin carrera de impulso, de profundidad, de altura con y sin carrera de impulso, con apoyo de las manos en el suelo, con apoyo de las manos en un banco para ejecutar el salto lateral, saltar obstáculos, con suiza o cuerdas, en parejas en el lugar, desplazándose, girando, combinadas con otras acciones, etc.

La lucha del cuerpo del niño en movimiento contra la gravedad y la suspensión momentánea en el aire, permite que realice saltos en longitud como en altura.

Es una funcionalidad que el niño adquiere en el orden de la evolución motriz, alcanzando la cima, puesto que requiere la coordinación de impulsos y respuestas neurofuncionales, de gran calidad y la integración adecuada de la energía necesaria para realizar todo el proceso dinámico motor, como es el impulso a través

de la carrera, y el despegue desde el suelo, juntamente con la caída en forma adecuada.

Lanzar

Arredondo, L. (2013) se refiere al lanzamiento como una habilidad fundamental que debe ser educada desde las primeras edades, por cuanto desde el punto de vista funcional, la velocidad, la distancia y la precisión son aspectos esenciales a tener en cuenta al introducir en el proceso de enseñanza aprendizaje los diferentes tipos de lanzamientos.

En la introducción del niño en el lanzamiento, se puede ver que experimenta diferentes formas de hacerlo, como ser con una o con dos manos, además este puede ser ejecutado tanto por encima de la cabeza y del hombro, como por abajo; su variación lateral, hacia arriba, hacia abajo, etc.

Sin embargo es imprescindible, que se pueda llegar a la condición ideal de integración y fluidez, se debe pasar por un lapso de preparación y antelación de la ejecución del movimiento, para luego desembocar en el último logro como es el lanzamiento; es decir que para llegar a esta funcionalidad, se debe tener una adecuada interrelación entre el tronco, el brazo y las piernas, en dependencia del tipo de lanzamiento a realizar, lo cual requiere del fortalecimiento general del organismo para lograr el avance del objeto. Al lanzar con una mano, se orientará repetir con la otra. De esta manera se puede sacar como conclusión que los lanzamientos favorecen el desarrollo de la coordinación, orientación, regulación, diferenciación, anticipación y flexibilidad.

Atrapar

Es una de las habilidades que requiere mayor ejercitación sistemática, ya que resulta difícil para los pequeños atrapar un balón que viene por el aire con variaciones en cuanto al peso y tamaño, lo cual se necesita un buen desarrollo de las coordinaciones globales y

segmentarias; orientación y ubicación espacial, entre otras como

diferenciación, equilibrio, anticipación, etc. En toda acción de atrapar, recepcionar, o recoger un objeto estático o en movimiento se requiere para su control y correcta ejecución de una información visual, que no es más que la coordinación óculo manual, relacionada también con los lanzamientos. (Arredondo, L. 2013, p.10)

Cuando las facultades coordinativas se han desarrollado en un cierto grado o nivel, se puede realizar acciones de mayor dificultad como es el atrapar la pelota. Hay una coordinación de alto grado de complejidad, puesto que intervienen los elementos neuromusculares, en función del tiempo, del espacio, del anticipo y la coordinación adecuada de los ojos y la mano, con intuición del momento en que va a atrapar y cómo será su paso final.

Rodar

Los lanzamientos rodados se realizan con la mano, el pie u otras partes del cuerpo. En el lugar, o con desplazamientos hacia diferentes direcciones ya sea atrás, al frente o lateral, y desde diferentes posiciones y formaciones; individual, en parejas o pequeños grupos.(Arredondo. L, 2013, p.10)

Rodar por diferentes planos como tablas, bancos, muros y hasta por líneas puede rodarse con la ayuda de otro objeto como raquetas, bolos, bastones, aros, entre otros, son variantes que contribuyen a motivar a los niños/as durante las actividades y además, contribuyen al desarrollo de las capacidades motrices diferenciación, regulación, anticipación, etc., la coordinación óculo-manual y óculo-pedal al igual que las habilidades motrices de lanzar y golpear.

Entre otras formas de rodar se encuentran también la que se realiza desde la posición de acostado (sobre: colchoneta, frazada, piso, etc.), el cuerpo recto, los brazos extendidos sobre la cabeza, y mediante el impulso rodar en esta posición de un extremo a otro del área tratando

de controlar los movimientos del cuerpo. Otra variante es desde la

posición de sentado con las piernas recogidas con las manos y mediante el impulso rodar como el trompo, manteniendo esta posición tratando de controlar los movimientos del cuerpo.

Golpear

Es un movimiento de percusión que se ejerce contra un objeto, como cuando se golpea una pelota con el pie o con un bastón, raqueta, bolo, palo, etc., para lo cual es necesario realizar el movimiento en línea recta con el blanco, mantener el equilibrio mientras se ejecuta y repartir el peso del cuerpo en la parte anterior de ambos pies. Es muy importante mantener las rodillas flexionadas para poder cambiar de dirección rápidamente e inclinar el tronco en la dirección del movimiento a efectuar, cuando se incluye el desplazamiento para conducir la pelota y después golpearla ya sea con el pie o un objeto. Si el golpe se realiza con el pie debe efectuarse con el borde interno. La ejercitación de estos ejercicios contribuye a fortalecer el organismo de los pequeños y al desarrollo de la coordinación, regulación, orientación, diferenciación, y anticipación. (Arredondo, L. 2013, p. 10)

El utilizar cierto grado de fuerza en la realización de movimientos como el de golpear, permite desarrollar músculos y todo el sistema óseo de forma intensa y gradual.

Cuadrupedia

Como desplazamiento, es una forma superior de gateo, se ejecuta con cuatro puntos de apoyo (pies y manos). Se realizará disperso y en otras formaciones, por sendas, variadas direcciones al frente, atrás, de lado etc.; por diferentes planos a una altura, inclinados, sobre bancos, escaleras, muros, etc.; bordeando obstáculos, dispersos o alineados; por sendas onduladas, curvas, rectas y en zigzag, entre otras variantes, y se incluye también la cuadrupedia invertida. Estos

ejercicios contribuyen a desarrollar la coordinación, equilibrio, orientación, diferenciación, etc. (Arredondo, L. 2013, p.11)

Esta forma de desplazarse permite que se estimulen segmentos corporales grandes y pequeños, y con ello se perfeccionen ejecuciones de tipo motriz, asemejándose a los movimientos vistos en los animales; de ese modo, se especializan ciertos músculos para desplazamientos de gran intensidad.

Reptar

También es una forma de desplazamiento, que se ejecuta desde la posición de acostado de cúbito prono (boca abajo), alternando el movimiento de piernas y brazos. Puede ejecutarse por debajo de obstáculos y pequeñas alturas para facilitar el arrastre. Los obstáculos pueden ser bancos, sillas, mesas, escaleras, sogas amarradas u otros medios con alturas de hasta 25 cm. Incluir diferentes distancias, direcciones, planos inclinados o no, cuya altura no debe exceder los 40 cm. es importante para garantizar que arrastre del cuerpo al desplazarse. Estas actividades contribuyen al desarrollo de la coordinación, diferenciación, regulación, y orientación. (Arredondo, 2013. P.11)

2.2. Posicionamiento teórico personal

La autora está de acuerdo con la teoría cognitiva de Jean Piaget, mediante la cual se comprende que el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción por parte del niño y niña, el mismo que es permanente, dinámico, y que se basa en los conocimientos previos, los cuales se enfrentan a los nuevos, generándose el desafío por intervención del educador.

El niño o niña sufre un proceso de transformación en sus esquemas y paradigmas mentales, los cuales son sistematizados y ordenados

mediante la intervención del educador, adquiriendo de esa forma

sentido, pero adaptados a su mentalidad, permitiendo de esa forma que el conocimiento pueda ser parte de su cognitividad.

La investigadora está de acuerdo también con el pensamiento de Vigotsky, quien cree que el niño podrá desarrollar su cognitividad y capacidades físicas y mentales, mediante su acercamiento a las personas y su socialización con las mismas. El tener que expresar sus ideas, pensamientos, necesidades, a los demás, sean éstos compañeros, padres, hermanos, docentes, permitirá que el niño vaya adquiriendo las destrezas necesarias para la apropiación de los diversos conocimientos.

Siendo que el niño está siempre inmerso en un medio en el cual las diferentes interacciones se dan a través contacto con los demás, entonces no se debe dejar de lado el hecho de considerar que éste es un hecho social. A medida que el niño va madurando, se van dando relaciones entre el pensamiento y desarrollo motriz, por lo que es importante tomar en cuenta este proceso para estimular de manera adecuada la zona que él llama de desarrollo próximo, como un elemento sustancial en la conformación de estructuras lingüísticas y motoras, básicas para enfrentar el aprendizaje y el conocimiento del futuro mediato e inmediato.

2.3. Glosario de términos

Aprendizaje motor.- proceso por el cual un individuo adquiere un nuevo comportamiento mediante la práctica centrado fundamentalmente en cualquier aprendizaje en el que el movimiento sea un elemento relevante de la respuesta alumno.

Aprendizaje.- proceso por el que el individuo adquiere ciertos conocimientos, aptitudes, habilidades, actitudes y comportamientos.

El aprendizaje supone un cambio adaptativo, y es la resultante de la interacción con el medio ambiental

Capacidades perceptivas motrices.- Son aquellas que precisan de un ajuste psico-sensorial complejo para su ejecución; y depende de las habilidades neuromusculares.

Competencias motrices.- Es el conocimiento intuitivo inconsciente de realizar ejercicios de actividades físicas.

Comportamiento motor.- Es el conjunto de manifestaciones motrices observables en un individuo en movimiento. Puede plasmarse en filmaciones y ser analizado.

Coordinación viso-motora.- Es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o con movimientos con parte del cuerpo.

Coordinación.- se define como la acción desencadenada por un estímulo que permite moverse en un determinado espacio (coordinación dinámica específica).

Crecimiento.- aumento de tamaño del organismo y de sus partes; el organismo no crece de manera proporcional sino que hay etapas donde e crece primero unas partes y luego las otras.

Destrezas: habilidades de carácter intelectual o motriz

que capacita al sujeto para realizar algo con acierto

Difusión.- perturbación de una función. Trastorno en el funcionamiento de un órgano. También, elemento que impide la integración de un organismo social.

Educación.- es la acción y el efecto de educar, formar, instruir, especialmente a los niños, la educación puede presentar aspectos parciales según los objetivos más delimitados que le asigna una sociedad cada vez más especializado.

Eje Corporal.- Es la comprensión de la organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical que lo divide en dos partes iguales.

Ejercicios: acción de ejecutarse u ocuparse de una cosa, esfuerzo corporal, agilidad y destreza.

Enseñanza: acción pedagógica que implica un aprendizaje.

Equilibrio.- entendemos por equilibrio la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que deseamos, sea de pie, sentado o fijado en un punto, sin caer.

Esquema corporal.- se entiende como el conocimiento, idea o concepción personal que tiene el individuo de su cuerpo

Gesto motriz. Forma o manera de observar cómo se ha realizado una actividad motriz. Grafo: escritura de una palabra con respecto a las letras que entran en ella

Habilidad motriz.- Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor coste energético. Habilidad.- son procedimientos conductuales orientados a la adquisición y desarrollo de habilidades necesarias.

Juego.- actividad estructurada que consiste ya sea en el simple

ejercicio de las funciones sensomotrices, intelectuales y sociales, ya

en la reproducción ficticia Lenguaje: conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente.

Madurez: buen juicio o prudencia, sensatez. Edad de la persona que ha alcanzado su plenitud vital y aún no ha llegado a la vejez.

Motivación.- es un elemento importante en el proceso de aprendizaje proviene de la propia práctica o extrínseca, cuando el estímulo procede de aspectos exteriores no relacionados con la propia tarea, como puede ser la familia los compañeros o el profesor

Motricidad fina: son los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo con cierta restricción.

Motricidad.- propiedad que tiene los centros nerviosos de provocar la contracción muscular

Orientación espacial.- es la noción que se elabora y se construye a través de la acción y de la interpretación de una gran cantidad de datos sensoriales.

Percepción y estructuración espacio temporal.- Es el ajuste del espacio en un tiempo determinado mediante la utilización de nuestro cuerpo, el dará lugar a las manifestaciones rítmicas, el cual será fundamental en edades tempranas siendo indispensable en numerosas facetas de la vida.

Sensaciones preceptivas.- proceso mediante el cual los órganos sensoriales convierten los estímulos procedentes del mundo exterior en los datos elementales de la experiencia es decir lo asocia con los sentidos cenestésico

Trastornos espacio temporales.- dificultad en la movilización con el espacio y el tiempo en actividades corporales. Viso motriz: movimiento manual o corporal que responde a un estímulo visual.

2.4. Interrogantes de la investigación

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales utilizados en el desarrollo motriz grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años por parte de los docentes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo” de la Ciudad de Cotacachi, Provincia de Imbabura, año lectivo 2015-2016?
- ¿Qué nivel de desarrollo motriz tienen los niños y niñas de 3 a 4 años del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo” de la Ciudad de Cotacachi, Provincia de Imbabura, año lectivo 2015-2016?
- ¿Una propuesta de juegos tradicionales puede mejorar el desarrollo motriz grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo” de la Ciudad de Cotacachi, Provincia de Imbabura, año lectivo 2015-2016?

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación.

El presente estudio se apoyó en los siguientes tipos de investigación:

3.1.1 Investigación de campo.

Se trabajó en el lugar donde ocurrió el problema para conseguir información precisa y detallada del tipo de juegos tradicionales que utilizan los docentes para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años.

3.1.2 Investigación Bibliográfica.

Fue de gran utilidad la información proveniente de diferentes autores, de libros, revistas, internet, que hacían referencia al tema en estudio, con el fin de tener claros conceptos y términos en los cuales se fundamentó las variables Juegos tradicionales y Desarrollo Motor Grueso.

3.1.3 Investigación Propositiva

Como resultado del estudio, fue factible elaborar una propuesta alternativa para mejorar el desarrollo motor grueso, a través

del uso

adecuado de los juegos tradicionales para los niños y niñas de 3 a 4 años

3.1.4 Investigación Descriptiva

Permitió describir en toda su dimensión cada uno de los detalles que se logró determinar en la investigación, y conocer en su totalidad, el origen y los efectos que se lograron identificar, respecto a las variables: juegos tradicionales y desarrollo motor grueso.

3.2. Métodos

3.2.1 El método deductivo.

Permitió analizar en forma concisa y detallada cada uno de los elementos que se utilizaron en la elaboración del trabajo investigativo hasta llegar a la determinación de las conclusiones y recomendaciones.

