



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL
DESARROLLO DE LA LATERALIDAD EN EL AREA DE EDUCACIÓN
FISICA EN LA ESCUELA MUNICIPAL “CAYAMBE”, CANTON
CAYAMBE, PROVINCIA DE PICHINCHA.**

**Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magíster en
Gestión de la Calidad de la Educación**

AUTOR: Edison Neptalí Ibujés Nejer

DIRECTOR: PhD. José Alí Moncada

Octubre, 2017



APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS



Yo, José Alí Moneada, en mi calidad de Director de la tesis titulada: "APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD EN EL AREA DE EDUCACIÓN FISICA EN LA ESCUELA MUNICIPAL "CAYAMBE", CANTON CAYAMBE. PROVINCIA DE PICHINCHA" de autoría de Edison Neptalí Ibujés Nejer, una vez revisada y hechas las correcciones solicitadas, certifico que está apta para su defensa y para que sea sometida a evaluación de tribunales.

Ibarra, a los cinco días del mes de diciembre del 2017.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'J. Alí Moneada', is placed over a light blue rectangular background.

Ph.D. José Alí Moneada

TUTOR



APROBACION DEL JURADO CALIFICADOR



APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD EN EL AREA DE EDUCACIÓN FISICA EN LA ESCUELA MUNICIPAL "CAYAMBE", - CANTON CAYAMBE, PROVINCIA DE PICHINCHA.

AUTOR: Edison Neptalí Ibujés Nejer

Trabajo de grado de Magister. aprobado en nombre de la Universidad Técnica del Norte, por el siguiente jurado, a los 21 días del mes noviembre de 2017.

Dra. Carmen Trujillo

Dr. Rolando Tomas

Msc. Vicente Yandún

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi esposa Sandra Peñafiel, por su sacrificio y esfuerzo quién ha estado a mi lado en todo este tiempo apoyándome incondicionalmente con sus consejos y siendo mi guía en todo momento.

A mi amada hija Hanna Kamila, por ser mi fuente de motivación e inspiración y el principal soporte en la construcción de mi vida profesional quien con su amor hace que cada día cree en mí la responsabilidad y los deseos de superación.

Edison Ibujés

AGRADECIMIENTO

Primeramente mi eterno agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, por haberme dado la oportunidad de superarme y ser parte de ella y abrir las puertas de su seno científico para poder estudiar mi carrera. A nuestros docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante.

Agradezco de manera especial al Dr. José Alí Moncada por haberme guiado con su capacidad y conocimiento así como también su apoyo en el desarrollo de la tesis. Por su afán y sacrificio fue posible que haya culminado con éxito esta etapa de estudios, que siempre pondré al servicio del bien, la verdad y la justicia.

A toda mi familia y amigos, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, consejos, alegrías y tristezas, a todas aquellas personas que durante este tiempo estuvieron apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

Edison Ibujés



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA



1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro de proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en forma 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	0401097167
NOMBRES Y APELLIDOS	Edison Neptali Ibujés Nejer
DIRECCIÓN	Argentina y Restauración
E-MAIL	ibujess@hotmail.com
TELÉFONO	0988356655

DATOS DE LA OBRA					
TÍTULO	Aplicación de los Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Lateralidad en el área de Educación Física en la Escuela Municipal "Cayambe", Cantón Cayambe, Provincia de Pichincha.				
AUTOR	Edison Neptali Ibujés Nejer				
FECHA	2017/10/21				
E-MAIL	ibujess@hotmail.com				
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO					
PROGRAMA	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">PREGADO</td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;">POSTGRADO</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">X</td> </tr> </table>	PREGADO		POSTGRADO	X
PREGADO		POSTGRADO	X		
TÍTULO POR EL QUE OPTA	Magíster en Gestión de la Calidad en Educación				
ASESOR DIRECTO	PhD. José Ali Moncada				