3.2.2 El método inductivo.

El que permitió conocer detalles y particularidades y luego acceder a la consideración las leyes o teorías aplicables en forma general a procesos similares. Es decir comprender que es necesaria la aplicación de una propuesta donde intervienen los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa.

3.2.3. Método Analítico y sintético.

Este método permitió conseguir la interpretación de los datos, con los que se pudo analizar detalladamente cada dato y organizar las conclusiones y recomendaciones.

3.2.5 Método Estadístico.

Este método permitió presentar de manera organizada valiéndose de la estadística, la información conseguida en el diagnóstico, es decir la que se obtuvo de la encuesta y observación, mediante tablas y gráficos, para lograr posteriormente el análisis, la interpretación y presentación final de los resultados.

3.3 Técnicas e instrumentos

3.3.1 Técnica de la Encuesta

Es la técnica que más se utiliza por ser rápida y económica, pues mediante esta técnica se obtiene información sobre la forma en que los docentes utilizan los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años, para ello se elaboró un cuestionario con preguntas cerradas, esto con el fin de lograr una adecuada tabulación y análisis y así se pudo determinar la necesidad de diseñar una propuesta de solución.

3.3.2 Técnica de la Observación

Se aplicó también una ficha de observación para conocer el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de tres a cuatro años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo” de la ciudad de Cotacachi.

3.3.3. Instrumentos

Cuestionario

A través de un cuestionario, se pudo elaborar la encuesta que permitió conocer el criterio de los docentes de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, sobre aspectos esenciales de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo motor grueso en los

niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi. Se utilizó preguntas de opción múltiple.

Ficha de observación

Se utilizó una ficha de observación para conocer de manera detallada el grado de desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, .y con ello establecer parámetros comparativos relacionados con el currículo de educación inicial.

3.4. Población y muestra

3.4.1 Población

La población está compuesta por los niños, niñas y los docentes que trabajan en la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo” ” y que a continuación se detalla:

	Paralelo A	Paralelo B	Paralelo C
Docentes	2	2	2
Niños(as)	25	20	25
SUBTOTAL	27	22	27
TOTAL	76		

3.4.2. Muestra

Se trabajó con la totalidad de la población es decir con los 70 niños y los 6 docentes, dando un total de 76; por tratarse de un grupo pequeño, no amerita el cálculo de la muestra.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a las docentes que laboran en la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi, Provincia de Imbabura, y una ficha de observación a los niños y niñas de 3 a 4 años de la institución. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos de barras que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan los ítems formulados en el cuestionario.

El cuestionario se diseñó para conocer cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de la institución investigada.

Las respuestas de las docentes y de los niños y niñas objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera:

- Formulación de la pregunta
- Cuadro de tabulaciones
- Gráficos
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento de la investigadora.

4.1.1 Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a las docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”.

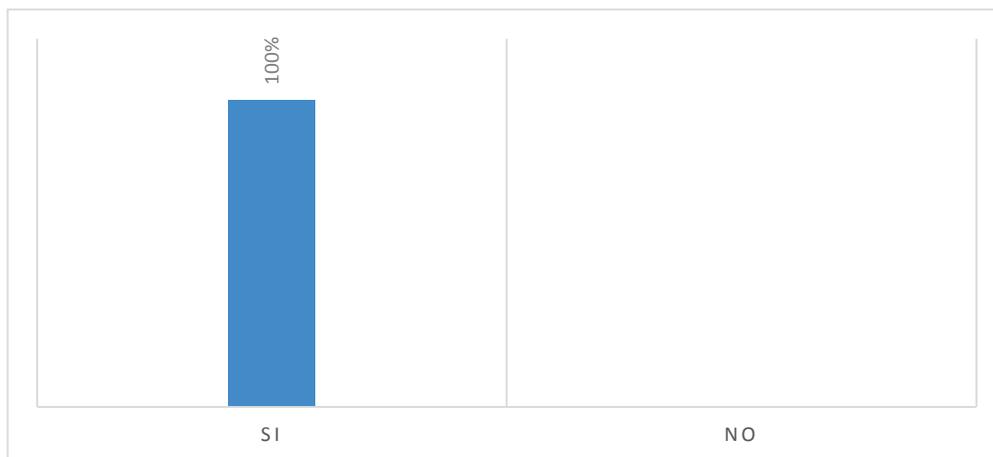
PREGUNTA N°1

¿Los juegos fomentan el desarrollo motor grueso de los niños/as de 3 a 4 años?

Cuadro 1: Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	100
2	NO	0	
TOTAL		6	100

Gráfico 1: Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

La totalidad de las docentes manifiestan que los juegos tradicionales si fomentan el desarrollo motor grueso de los niños. Por lo tanto que si existe consenso en que se puede utilizar los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

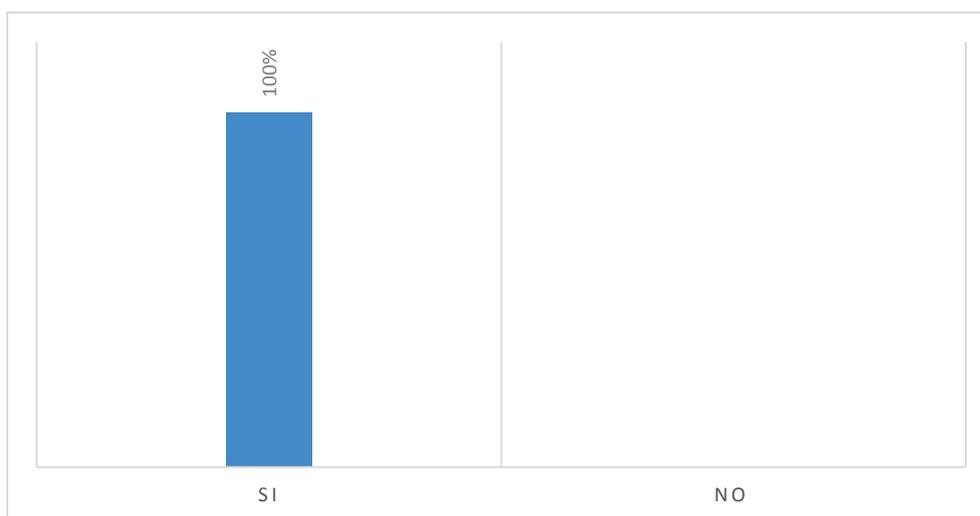
PREGUNTA N°2

¿Considera importante la aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la aptitud motora de los niños de 3 a 4 años?

Cuadro 2: Importancia de los juegos tradicionales

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	100
2	NO	0	
TOTAL		6	100

Gráfico 2: Importancia de los juegos tradicionales



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

La totalidad de encuestados, manifestó que los juegos tradicionales es una técnica para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas. No se puede por tanto olvidar la utilidad que prestan los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños.

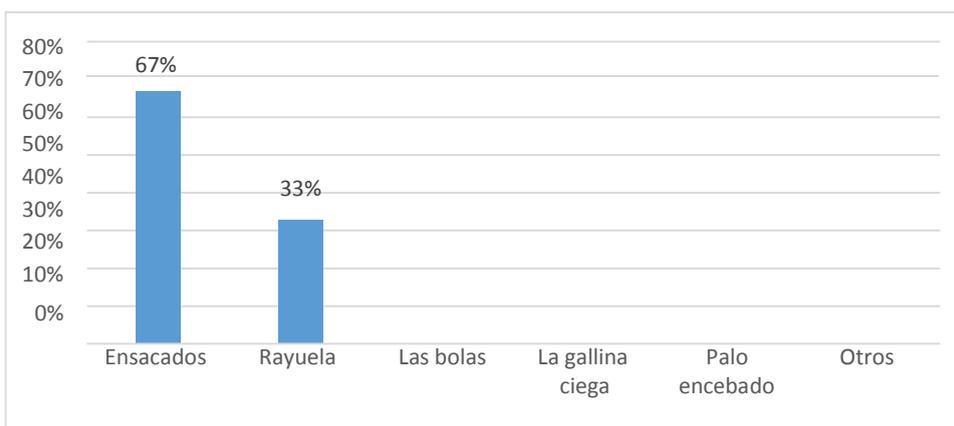
PREGUNTA N°3

¿Qué juegos tradicionales aplica para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años?

Cuadro 3: Aplicación de los juegos tradicionales.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Ensacados	4	67
2	Rayuela	2	33
3	Las bolas		
4	La gallina ciega		
5	Palo encebado		
6	Otros		
TOT AL		6	100

Gráfico 3: Aplicación de los juegos tradicionales.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los docentes encuestados manifiesta que aplican los ensacados para desarrollar la motricidad gruesa; menos de la mitad aplica juegos como la rayuela. De lo anterior se deduce que no se aplica mayormente los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso.

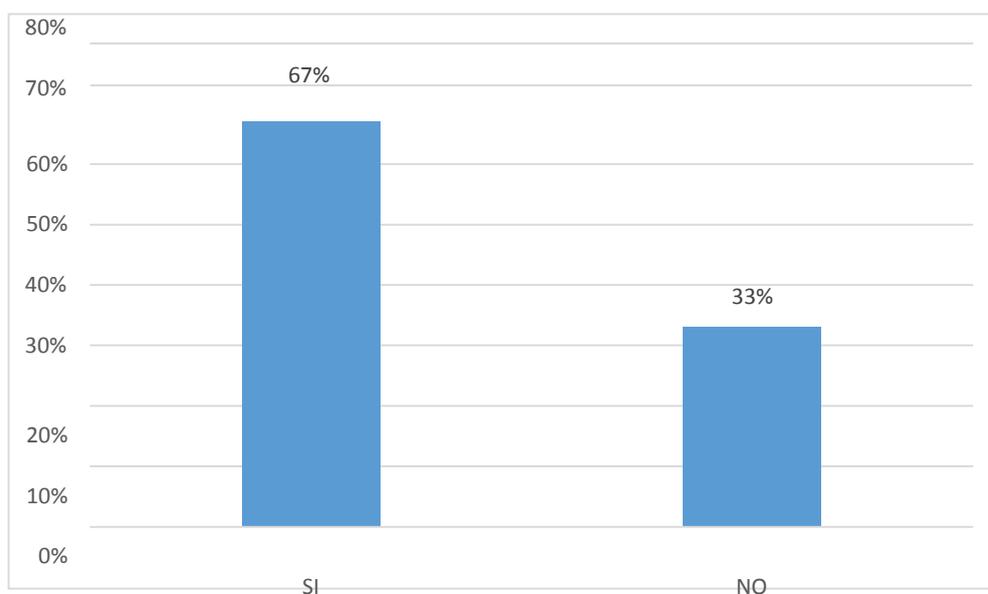
PREGUNTA °4

¿Es importante la inclusión de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años en el currículo de educación inicial?

Cuadro 4: Los juegos tradicionales en educación inicial.

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	100
2	NO	0	
TOTAL		6	100

Gráfico 4: Los juegos tradicionales en educación inicial.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de docentes encuestados admite que se debe incluir los juegos tradicionales en el currículo de educación inicial para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años, menos de la mitad dice que no. Se deduce que se desconoce

el valor del juego tradicional.

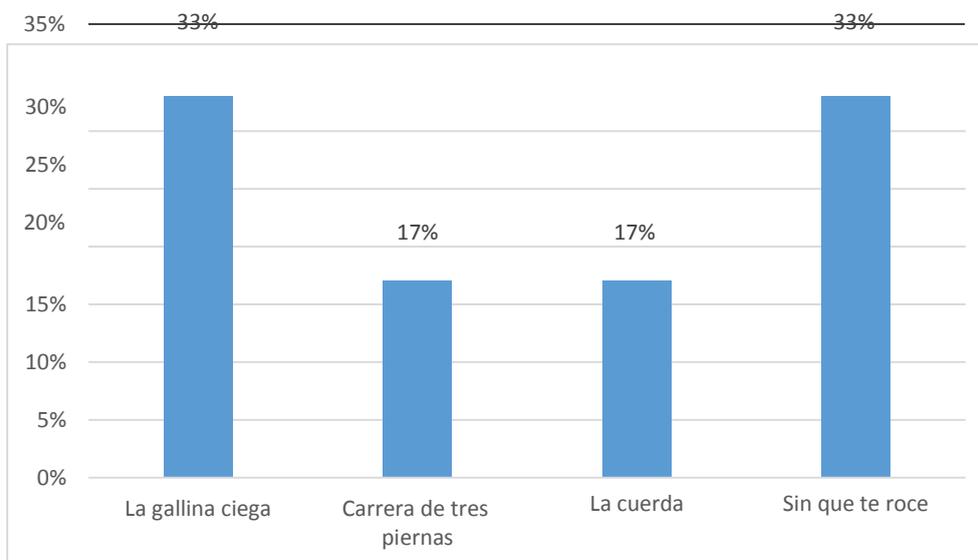
PREGUNTA °-5

¿Cuáles son los juegos tradicionales que ya no se juegan en su medio?

Cuadro 5: Juegos tradicionales que ya no se juegan

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	La gallina ciega	2	33
2	Carrera de tres piernas	1	17
3	La cuerda	1	17
4	Sin que te roce	2	33
	TOTAL	6	100

Gráfico 5: Juegos tradicionales que ya no se juegan



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Del total de docentes encuestados, menos de la mitad está de acuerdo en que ya no se juega la gallinita ciega y al sin que te roce; una minoría las carreras de tres piernas y otra minoría la cuerda. Se puede deducir que se está perdiendo la práctica de juegos

tradicionales.

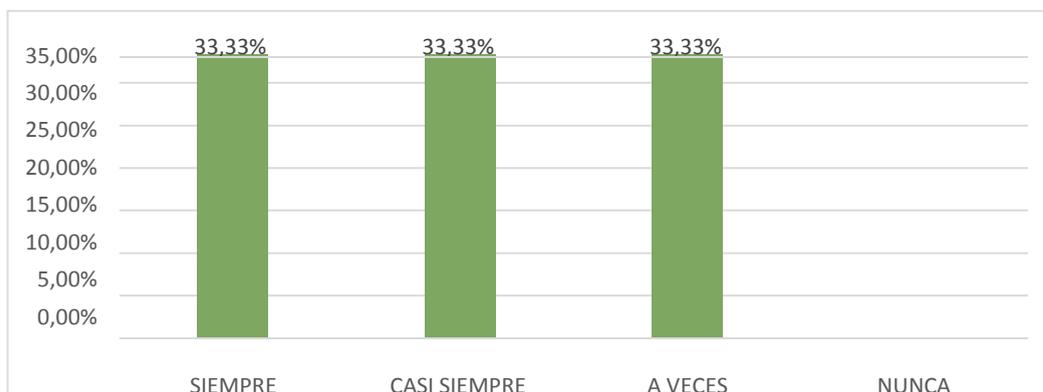
PREGUNTA N°6

¿Se puede mejorar la motricidad gruesa del niño/a de 3 a 4 años mediante el uso de juegos tradicionales?

Cuadro 6: Juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	2	33
2	CASI SIEMPRE	2	33
3	A VECES	2	33
4	NUNCA	0	
	TOTAL	6	100

Gráfico 6: Juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Del total del docentes encuestados, menos de la mitad dice que si ayuda a los niños en el desarrollo de la motricidad gruesa siempre; otro porcentaje similar dice que casi siempre; y el resto dice que a veces. Se puede deducir que la función de los juegos tradicionales en el niño es ayudarlo a desarrollar su motricidad gruesa.

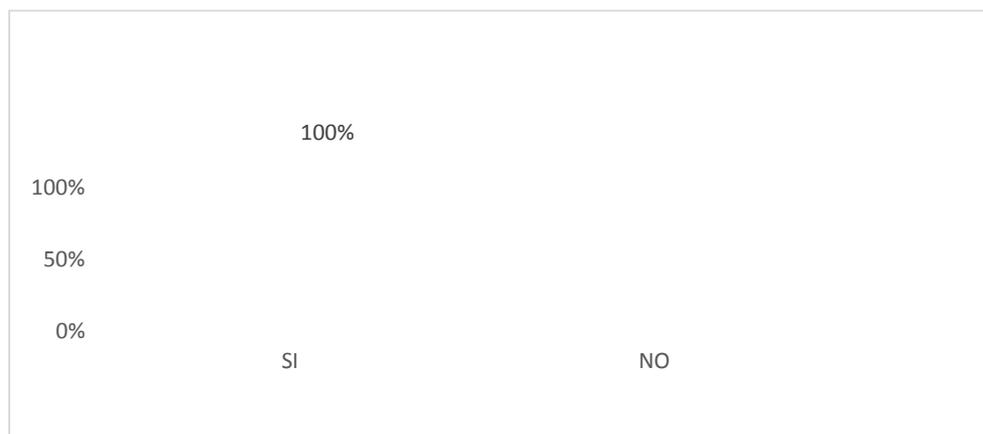
PREGUNTA N°7

¿El docente debe aplicar constantemente los juegos tradicionales para conservar la cultura de los pueblos?

Cuadro 7: Los juegos tradicionales conservan la cultura

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	100
2	NO	0	0
3			
	TOTAL	6	100

Gráfico 7: Los juegos tradicionales conservan la cultura



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

La totalidad de encuestados indica que la práctica de los juegos tradicionales conserva la cultura de los pueblos a la vez que ayuda en el desarrollo motor. Se conoce la doble función de los juegos tradicionales tanto en el aspecto físico como en el cultural.

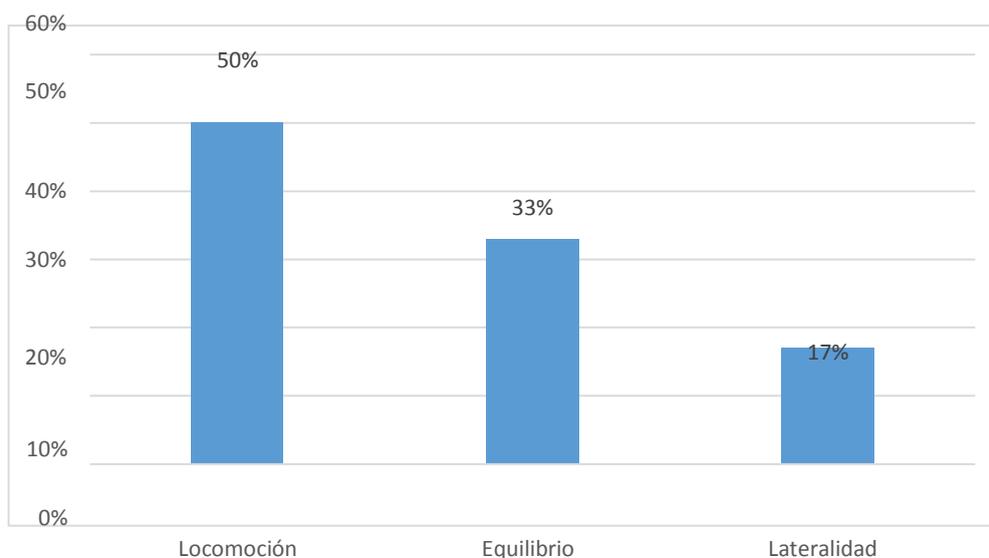
PREGUNTA N-8

¿Qué permite potenciar los juegos tradicionales en los niños/as de 3 a 4 años?

Cuadro 8: Los juegos tradicionales y los problemas de motricidad

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Locomoción	3	50
2	Equilibrio	2	33
3	Lateralidad	1	17
	TOTAL	6	100

Gráfico 8: Los juegos tradicionales y los problemas de motricidad



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Del total de docentes encuestados, la mitad cree que los juegos tradicionales mejoran la locomoción; menos de la mitad el equilibrio y una una minoría dice que la lateralidad. La mayoría de docentes está de acuerdo en la actividad física corrige problemas de motricidad

gruesa de los niños y niñas.

PREGUNTA N°9

¿Aplicaría una guía de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso del niño y la niña?

Cuadro 9: Aplicación de una guía de juegos tradicionales

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	100
2	NO		
3			
	TOTAL	6	100

Gráfico 9: Aplicación de una guía de juegos tradicionales



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

La totalidad de encuestados manifiesta que aplicaría una guía de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños. De lo anterior se deduce que si comprenden la importancia de los juegos tradicionales.

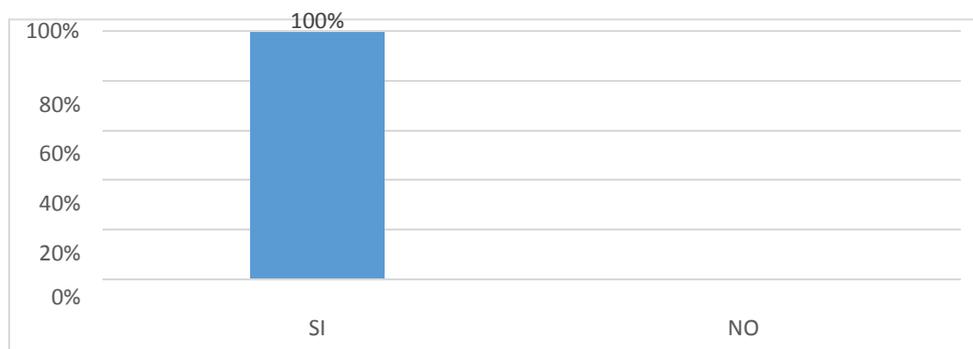
PREGUNTA N°10

¿Está de acuerdo en la elaboración de una guía con diferentes juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años?

Cuadro 10: Elaboración de una guía de juegos tradicionales

N°	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	6	100
2	NO	0	
TOTAL		3	100

Gráfico 10: Elaboración de una guía de juegos tradicionales



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

El total de docentes encuestados manifestó que la elaboración de una guía de juegos tradicionales es importante para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años. Se deduce que existe una falta de manuales o guías de actividades basadas en los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso.

4.2. Análisis descriptivo de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo” de la Ciudad de Cotacachi.

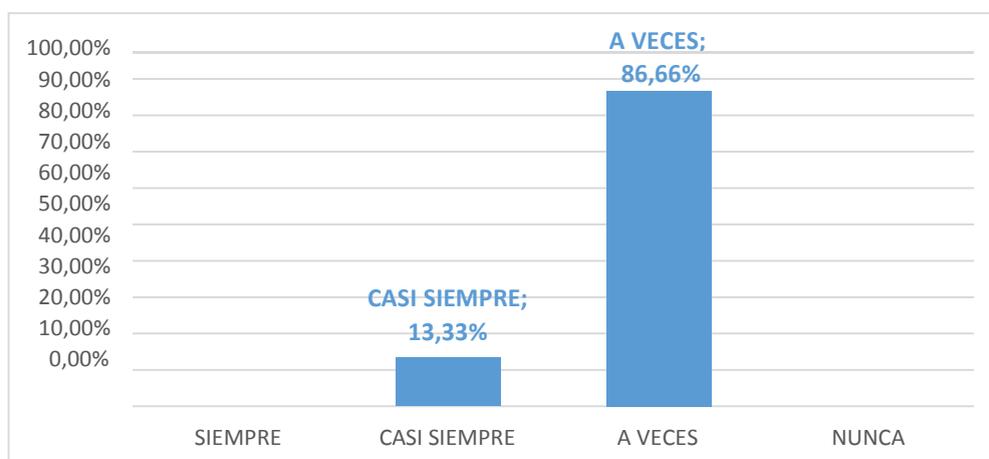
INDICADOR N°1

El niño camina sin dificultad.

Cuadro 11: camina sin dificultad

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	10	14
3	A VECES	60	86
4	NUNCA	0	
	TOTAL	70	100

Gráfico 11: El niño camina sin dificultad



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Del total de niños observados, una minoría casi siempre se desplaza sin dificultad; la mayoría a veces. Se deduce que existen algunos problemas de desplazamiento y locomoción que limitan el desarrollo motor grueso.

INDICADOR N-2

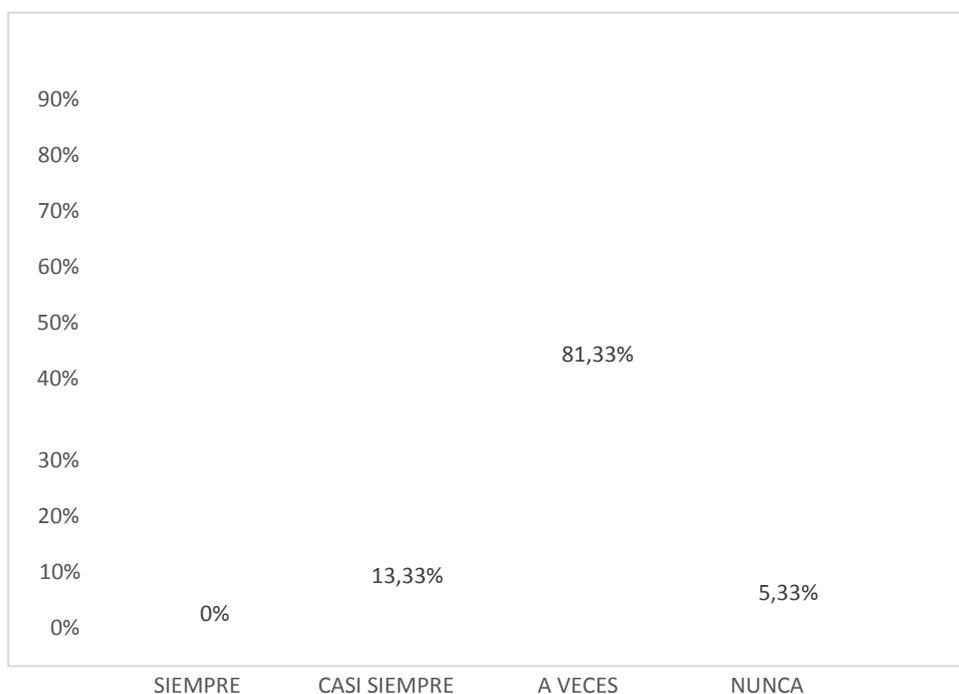
Es capaz de mantenerse en equilibrio en un solo pie.

Cuadro 12: Mantiene el equilibrio en un solo pie.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	10	13
3	A VECES	56	81
4	NUNCA	4	6
	TOTAL	70	100

”

Gráfico 12: Mantiene el equilibrio en un solo pie.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Del total de niños observados, unos pocos casi siempre mantienen el equilibrio en un solo pie; la mayoría a veces y una minoría nunca. De lo anterior se deduce que en la mayoría de los niños existe algún problema de control postural y desarrollo motor grueso.

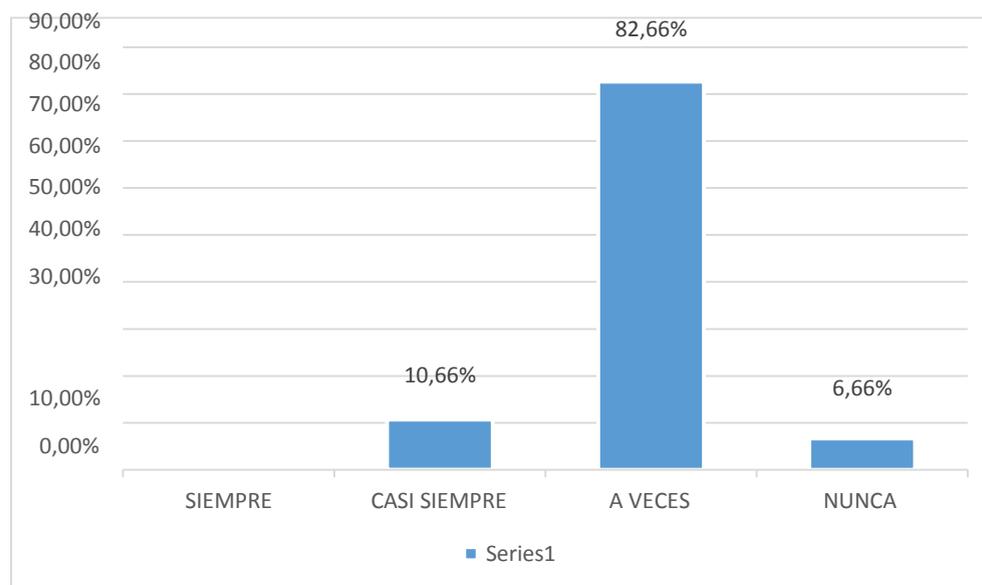
INDICADOR N-3

Puede ubicarse correctamente en el espacio.

Cuadro 13: Se ubica correctamente en el espacio.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	8	10
3	A VECES	57	82
4	NUNCA	5	6
	TOTAL	70	100

Gráfico 13: Se ubica correctamente en el espacio



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Del total de niños y niñas observados, unos pocos se ubican correctamente en el espacio; la mayoría lo hace a veces y unos pocos nunca. De lo anterior se deduce que existen problemas de ubicación

espacial de los niños y niñas, lo que influye en su lateralidad.

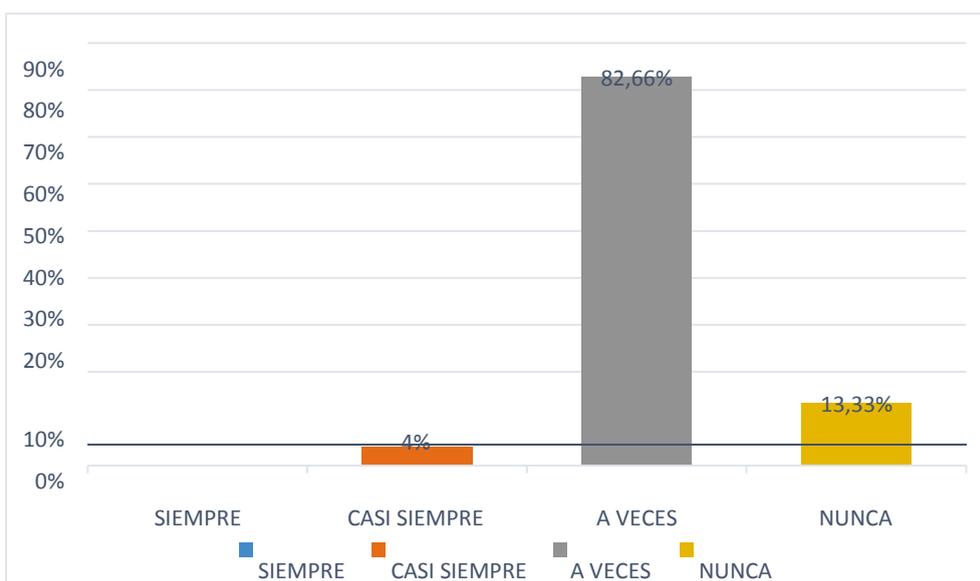
INDICADOR N°4

Tiene problemas con su lateralidad.

Cuadro 14: Tiene problemas de lateralidad

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	3	4
3	A VECES	57	82
4	NUNCA	10	13
	TOTAL	70	100

Gráfico 14: Problemas de lateralidad



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

Del total de niños y niñas observados, unos pocos tienen problemas de lateralidad casi siempre; la mayoría a veces; y una minoría nunca. Se deduce por lo anterior que existen problemas de ubicación en el espacio y por lo tanto de su motricidad.

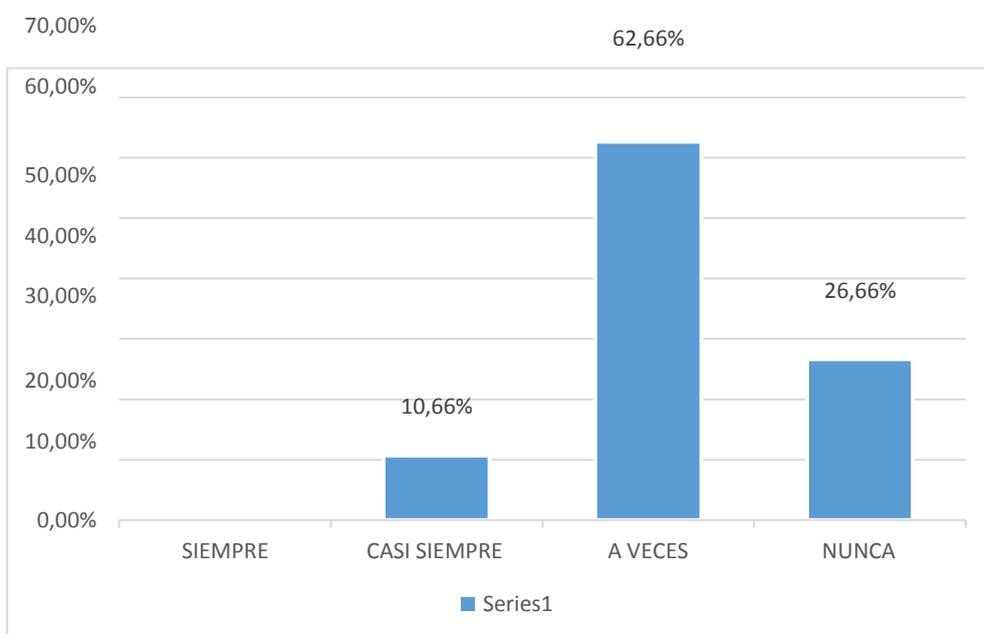
INDICADOR N-5

Puede reconocer las partes de su cuerpo.

Cuadro 15: Puede reconocer las partes de su cuerpo.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	8	11
3	A VECES	42	62
4	NUNCA	20	26
	TOTAL	70	100

Gráfico 15: Puede reconocer las partes de su cuerpo.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

De los niños y niñas observados, unos pocos reconocen las partes de su cuerpo casi siempre; la mayoría a veces; menos de la mitad nunca. Se nota por lo anterior, que la mitad de los niños y niñas no tienen una noción adecuada de su esquema corporal.

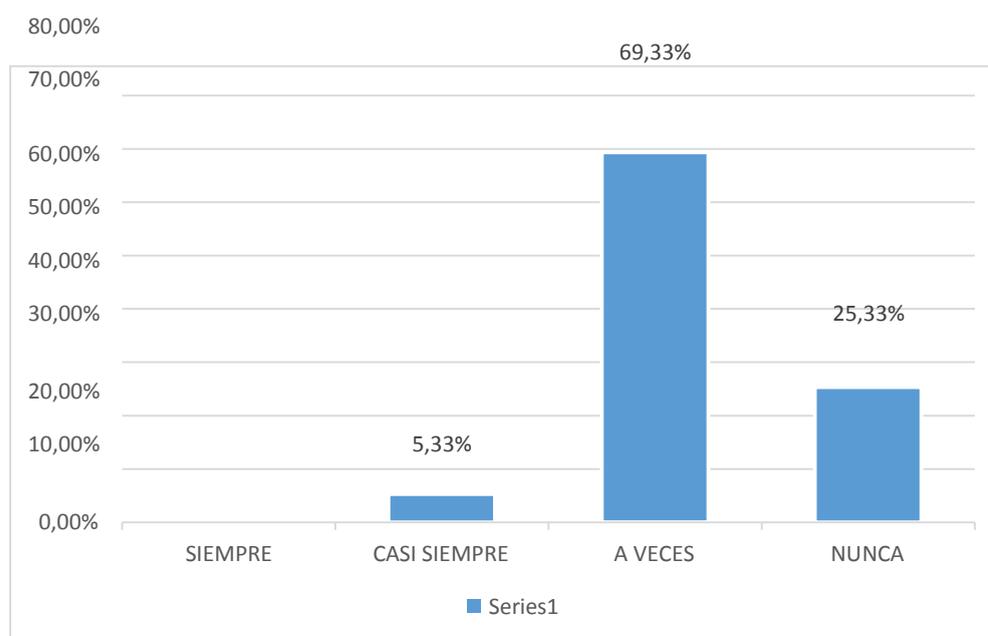
INDICADOR N-6

Cuando corre es capaz de detenerse rápidamente.

Cuadro 16: Realiza detenciones cuando corre.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	4	5
3	A VECES	52	69
4	NUNCA	14	25
	TOTAL	70	100

Gráfico 16: Realiza detenciones cuando corre.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

De los niños y niñas observados, unos pocos realizan detenciones instantáneas; la mayoría a veces y menos de la mitad nunca. De lo anterior se deduce que una gran parte de los niños y niñas no ejercen un control adecuado de su sistema motriz.

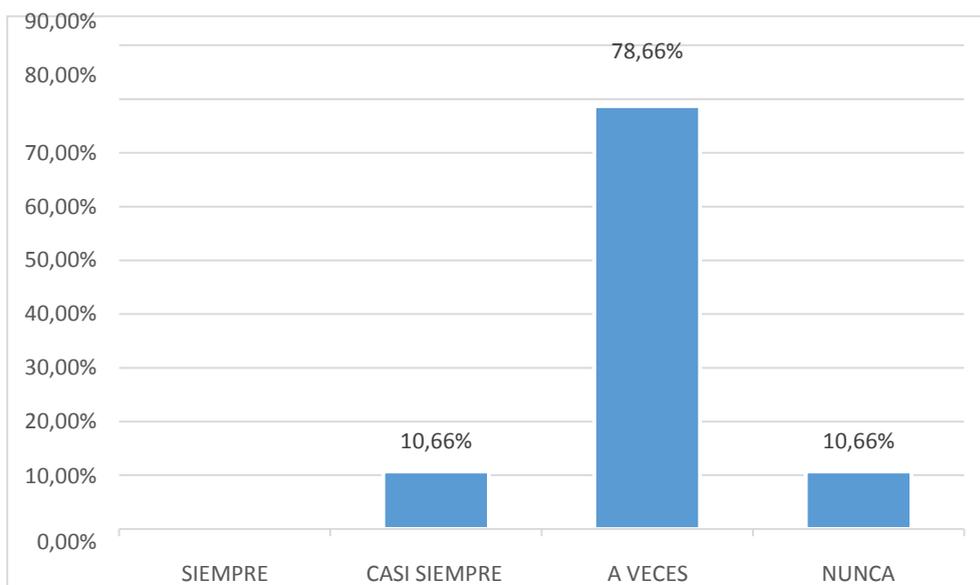
INDICADOR N°7

Realiza movimientos con total seguridad.

Cuadro 17: Movimientos seguros.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	8	11
3	A VECES	54	78
4	NUNCA	8	11
	TOTAL	70	100

Gráfico 17: Movimientos seguros



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

De lo visto en el gráfico unos pocos niños y niñas realizan movimientos libres y seguros, la mayoría a veces y una minoría nunca. Se puede deducir que la mayoría de los niños y niñas tienen problemas en la coordinación de movimientos.

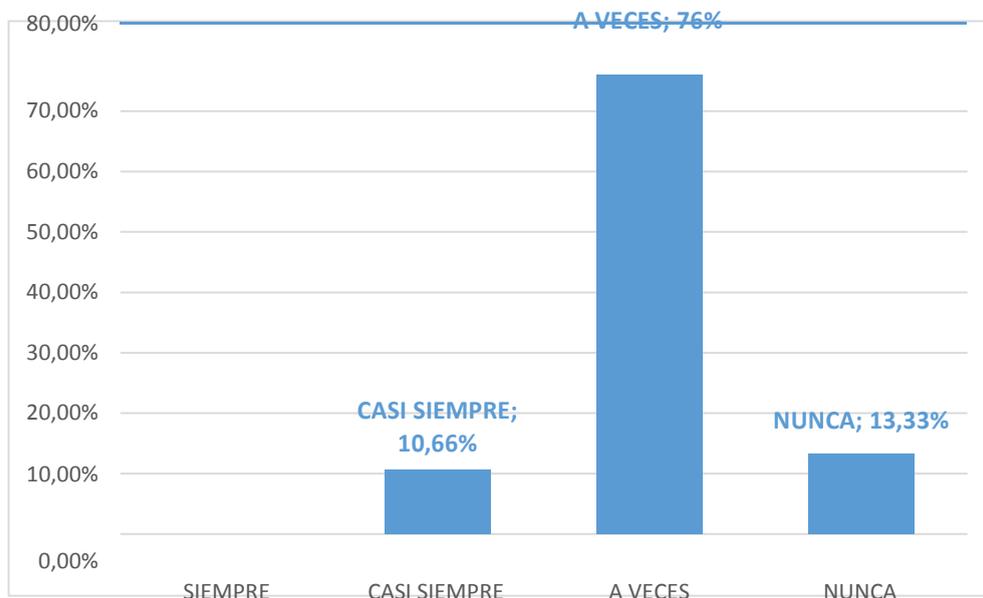
INDICADOR N°8

Muestra normalidad al realizar actividades físicas.

Cuadro 18: Realiza actividades físicas sin dificultad.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	8	11
3	A VECES	52	76
4	NUNCA	10	13
	TOTAL	70	100

Gráfico 18: Realiza actividades físicas sin dificultad.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

De la totalidad de niños y niñas observados, una minoría de los niños realiza actividades físicas sin dificultad casi siempre; la mayoría a veces y unos pocos nunca. Se deduce por lo anterior que existen problemas de desarrollo motor del niño.

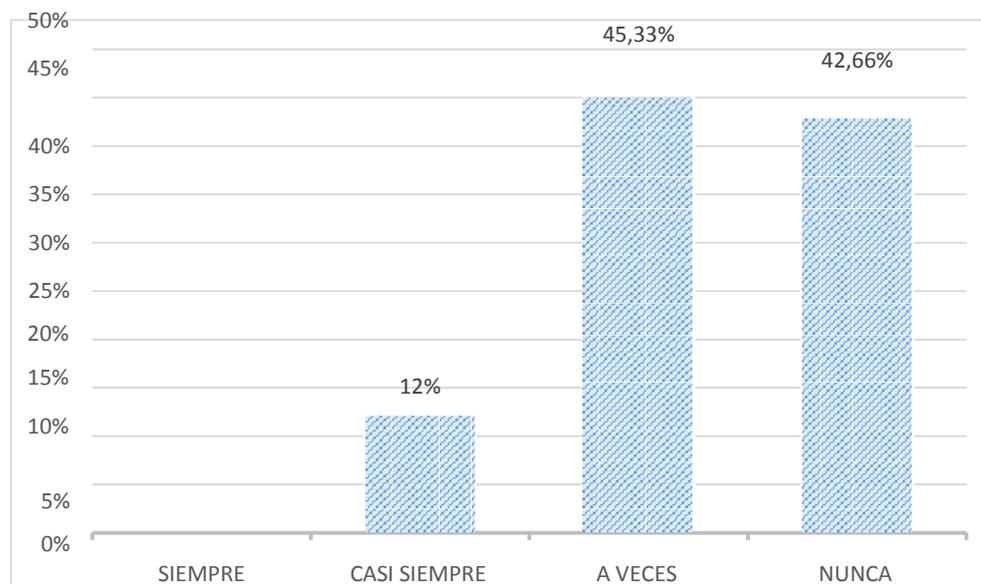
INDICADOR N°9

Puede saltar con facilidad.

Cuadro 19: Salta alternadamente.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	9	13
3	A VECES	31	45.
4	NUNCA	30	42.
	TOTAL	70	100

Gráfico 19: Salta fácilmente



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

De la totalidad de niños observados, unos pocos saltan alternadamente; menos de la mitad a veces y el otro porcentaje similar nunca. Se deduce que más de la mitad de los niños tiene que resolver algunos problemas de descoordinación en el desplazamiento.

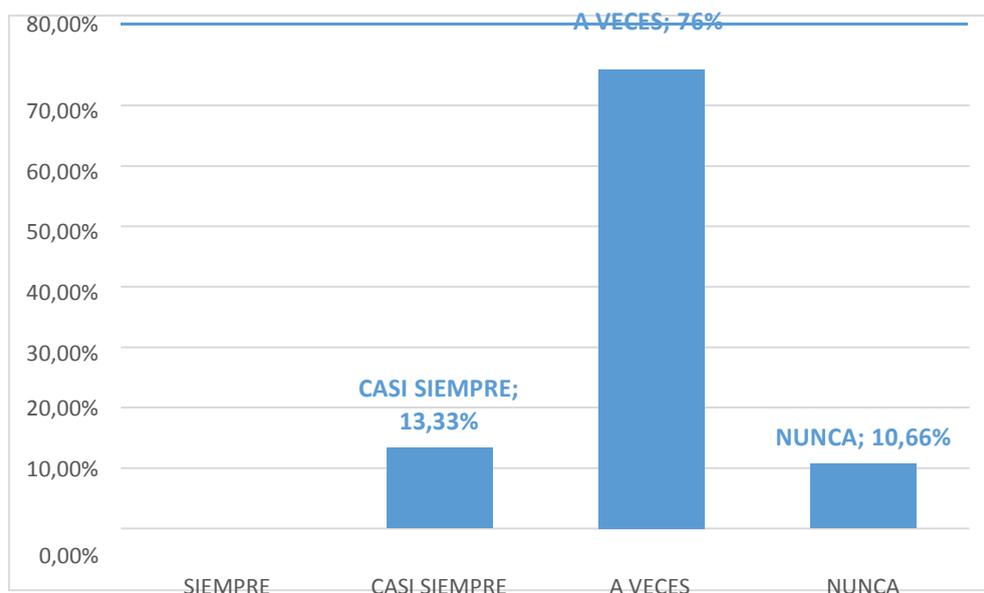
INDICADOR N°10

Muestra adecuada coordinación viso motriz.

Cuadro 20: Coordinación viso motriz adecuado.

N-	RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SIEMPRE	0	
2	CASI SIEMPRE	10	13
3	A VECES	52	76
4	NUNCA	8	11
	TOTAL	70	100

Gráfico 20: Coordinación viso motriz adecuada.



Autora: Eliana Alencastro

INTERPRETACIÓN

En relación a la coordinación viso motriz del niño, una minoría lo hace casi siempre; la mayoría a veces y unos pocos nunca. De lo anterior se deduce que la coordinación de la vista y de los segmentos corporales no es la más adecuada para el desarrollo del niño y la niña de 3 a 4 años.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Los docentes de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi, no aplican los juegos tradicionales para el desarrollo motor grueso.
- El desarrollo motor grueso de los niños y niñas presenta serios problemas de locomoción, desplazamientos, ubicación espacial y lateralidad, por lo que su nivel de desarrollo es bajo y se debe a la inadecuada estimulación por parte de las docentes, pues aplican estrategias y técnicas desactualizadas para el desarrollo motor grueso.
- La elaboración de una propuesta creativa e interesante es necesaria para que los docentes puedan valorar las nuevas tendencias en el desarrollo de la parte física del niño o niña de 3 a 4 años, y con ello promover un desarrollo motor grueso adecuado.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes aplicar los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo motor grueso y con ello valorar de mejor manera la realización de actividades físicas en sus diferentes y variadas formas de ejecución.
- Es necesario que el docente motive de forma adecuada al niño y niña de 3 a 4 años aplicando estrategias que permitan utilizar de manera integral espacios y experiencias debidamente planificadas para que todos sus órganos locomotores puedan desarrollarse de manera eficiente,
- El uso de una guía de actividades basadas en los juegos tradicionales conseguirá aprovechar al máximo las aptitudes, destrezas y habilidades del niño y niñas de 3 a 4 años, sin olvidar que además que ayuda en el desarrollo motor grueso, también contribuye a preservar las costumbres y tradiciones propias de un pueblo.

5.3. Respuesta a los interrogantes

PREGUNTA N° 1

¿Aplican los docentes metodologías nuevas y motivadoras para el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi, provincia de Imbabura?

De acuerdo con los datos obtenidos luego de haber aplicado las encuestas a las docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi, se evidenció que la mayoría no aplican metodologías modernas que estimulen el desarrollo motor grueso, debido a que no reciben capacitaciones sobre estos temas, motivo por el cual los niños no tienen oportunidad de desarrollar estas habilidades y destrezas motrices.

PREGUNTA N° 2

¿Qué nivel de desarrollo motor grueso han alcanzado los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi, provincia de Imbabura?

De los datos obtenidos a través de la ficha de observación realizada a los niños y niñas de 3 a 4 años, se comprueba que existe un nivel bajo de desarrollo motor grueso, los cuales son el resultado de la aplicación de estrategias desactualizadas por parte de las docentes, que no contribuyen a despertar el interés del niño y la niña por hacer de la motricidad gruesa su punto de interés físico y psicomotor.

PREGUNTA N° 3

¿Es necesario aplicar una guía de actividades basadas en los

juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa de los

niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi, provincia de Imbabura?

Después de realizada la encuesta a las docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la ciudad de Cotacachi, provincia de Imbabura”, se evidenció la inmediata colaboración en su totalidad de parte de los docentes para la aplicación de una moderna guía de actividades basadas en los juegos tradicionales con intención cultural, con lo cual se lograría superar las diferentes deficiencias encontradas en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años, promoviendo seres con una verdadera integración social y personal y una psicomotricidad desarrollada.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título

Guía de juegos tradicionales para el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años.

6.2. Justificación e importancia

La presente guía metodológica de actividades tiene la intención de recoger situaciones vividas por la mayoría de las personas durante el periodo infantil y que se están perdiendo, por la inserción cada día más creciente de actividades de orden tecnológico y digital que dejan de lado y desvalorizan las actividades motrices que años atrás fueron la base y el contenido curricular del desarrollo motor grueso que se aplicaba en los niños y niñas del ciclo escolar básico.

La ciencia y la tecnología han dado paso a una multiplicidad de actividades basadas en los juegos y actividades audiovisuales que consumen el tiempo del niño, convirtiéndole en un ser sedentario, muchas veces aislado del mundo y de las personas, que le rodean, contribuyendo al detrimento de su condición física y desarrollando tan solo su capacidad visual y auditiva, dejando de lado todo el inmenso mundo de interacciones que le proporciona la actividad lúdica en el espacio exterior y el cual en los últimos años se ha visto desvalorizado.

En medio de este mundo didáctico tecnológico educativo, se pretende a través de la propuesta rescatar los valores físicos,

mentales y tradicionales de las generaciones pasadas, para demostrar que existen todavía intentos de generar cultura desde la aplicación de los juegos tradicionales que muchas satisfacciones dieron a las generaciones que antecedieron.

Las actividades a realizarse propuestos en esta guía metodológica, permitirá aportar con valores significativos y agregados a los métodos de enseñanza de corte moderno y experimental, debido a la inclusión total de los sentidos y facultades propias del niño en constante desarrollo y crecimiento.

La adecuada estimulación del niño y la niña de 3 a 4 años, es importante ya que potencia las capacidades físicas, mentales y sociales del niño, ayudándolo a conseguir esa identidad que el niño necesita, en base al fortalecimiento de su sistema físico, mental y cognitivo, logrando con ello avanzar en la superación de dificultades y alteraciones que puede padecer por causa de la ineficaz intervención psicomotriz en edades tempranas.

Para que el desarrollo físico, mental, se vea debidamente complementado y garantizado, es necesario intervenir de manera integral todos los elementos de su estructura motriz, y con ello asegurar un conjunto de funciones debidamente coordinadas en el cumplimiento de las diversas interacciones con el medio en que se desenvuelve.

Para tal efecto, la educación sensorio motriz, debe ser el objetivo a priori con el cual se trabajará a lo largo del proceso de adquisición de habilidades y destrezas por parte del niño y la niña de 3 a 4 años. Todo el bagaje de conocimientos adquiridos a través de la práctica de este tipo actividades, se recopila para constituirse en herramienta fundamental en el proceso de enseñanza de la actividad

física motora con desempeño en el ámbito de la funcionalidad gruesa.

Es por ello que se ha escogido variadas formas de poner en práctica estos juegos que por la falta de conocimiento no se dan utilidad en el ambiente escolar de las presentes generaciones, la variación también juega un papel importante dentro de este proceso, que será abordado a lo largo de la guía metodológica que se presenta en este apartado y con la cual se pretende elevar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo” de la ciudad de Cotacachi.

6.3. Fundamentación

Los juegos tradicionales, han pasado de generación en generación, fortaleciendo la riqueza cultural de los pueblos; y es por ello que en esta oportunidad se tiene como objetivo el rescate e inclusión de estos juegos como método de aprendizaje. La socialización y la afectividad, dos puntos importantes para la formación de la base emocional en niñas y niños. El ser humano, social por naturaleza debido al convivir diario con el resto de personas; la afectividad, punto clave para el desarrollo en el pequeño y los factores que influyen son: los padres, la familia, los amigos/as y el medio que lo rodea. Por ello el juego tradicional es la mejor manera para el desarrollo de la socialización y afectividad en las niñas y niños.

Esta propuesta, se destaca, por el valor significativo que tiene el juego, en el desarrollo social y afectivo del niño y la niña, ya que contiene variedad de vivencias y experiencias, las cuales constituyen la esencia básica del placer de jugar. Para los pequeños, esta actividad, simboliza experiencias placenteras, permite despertar su creatividad, imaginación, descubrir el medio ambiente, su propio cuerpo y formar su personalidad, así

como facilitar el desarrollo de la expresión y el crecimiento de las áreas cognitivas, socio-afectivo, psicomotricidad y lenguaje. Se menciona al juego tradicional como un mediador para desarrollar la socio-afectividad en el niño y niña, el

mismo que juega un papel fundamental en el desarrollo de la vida humana.

Al juego, se lo ha considerado, como un instrumento psicopedagógico en el aprendizaje del niño y la niña, fortaleciendo la socialización y afectividad; es por ello, que consideramos indispensable que el pequeño juegue y manipule objetos que se encuentran a su alrededor.

Jaramillo A. & Cruz T. (2008), afirman que: “El juego es una actividad divertida que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y placer”. (pág. 23)

El juego para Zhukoskaia T. (1989): “El juego para los niños/as es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica del juego es que se produzca sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección”.

Santamaría, S. (2001) expresa: “Mediante el juego el niño/a sale del presente, de una situación concreta y se ubica en otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite”.

Jaramillo y Cruz (2008), explican que: “El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo”.

Ordóñez M. & Tinajero (2003) en *Estimulación temprana*, concluye que: “el juego es fundamental para el desarrollo integral del niño, pues contribuye a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas

cerebrales y al crecimiento de la inteligencia". (p. 70)

Gutiérrez, R. (1997) expresaba:

El juego se favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas. Al mismo tiempo que el jugador pone de manifiesto sus deseos, temores, vivencias, expectativas, gustos, e intereses, consiguen superar el miedo a resolver sus problemas dificultades y aumenta su autoestima, al ser protagonista de actuaciones que son apoyados por el resto de los compañeros que interactúan en el juego. (pág. 120)

Es a través del juego cómo se logra integrar diversos elementos y recursos que unidos a la técnica logran configurar un espacio y una situación de vivencia agradable al niño, el cual logra placer y motivación al realizar este tipo de actividades.

Al respecto, Pérez, A. (2003) considera que

Los juegos recreativos como disciplina tiene el propósito de utilizar las horas de descanso (tiempo libre), para que el hombre aumente su valor como ser humano y como miembro de la comunidad, a través de ocupar este tiempo con actividades creadoras que motiven su enriquecimiento profesional, artístico-cultural, deportivo y social. (pág. 5)

En este sentido, las actividades recreativas son consideradas como una necesidad para todos los seres humanos, todas las edades y razas del campo y de la ciudad al reconocerse sus beneficios como factor de salud, condiciones físicas, base del deporte y forma de vida activa para el bienestar del hombre.

Sáez, Y. (2014), cita a Jean le Boulch el cual basa su didáctica en la Educación por el movimiento:

Esta teoría propone el método psicocinético empleando el movimiento humano como medio para educar la personalidad en todas sus dimensiones, con miras a la asunción de autonomía y responsabilidad en un marco de la vida social, absteniéndose de inculcar a los alumnos una cultura abstracta , que en la mayoría de los casos es puramente verbal, y tratar, por el contrario, de afianzar su desarrollo total a la luz de la función que deberían cumplir en la sociedad, es decir, se concederá un lugar de preferencia a la educación fundada en el movimiento y la actividad del individuo.(pág. 3)

Es precisamente toda esta exigencia lo que ofrece la posibilidad de incursionar en el estudio de las distintas corrientes filosóficas que, de una u otra forma, han sustentado a la recreación, los juegos tradicionales, la Cultura, la Educación Física y el Deporte. Con este fin, se partirá intencionadamente desde una visión global de las concepciones materialista e idealista del mundo inmediato y luego se analizarán las variadas vinculaciones de dichas concepciones con el pensamiento universal y en específico con el de la motricidad humana, adaptados a la integralidad y funcionalidad de los juegos tradicionales todavía en boga en muchos lugares de la patria.

Vygotski (1996) al respecto indica:

A menudo explicamos el desarrollo del niño mediante el desarrollo de sus funciones intelectuales, es decir, cualquier niño se plantea ante nosotros como ser teórico que según el mayor o menor grado de desarrollo intelecto, pasa de un nivel de edad al siguiente, donde no se toman en consideración las exigencias, las pulsiones del niño, los impulsos, las motivaciones de su actividad, las cuales forman parte de la función del juego, y a las cuales estimulan y lo inducen actuar y a aprender. (p. 11)

Entre las principales características socio-psicológicas de la recreación, en todas sus formas se encuentran que las personas realizan las actividades recreativas por sí mismas;

libres de cualquier obligación o presión exterior; las actividades recreativas brindan a los participantes satisfacción inmediata; el elemento esencial de la

recreación no está en los resultados, sino en el disfrute a través de la participación y la recreación a través de los juegos tradicionales es una forma de participación en la que el hombre siente lo que hace y hace lo que siente como expresión de una necesidad que se satisface.

6.4. Objetivos

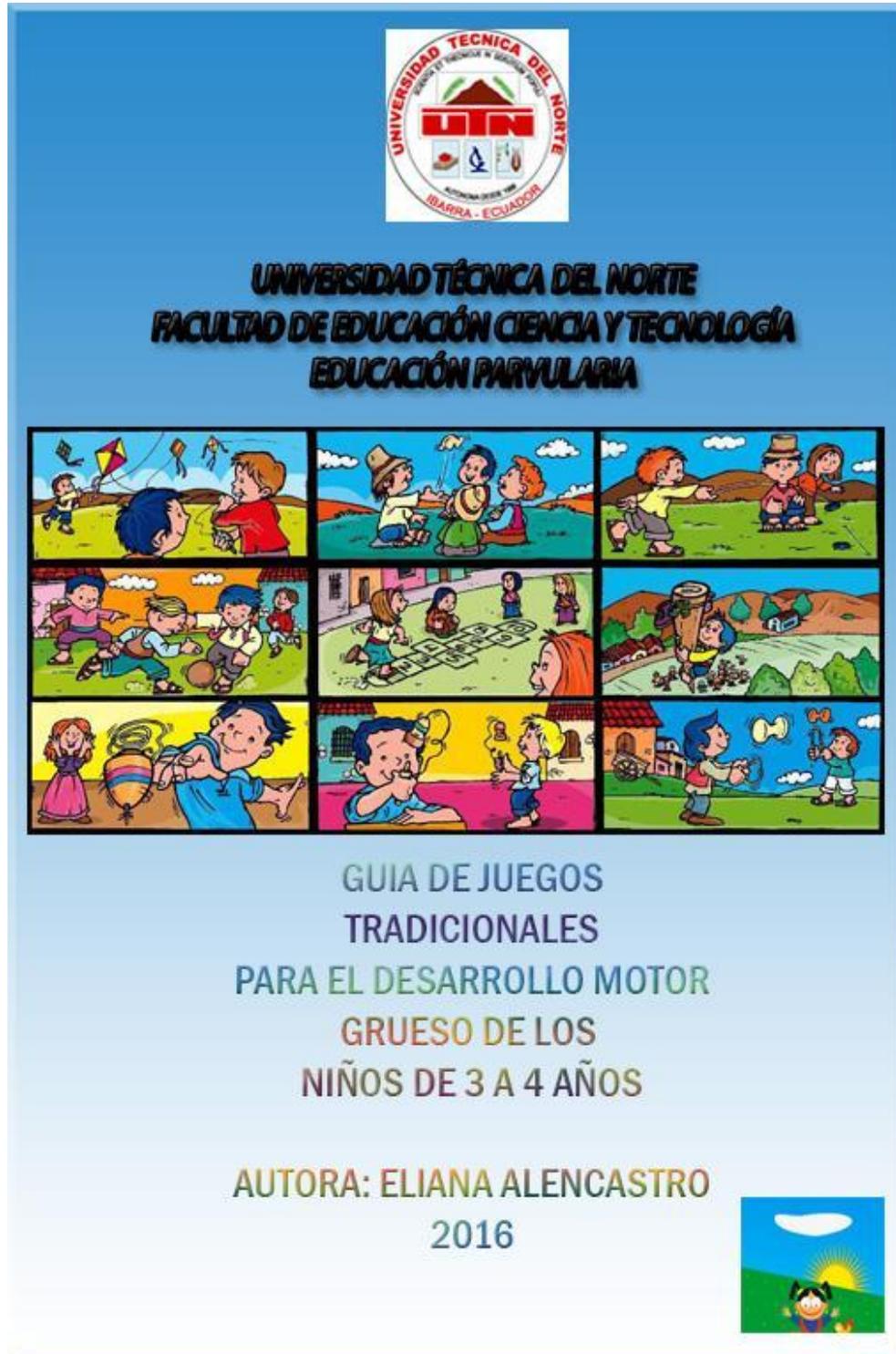
6.4.1. Objetivo general

Elaborar una guía de juegos tradicionales para el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Seleccionar juegos tradicionales para el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años.
- Contribuir con una guía didáctica de Juegos Tradicionales para el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años.

6.5. Desarrollo de la propuesta



PRESENTACIÓN

La presente guía sirve para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años, porque contiene actividades que se basan en actividades lúdicas integrales, atractivas e interesantes que promueven su autonomía e independencia motriz.

Los niños y niñas de 3 a 4 años serán partícipes de actividades lúdicas recreativas al aire libre, con lo cual se sentirán motivados por el intercambio con la naturaleza y los compañeros, encontrando una manera divertida y sana de realizar actividades físicas y motoras.

Las actividades se realizarán en forma secuencial y se incrementarán a medida que los niños vayan adquiriendo habilidades y destrezas de percepción individual y social, tanto en tiempo como en dificultad, con el fin de establecer al final de éstas una cultura de aplicación de los juegos propios de la región que mejorará el desarrollo de sus facultades físicas y cognitivas de forma adecuada.

La realización de las actividades puede ser modificada de acuerdo a las circunstancias en las cuales se encuentren los niños y el docente.

Se han recogido diversos juegos que a través de los años han dejado huella en la mente y personalidad de los individuos de una nación o comunidad, los cuales se perpetúan de generación en generación, conservando valores autóctonos, e idealizando determinado tipo de valor ancestral.

JUEGO N° 1

Tema: Los encantados

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar diversos estados físicos y emocionales.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta.
2. El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase.
3. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil.
4. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca.
5. Empieza el juego otra vez el que este encantado.



Recursos: Llantas de caucho, madera, rulimanes, clavos, pintura

Evaluación:

Mueve su cuerpo con facilidad

Permanece quieto cuando ha sido tocado

Disfruta del juego con los demás

JUEGO N° 2

Nombre del juego: El pañuelo

Tema: Desarrollo motor

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar diversos estados físicos y emocionales.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Se asigna un número a los participantes de cada equipo.
2. El árbitro del juego dice uno de los números y los participantes que lo tengan asignado corren hacia él para tratar de coger el pañuelo y volver hacia el lugar donde está su equipo sin que el contrario le coja.
3. Si lo coge se le descalifica.

Recursos

Un pañuelo, niños, docente



EVALUACIÓN

Está atento y concentrado para escuchar su número

Reacciona rápidamente cuando escucha su número

Coge el pañuelo sin ser tocado

JUEGO N° 3

Tema: Pásame el juguete

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: interiorizar ciertas normas de convivencia.

FUNCIÓN: Esta actividad desarrolla en el niño formas de dirigirse a sus pares o personas adultas cuando necesita algo o ya lo ha conseguido.

PROCESO DIDÁCTICO

- Los niños se sientan en círculo, en grupos de cuatro o cinco. Diga: Este juguete es para Ana, por favor, pásenlo.(a través del círculo) hasta que llegue a ella.
- Para recibirlo, cada niño deberá decir “dáme el juguete para Ana”, y una vez recibido, deberá decir Gracias.
- Si hay una equivocación, el juego deberá comenzar nuevamente.
- Una vez que el juguete llega a su destino todos los niños podrán aplaudir.

RECURSOS

Juguetes

EVALUACIÓN

Demuestra cortesía al dirigirse a los demás

Agradece cuando consigue lo que necesite



JUEGO N° 4

Tema: El juego de las bolas

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar puntería y precisión con sus manos.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Se traza un círculo de unos 30 cm en el suelo y cada uno de los participantes coloca igual número de canicas en el centro (dos, tres, cuatro...).
2. Se sortean los turnos de salida y se inicia el juego con el objetivo de bombardear las bolas agrupadas en el círculo.
3. Las canicas que salgan del círculo al recibir el impacto pasarán a ser propiedad del jugador que ha lanzado en esa tirada.
4. El juego termina cuando el círculo queda vacío.

Recursos

Bolas o canicas, niños, docente



EVALUACIÓN

Lanza las canicas de forma adecuada

Saca canicas del círculo

Respeto el turno de lanzar las canicas

- JUEGO N° 5

Tema: El aro o las llantas

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación con sus manos.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Las ruedas tenían una gran demanda por los niños y jóvenes en aquellos tiempos, quienes las utilizaban para ir corriendo de un lugar a otro, para Hacer los "mandados", para competencias, y para ir a la escuela, etc.
2. Para impulsarlas y que fueran rodando por el piso, se utilizaba un palo en forma de horcón a un extremo que era la parte que empujaba a la rueda, o simplemente la mano.

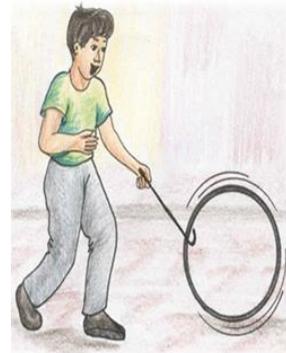
Recursos

Llantas viejas, palito

EVALUACIÓN

Hacer rodar la llanta con el palito

Corre con la llanta



JUEGO N° 6

Tema: La cuerda

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación del cuerpo con sus manos.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Es un juego tradicional en el que un grupo de personas toma un extremo de la cuerda y el equipo rival toma el otro extremo de la cuerda, y con mucha fuerza empiezan a tirar el uno del otro evitando ceder espacio.
2. El ganador es el equipo más fuerte y logró desplazar al equipo contrario más allá de un límite equidistante marcado con anterioridad.
3. Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, solo es necesario una cuerda, mucha gente y ganas de divertirse.

Recursos

Cuerda, niños, docente

EVALUACIÓN

Agarra la cuerda y tirar de ella

Coordina los movimientos con el grupo



JUEGO N° 7

Tema: Carrera de las tres piernas

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación del cuerpo con las piernas.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Entre todos los niños que quieran participar, se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura.
2. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela.
3. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera.
4. Gana la pareja que llega antes a la meta.
5. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple.

Recursos

Cuerda, niños, docente



EVALUACIÓN

Se mueve con facilidad atados las piernas

Mantiene el equilibrio

JUEGO N° 8

Tema: El baile de las sillas

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y velocidad de desplazamiento.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Se disponen tantas sillas como niños haya menos una.
2. Se disponen en círculo o bien juntas respaldo con respaldo en el centro de la Habitación.
3. Y hay que tener música o una persona que cante una canción.
4. El juego empieza cuando empieza a sonar la música o la canción. Todos Comienzan a dar vueltas alrededor de las sillas.
5. En cuanto se para la música o la canción todos deben sentarse en la silla que tengan
6. Más cerca. Pierde la persona que no logre sentarse en una silla.
7. Se retira una persona y una silla.
8. Y se comienza de nuevo. Suena la música o la canción y a dar vuelta alrededor de las sillas de nuevo. Hasta que pare la música o la canción. Y así sucesivamente hasta que solo quede un ganador

Recursos

Sillas, niños, docente, grabadora



Evaluación

Baila al son de la música

Se mueve y se detiene inmediatamente

JUEGO N° 9

Tema: Quitarle la cola al burro

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación del cuerpo con sus manos.

PROCESO DIDÁCTICO

Un niño corre llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.

Recursos

Cuerda, niños, docente



EVALUACIÓN

Agarra la cuerda y tira de ella

Corre y se desplaza adecuadamente.

Disfruta del juego en grupo

JUEGO N° 10

Tema: La gallinita ciega

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación del cuerpo.

PROCESO DIDÁCTICO

- Una jugadora o jugador hace de gallinita ciega.
- Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada.
- El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo: “Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? (dice el corro) Una aguja y un dedal (contesta la gallina) Pues da tres vueltas y los encontrarás. (dice el corro) Una, dos y tres Y la del revés”.
- La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del corro.
- El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose...
- Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata.
- Si acierta, coloca la venda a la persona que ha cogido, pasando a ser ésta la gallinita; si no, repite de nuevo.

Recursos

Pañuelo, niños, docente

Evaluación

Se desplaza con seguridad

Mantiene el equilibrio



JUEGO N° 11

Tema: El fútbolín

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación del cuerpo con sus manos.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Este juego tiene a dos niños de protagonistas.
2. Cada niño se ubica en uno de los lados de la mesa de fútbolín.
3. Se utiliza una bola de plástico o de hierro.
4. Cuando la bola es introducida en el campo de juego de la mesa, cada jugador debe tratar de insertar en la meta contraria.
5. Gana el que mayor número de goles ha marcado.

Recursos

Pelota, niños, docente



Evaluación

Agarra la pelota y lanzar a sus compañeros

Coordina los movimientos de su cuerpo

Mantiene el equilibrio al jugar

JUEGO N° 12

Tema: Pito pito colorito

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y movimiento de su cuerpo.

PROCESO DIDÁCTICO

1. ¡Pito, pito, colorito, De la cera verdadera Pin pon, afuera!
2. Se hace un círculo y se menciona dicha recitación y va topando con la mano a cada niño y el niño que es topado al terminar la canción es el que topa a los demás, el niño que es topado sale del juego, este juego termina cuando todos los niños son topados.

Recursos

Niños, docente



EVALUACIÓN

Se mueve con rapidez y topa a los demás

Coordina los movimientos del cuerpo

Mantiene el equilibrio

JUEGO N° 13

Tema: La rayuela

EDAD: 3 a 4 años

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar equilibrio y coordinación del cuerpo en movimiento.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores

2. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.

3. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

4. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

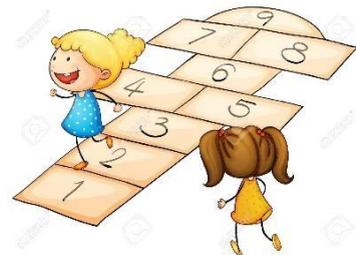
Recursos

Espacio, niños, docente

EVALUACIÓN

Salta con un pie sin caerse

Coordina los movimientos del cuerpo y la mirada



JUEGO N° 14

Tema: Persigo a mi compañero

TIEMPO: 20 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.

FUNCIÓN: Equilibrio. Atención. Respeto por el otro.

PROCESO DIDÁCTICO

- Utilizando varios bancos, o colchonetas un niño persigue a todos los demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas.
- Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda.
- tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es el "pozo" de los tiburones.
- A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.

RECURSOS

Niños, aro, bancos, colchoneta

EVALUACIÓN

Consigue moverse de modo que no se caiga

Mantiene el equilibrio cuando trata de agarrarlo.



JUEGO N° 15

Tema: Las estatuas

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar el equilibrio.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.
2. Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo.

Recursos

Patio, niños, docente, grabadora, cd.

EVALUACIÓN

Consigue mantener el equilibrio

Así como se mueve puede controlar la detención



JUEGO N° 16

Tema: El avión

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Representar un avión en el papel guardando los espacios y dobleces correctamente.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa y la fina.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos.
2. Solo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacia arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba.
3. El avión tenía el sello original de cada uno de los fabricantes.

4. Variante

5. Se puede decorar a los aviones con vistosos colores. Además se los puede construir con papel de reciclaje



Recursos: Papel

Evaluación:

Consigue elaborar el avión

Manipula el avión y lo hace volar

JUEGO N° 17

Tema: Las escondidas

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Explorar lugares desconocidos y adoptar posturas de acuerdo al espacio.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.
2. El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.
3. A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.
4. El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.
5. Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes

Recursos

Patio o aula

Evaluación:

Intuye el lugar donde se esconden los demás

Se desplaza con sigilo para encontrar a los demás



JUEGO N° 18

Tema: Los marros

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Explorar lugares desconocidos y adoptar posturas de acuerdo al espacio.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Juego tan di vertido en el que se debía correr mucho, por lo tanto se requería de un buen estado físico. Los marros es un juego desconocido pero es muy parecido al béisbol actual.
2. Para jugarlo se forman dos equipos de tres personas cada uno, es necesario un espacio abierto (cancha) en el que se dibuja un recuadro, luego cinco o seis círculos a su alrededor, formando un semicírculo.
3. Dentro del recuadro se ubica un equipo y fuera de éste el equipo contrario.
4. Cada jugador debe pasar por todos y cada uno de los círculos hasta retornar a la meta y siempre evitando ser topado con la pelota.
5. Al cumplirse la vuelta de todos los participantes, se gana el juego.
6. Los bateadores lanzan la pelota y si esta es atrapada en el aire por el jugador contrario, éstos pierden y pasan a jugar como servidores.
7. El bateador impulsa la pelota con la mano, por lo que ésta tenía que ser muy liviana y suave para no lesionar al jugador. Las pelotas se confeccionan con trapo por ser más baratas.

Recursos

Palo, pelota liviana



Evaluación:

Se desplaza sin dificultad por los círculos

Reacciona rápidamente para correr a la meta

JUEGO N° 19

Tema: Sin que te roce

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar el control motor grueso.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

1. PROCESO DIDÁCTICO

2. El sin que te roce es un juego que se lo practicaba en todos los barrios con los amigos o vecinos, entre hombres y mujeres, pues no importaba el sexo para realizar este juego.
3. El juego consistía en nombrar un jefe de grupo o cabecilla como eje principal para desarrollar esta actividad.
4. Los jugadores deben correr y saltar por encima del compañero sin tener que rozarle el cuerpo, si al jefe se le ocurre hacer cantar, silbar, o cualquier otra cosa, los demás tienen que imitarle

Recursos

Patio

Evaluación:

Salta por encima de sus compañeritos
sin caerse

Se desplaza con seguridad al correr



JUEGO N° 20

Tema: ensacados

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio, y en especial en un día de sol.
2. La maestra/o dirige el juego. Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.
3. Gana quien llegue primero a la meta señalada
4. .Variante:
5. Se puede también hacer por equipos, los cuales se van pasando la posta para que todos participen, el equipo que complete primero el recorrido gana.

Recursos

Sacos, patio



Evaluación:

Salta dentro del saco sin caerse

Se cae y se levanta

JUEGO N° 21

Tema: Baile de la escoba

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Estimular la motricidad gruesa con música.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón
2. El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.
3. Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.

Recursos

Escoba, grabadora, cds de musica

Evaluación:

Demuestra atención

Se desplaza con rapidez



JUEGO N° 22

Tema: Las cogidas

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Potenciar el control motor

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

1. PROCESO DIDÁCTICO

2. Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos.
3. Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.
4. El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.
5. El juego continuará mientras dure el interés de los niños.
6. Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.
7. Variante:
8. Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego

Recursos

Ninguno

Evaluación

Demuestra atención y dinamismo

Se desplaza con rapidez y seguridad



JUEGO N° 23

Tema: Préndalo por ladrón

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Estimular el control motor de las extremidades superiores

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

PROCESO DIDÁCTICO

1. En un grupo grande los niños se toman de las manos y uno hará de cola y pasará por debajo de los brazos de sus compañeros entonando la canción:
2. “Préndalo, préndalo por ladrón hasta que se haga chicharrón”
3. Cuando esté formada una cadena se da la voz para que comience a halarse unos a otros hasta cuando se rompa.
4. Termina el juego cuando termine la cadena o dure el interés por jugar.

Recursos

Ninguno

Evaluación

Demuestra atención y dinamismo

Disfruta el juego en grupo



JUEGO N° 24

Tema: La cebolla

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Potenciar el control de las extremidades superiores.

FUNCIÓN: Esta actividad permite a los niños y niñas desarrollar la motricidad gruesa.

PROCESO DIDÁCTICO

- Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura,
- El primero se aseguraba fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa.
- La persona que quedaba libre era quien tenía que ir **ARRANCANDO** las cebollas una por una.
- La idea era no soltarse, no permitir ser arrancada.

Recursos

Niños y niñas

Evaluación

Disfruta el juego en grupo

Colabora para que su equipo gane



JUEGO N° 25

Tema: Zumbambico

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Potenciar el control de las extremidades superiores.

FUNCIÓN: Desarrollar movimientos manuales con cierta precisión

PROCESO DIDÁCTICO

1. Juego por demás divertido y a la vez peligroso, pues algunos jugadores del Zumbambico en vez de ponerle el botón en el centro, le ponían un Tillo o tapa de los refrescos cosa que era muy peligroso pues al cortar la piola saltaba el tillo y podía causar heridas.
2. Se une los extremos del hilo incrustando el botón o tillo al centro.
3. Hay que hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimientos.
4. Los enredos que producía el Zumbambico, especialmente en el pelo, ocasionaban incluso el corte de pelo o romper el juguete.

Recursos

Zumbambico.



Evaluación

Manipula el zumbambico adecuadamente

Mantiene el equilibrio

JUEGO N° 26

Tema: El florón

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar el control motor grueso y fino en un ambiente de interacción con los demás.

FUNCIÓN: Desarrollar movimientos manuales con cierta precisión.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Se coloca a los niños y niñas en la fila, frente al maestro. Se muestra el objeto que llamará florón. El maestro junta las manos, escondiendo el florón entre ellas. Los niños y niñas limitan el cierre de manos. El maestro dice que dejará el florón entre las manos de alguien. El maestro, los niños y niñas cantan:
2. "El florón que está en mis manos, de mis manos ya pasó. Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán".
3. El maestro deja el florón entre las manos de un jugador y pregunta a otro niño cantando: ¿dónde está el florón?
4. El niño debe responder en donde está el florón. Si adivina, todos le aplauden y el niño comenzará el juego entregando el florón en manos de otro niño. Si no adivina, pagará prenda.
5. Variantes:
6. Se repetirá el juego tratando de que la mayoría de niños y niñas participen.

Recursos

Objeto pequeño



Evaluación

Realiza movimientos de su cuerpo adecuadamente

Consigue estar atento a la hora de entregar el florón

JUEGO N° 27

Tema: Chullitas y bandidos

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la coordinación visomotriz.

FUNCIÓN: Desarrollar movimientos manuales con cierta precisión.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Formar dos subgrupos de igual número de estudiantes, el de los valientes o chullitas que casi nunca pierden y el de los bandidos que son perseguidos por los primeros y que generalmente pierden.
2. A la señal convenida inicia la persecución, chullas y bandidos tratan de impactarse con granos de maíz y otros objetos que no causen daño.
3. El jugador que es impactado debe tirarse al suelo.
4. El juego termina cuando todos los integrantes de uno de los bandos han sido impactados.
5. Gana el subgrupo que conserva más niños en pie

Recursos

Granos de maíz

Evaluación

Se desplaza sin caerse

Agarra a sus compañeros y los sujeta



JUEGO N° 28

Tema: El elástico

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Potenciar la conciencia corporal en el juego.

FUNCIÓN: Desarrollar movimientos con precisión.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.
2. Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.
3. El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador.
4. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida Variante
5. Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequillita" para hacer resbalar el elástico en el suelo.

Recursos

- Elástico

Evaluación

Realiza saltos coordinados

Consigue seguir con la mirada sus movimientos



JUEGO N° 29

Tema: Salto de la sogá

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Asumir distintos calificativos con alegría mientras todo el cuerpo interviene en el juego.

FUNCIÓN: Desarrollar movimientos con precisión.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Dos niños toman de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.
2. Se acompañan los saltos al ritmo de:
3. "Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz"



Recursos

Soga

Evaluación:

Realiza saltos sin tocar la cuerda

Coordina los movimientos de los pies juntos

JUEGO N° 30

Tema: Baile del tomate

TIEMPO: 15 minutos

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: desarrollar el control de ciertos movimientos del cuerpo.

FUNCIÓN: Desarrollar movimientos del cuerpo con precisión.

PROCESO DIDÁCTICO

1. Se organiza al grupo en parejas.
2. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música.
3. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate.
4. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.

Recursos

Tomates, grabadora, cds



Evaluación:

Controla los movimientos del cuerpo

Mantiene el equilibrio al bailar

6.7. Impactos

6.7.1 Impacto educativo

Los juegos tradicionales permiten desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años, los cuales no requieren de objetos costosos y permiten ir mejorando su control muscular y nervioso.

Los padres de familia se sienten bien sabiendo que sus hijos practican juegos que no son peligrosos y mejoran su desarrollo físico y mental.

Los docentes forman parte de una propuesta interesante al rescatar juegos que se practicaron por muchos años en el país, y con ello se aseguraba un desarrollo sano de la motricidad gruesa.

El niño conseguirá llevar a feliz término cada uno de los juegos y con ello habrá mejorado su interacción con los demás a la vez que favoreció el desarrollo de su estructura física y mental.

6.7.2 Impacto social

La sociedad es parte importante de la práctica de los niños de 3 a 4 años, pues es la gestora de la práctica de este tipo de actividades que pretende unir a las generaciones infantiles con las anteriores, que en sus tiempos practicaban estos juegos.

Se podrá conseguir niños con dominio de sus sentimientos y emociones, a la vez que ejercitan sus miembros tanto superiores como inferiores.

El niño se integrará fácilmente al juego y con ello socializa, adquiriendo confianza, autonomía y valores de solidaridad, cooperación, con los demás.

El niño verá que la sociedad aporta con mucho conocimiento y formas

de practicar juegos con los cuales se irá acoplando a la vida de relación dentro de la comunidad.

La comunidad podrá ser testigo de la evolución de sus niños pues ellos serán entes capaces de interactuar de manera voluntaria y espontánea consiguiendo niños imaginativos, creativos, propositivos, que gustan de socializar y jugar para aprender más.

6.7.3 Impacto cultural

Los valores culturales son los que mayormente se ven beneficiados, por cuanto se recupera una serie de juegos y actividades que hasta hace poco se practicaban en todos los lugares del país, con ello se logra que los niños de esta generación sean espontáneos, atentos, creativos, sociables, amables, imaginativos, interesados en el otro y con amor a lo que tiene su tierra y comunidad.

Los niños y niñas serán los que perennicen a través de los tiempos y las edades este tipo de actividades que solo producen beneficios y que deberían ser practicados en todos los ámbitos del quehacer humano.

6.7.4 Impacto pedagógico

Las docentes serán los protagonistas de un intercambio de conocimientos y conductas de los niños, los cuales encontrarán nuevas formas y estrategias de abordar este tipo de actividades en bien de la niñez de la patria.

Se estudiará cada uno de los aspectos favorables para el desarrollo motor del niño y con ello se irá adoptando nuevas formas de llegar a potenciar sus habilidades y destrezas, y con ello conseguir que la parte motora gruesa se desarrolle de la mejor manera.

6.8 Difusión

La presente propuesta, se difundirá de manera que pueda llegar a ser una alternativa de desarrollo motor grueso interesante y enriquecedor.

Será difundida mediante una guía de actividades recreativas, creativas e innovadoras, tomando en cuenta que fueron practicadas en el pasado pero que pueden ser aplicadas en los actuales momentos dando cierto cambio y variantes para hacerlas más interesantes.

Al final se podrá ver los resultados de este tipo de práctica, en la cual los niños se sentirán más relajados, y podrán ser parte de una de las actividades lúdicas más ancestrales de nuestros pueblos.

Se debe conseguir una evaluación al final, y ver si es necesario corregir algún tipo de asunto que no funcionó como debía, para tomar los correctivos necesarios y mejorar este tipo de actividades.

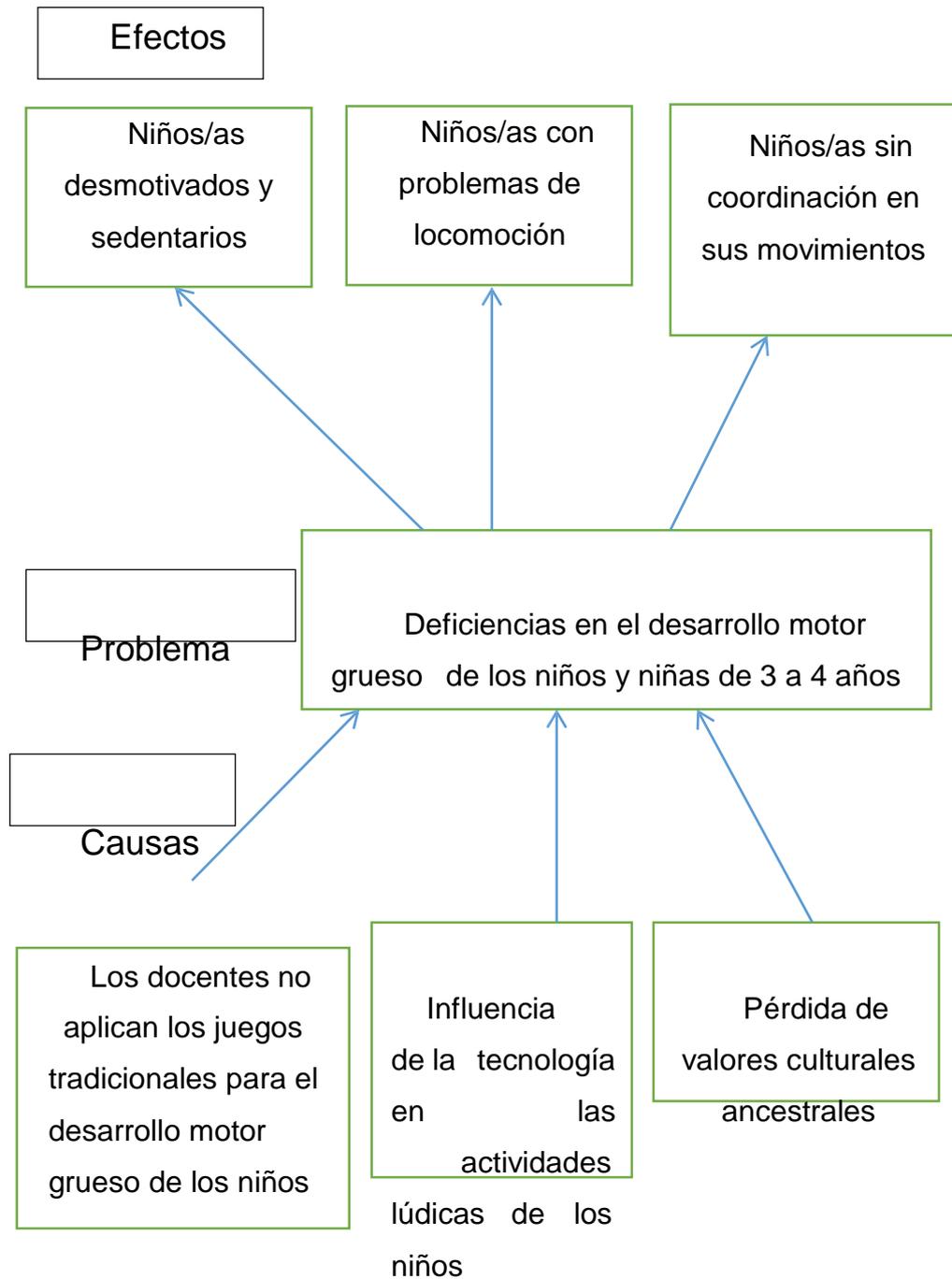
7. BIBLIOGRAFÍA

- Anaya, M. E. (2014). *Desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación.*
- Borja, F. (2012). *La trama invisible. Estructura constitutiva del juego.*
- Camargo, K., & Itás, V. (2007). *Elaboración de una guía didáctica interactiva para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de contabilidad General básica, para los décimos años de educación básica del colegio Nacional Huaca de la ciudad de SAn Pedro de Huaca año lectivo.* Ibarra.
- Castorina, J. (2004). *Psicología, cultura y Educación.* Noveduc.
- Chicaiza, V. (2015). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS/AS DE 4 -5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN FRANCISCO MONTALVO DEL CANTÓN PÍLLARO*". . Ambato.
- Conde, J. (2007). *Pedagogía.* Obtenido de <http://pedagogiafilos.spaces.live.com>.
- Fernández, C. (2001). *Los derechos humanos del preescolar.*
- García, H., & Poveda, C. (2013). *“ANÁLISIS EN LA FORMACIÓN DE EXPRESIÓN PLÁSTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE LA CIUDAD DE RIOMBAMBA.* Riobamba.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil.* Madrid.
- Gualotuña, P. (2011). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo.* Sangolquí.
- Jaramillo, L. (2008). *Aprendizaje de los números del 0 al 100 a través de los juegos didácticos.* Florencia Caquetá.
- Jiménez, A. (2012). *Juegos tradicionales para fortalecer el valor identidad nacional.*

- Luque, M. d. (2013). *Programa de educación afectivo sexual en la escuela*. Salamanca.
- Méndez, C. (2011). *Influencia de las estrategias metodológicas en el desarrollo motor de los niños de 3 a 4 años*. Ibarra: ITCA.
- Morera, M. (2008). *Generación tras generación se recobran los juegos tradicionales*. Costa Rica.
- Ordóñez, M. d., & Tinajero, A. (2003). *EStimulación Temprana*. Madrid.
- Pacheco, I. (2013). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo psicomotor grueso del niño de 5 años del Jardín de Infantes "Eugenio ESpejo" del distrito metropolitano de Quito, en el periodo 2011-2012*. Quito.
- Parra, D. (2014). *Teis sobre motricidad fina*.
- Quiroz. (2003). *Desarrollo motor grueso*.
- Romero, V., & Gómez, E. (2003). *Metodología del juego*. Barcelona: Altamar.
- Santamaría, S. (2001). *El juego*.
- Sarle, P. (2004). *Juego y Aprendizaje Escolar*. Ediciones Noveduc.
- Viñan, R., & Zhiminaycela, M. (2009). *La importancia de los juegos infantiles en la formación intelectual de los niños y niñas de los jardines de infantes del cantón Machala "Enrique Reyes de Alvarez"*.
- Yépez, J. (2012). *identificación y análisis de los procesos de adaptación de los niños/as que ingresan al Centro Infantil del Buen Vivir "Estrellitas"*. Ibarra.
- Zhukoskaia, T. (1989). *El juego como medio de educación*. *Revista Simientes*, Cuba.

ANEXOS

ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2: FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
1.- El niño camina sin dificultad			
2.- Es capaz de mantenerse en equilibrio en un solo pie			
3.- Puede ubicarse correctamente en el espacio			
4.- Tiene problemas con su lateralidad			
5.- Le gusta jugar con los demás			
6.- Puede reconocer las partes de su cuerpo			
7.- Cuando corre es capaz de detenerse rápidamente			
8.- Puede ubicarse correctamente en el espacio			
9.- Realiza movimientos con total seguridad			
10.- Muestra adecuada coordinación visomotriz			

ANEXO 3: ENCUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA



CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN
PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL PRIMER
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “ENRIQUE VACAS GALINDO”

Objetivo: Recabar información sobre la danza coreográfica
como técnica activa para desarrollar la inteligencia kinestésica

Instructivo: Marque con una X la respuesta que corresponda
a la realidad.

CUESTIONARIO

1.- ¿Cree que los juegos fomentan el desarrollo motor grueso de los
niños/as de 3 a 4 años?

Si ()

No ()

2.- ¿Considera importante la aplicación de los juegos tradicionales para
desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años?

Si ()

No ()

3.- ¿Qué juegos tradicionales aplica para fomentar el desarrollo de la
motricidad gruesa de los niños de 3 a 4 años?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

4.- ¿Es importante la inclusión de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en el currículo de educación inicial?

Si ()

No ()

5.- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que ya no se juegan en su medio?

Gallinita ciega

Carrera de tres piernas

La cuerda

Sin que te roce

...6. - ¿Se puede mejorar la motricidad gruesa del niño/a de 3 a 4 años mediante el uso de juegos tradicionales?

Si ()

No ()

7.- ¿El docente debe aplicar constantemente los juegos tradicionales para conservar la cultura de los pueblos?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

8.- ¿Qué permite potenciar los juegos tradicionales en los niños/as de 3 a 4 años?

Locomoción

Equilibrio

Lateralidad

9.- ¿Aplicaría una guía de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso del niño y la niña?

Si ()

No ()

10.- ¿Está de acuerdo en la elaboración de una guía con diferentes juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años?

Si ()

No ()

GRACIAS

ANEXO 4: MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿De qué manera incide los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la Ciudad de Cotacachi, Provincia de Imbabura, año lectivo 2015-2016?</p>	<p>Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, de la Ciudad de Cotacachi, Provincia de</p>
SUBPROBLEMAS/ INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Qué tipo de juegos aplican las docentes para el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa?</p> <p>¿Cuál es nivel de desarrollo motor grueso alcanzado por los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa?</p> <p>¿Una guía de juegos tradicionales mejoraría el desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Enrique Vacas Galindo de la ciudad de Cotacachi?</p>	<p>Diagnosticar que juegos tradicionales aplican las docentes en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016.</p> <p>Elaborar una propuesta alternativa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Enrique Vacas Galindo”, del Cantón Cotacachi,</p>

ANEXO 5: CERTIFICADOS



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"ENRIQUE VACAS GALINDO"
CHILCAPAMBA – SAN FRANCISCO – COTACACHI
Teléfono: 062624041 email: jorgem1959@hotmail.com

CERTIFICADO

En mi calidad de Director de la Escuela de Educación Básica ENRIQUE VACAS GALINDO de la comunidad Chilcapamba:

Que: La Srta. ELIANA MARGARITA ALENCASTRO ARAQUE, CC. 1002991030, de nacionalidad ecuatoriana, estudiante de la Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación Ciencia y Tecnología Especialidad en Parvularia, solicitó realizar la Propuesta de su Trabajo de Grado mediante Talleres sobre Guía Metodológica VACAS GALINDO) como parte de las actividades del Trabajo de Grado con el tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE VACAS GALINDO DEL CANTÓN COTACACHI PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016.**

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento.

Atentamente,


Prof. Jorge Adriano Moreno Haro
DIRECTOR ENCARGADO

 **CECIB**
Enrique Vacas Galindo
DIRECCIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"ENRIQUE VACAS GALINDO"
CHILCAPAMBA – SAN FRANCISCO – COTACACHI
Teléfono: 062624041 email. jorgem1959@hotmail.com

CERTIFICADO

En mi calidad de Director se la Escuela de Educación Básica ENRIQUE VACAS GALINDO de la comunidad Chilcapamba, tengo a bien certificar que la Srta. **ELIANA MARGARITA ALENCASTRO ARAQUE**, CC. 1002991030 estudiante de la Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, Especialidad Parvularia, aplicó los instrumentos de investigación, (encuesta a los docentes y fichas de observación a los niños y niñas del Centro de Educación Inicial ENRIQUE VACAS GALINDO) como parte de las actividades del Trabajo de Grado con el tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE VACAS GALINDO DEL CANTÓN COTACACHI PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016.**

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento.

Atentamente,


Prof. Jorge Adriano Moreno Haro
DIRECTOR ENCARGADO

 **CECIB**
Enrique Vacas Galindo
DIRECCIÓN



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES

REGISTRO DE TUTORÍAS PARA TITULACIÓN

TRABAJO DE GRADO TITULADO: " TEMA: Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Enrique Vargas Galindo del Cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016

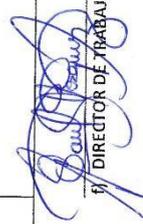
ESTUDIANTE/ EGRESADO: Elvira Macarita Alvarado Araque

DIRECTOR DESIGNADO HCD: Saúl VÁSQUEZ ORBE

FECHA DE DESIGNACION Y APROBACION PROYECTO HCD:

FECHA	TOTAL HORAS TUTORIAS	OBSERVACIONES		ACTIVIDADES	FIRMA ESTUDIANTE
		REVISION	CORRECCION		
04-20-2016	1	/	/	Replantear objetivos y revisar el formato de presentación de tesis. Revisar las citas, la redacción, los gráficos de interpretación de datos.	<i>Elvira Macarita Alvarado Araque</i>
05-07-2016	1	/	/	Argumentar la introducción y mejorar la redacción.	<i>Elvira Macarita Alvarado Araque</i>
06-21-2016	1	/	/	Buscar teorías y sus representantes para el marco teórico.	<i>Elvira Macarita Alvarado Araque</i>
28-06-2016	1	/	/	Revisar las citas textuales de + y - de las palabras.	<i>Elvira Macarita Alvarado Araque</i>
07-14-2016	1	/	/	Organizar (profesora) geográficamente el fundamento legal.	<i>Elvira Macarita Alvarado Araque</i>
07-15-2016	1	/	/	Estructuras de forma creativa y llamativa la guía.	<i>Elvira Macarita Alvarado Araque</i>
				Medir la matriz categorial.	<i>Elvira Macarita Alvarado Araque</i>

FECHA	TOTAL HORAS TUTORIAS	OBSERVACIONES		ACTIVIDADES	FIRMA ESTUDIANTE
		REVISION	CONFECCION		
02-02-2016	1			Tema: El problema de la Investigación	
10-02-2016	1			Antecedentes	
28-03-2016	1			Planteamiento del Problema	
28-04-2016	1			Marco Metodológico, Matriz Conceptual	
25-04-2016	1			Métodos, Técnicas, e Instrumentos, Población	
02-05-2016	1			Aplicación de Encuestas y Fichas de Observación	
09-05-2016	1			Análisis e Interpretación de Resultados	
16-05-2016	1			Revisión de las preguntas de Investigación	
23-05-2016	1			Conclusiones y Recomendaciones	
30-05-2016	1			Propuesta, Título, Justificación, Fundamentación	
06-06-2016	1			Objetivos Desarrollo de la Propuesta	


 DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

SOLICITUD: que el tema no se repite

Fecha: 18 de octubre de 2016

Dirigido a: COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Solicitante: Eliana Margarita Alencastro Araque

Facultad: FECYT

Carrera: Programas Semipresenciales -Parvularia

Asunto: Solicito muy comedidamente, una certificación que el tema del plan de trabajo de grado titulado: "LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ENRIQUE VACAS GALINDO" DEL CANTÓN COTACACHI, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016", no se encuentre investigado.



Firma

C.I. 100299103-0

CONSTANCIA DE PRESENTACIÓN:

FECHA:
HORA:
FIRMA:

SOLICITUD: de inicio y finalización de la carrera

Fecha: 18 de octubre de 2016
Dirigido a: MSc. Raimundo López DECANO
Solicitante: Eliana Margarita Alencastro Araque
Facultad: FECYT
Carrera: Programas Semipresenciales - Parvularia
Asunto: Solicito muy comedidamente, la certificación de inicio y finalización de la carrera, especificando día, mes, año y tiempo de duración.



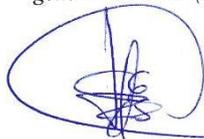
Firma

C.I. 100299103-0

CONSTANCIA DE PRESENTACIÓN:

FECHA: 2016-10-18
HORA: _____
FIRMA: _____

SECRETARIA DE PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES.- Ibarra, 18 de octubre de 2016,
CERTIFICA QUE: la señora ALENCASTRO ARAQUE ELIANA MARGARITA, con cédula número 100299103-0, carrera de licenciatura de Docencia en Educación Parvularia, desde el 17 de septiembre de 2012 al 27 de febrero de 2016, modalidad semipresencial, con un promedio general de 8.13 (ocho punto trece).



Dr. Ricardo León Yacelga
SECRETARIO JURIDICO



Lic. Martha Vásquez Reina
SECRETARIA DE CARRERA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación
Ciencia y Tecnología
PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES
Ibarra - Ecuador

Ibarra, 03 de octubre de 2016

Magíster
Raimundo López
DECANO FECYT
Presente.-

Señor Decano

En mi calidad de Director del Trabajo de Grado cuyo título es: **“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ENRIQUE VACAS GALINDO DEL CANTÓN COTACACHI PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016**, de autoría de la señorita, Eliana Margarita Alencastro Araque, egresada de la carrera de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia, luego del proceso de Investigación cumple las normas establecidas para el efecto, me permito consignar la calificación de 9/10 (NUEVE).

El presente trabajo se encuentra listo para la sustentación designado por el H. Consejo Directivo e integrado por los siguientes docentes: MSc. Jorge Díaz Msc. Jorge Pasquel, MSc. Lourdes Salazar.

Particular que informo para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



MSc. Saúl Vázquez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

Correo: emargaritaalen@yahoo.com



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1002991030	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Eliana Margarita Alencastro Araque	
DIRECCIÓN:	Cotacachi		
EMAIL:	emargaritaalen@yahoo.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL	0939177609

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ENRIQUE VACAS GALINDO" DEL CANTON COTACACHI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016"
AUTOR (ES):	Eliana Margarita Alencastro Araque
FECHA: AAAAMMDD	2016/11/22
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Saúl Vásquez

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Eliana Margarita Alencastro Araque, con cédula de identidad Nro. 1002991030, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

lbarra, a los 22 días del mes de Noviembre de 2016

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Eliana Margarita Alencastro Araque
C.C. 1002991030

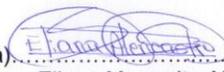


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Eliana Margarita Alencastro Araque, con cédula de identidad Nro.1002991030 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: "LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ENRIQUE VACAS GALINDO" DEL CANTON COTACACHI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016", que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 22 días del mes de noviembre de 2016

(Firma) 
Nombre: Eliana Margarita Alencastro Araque
C.C. 1002991030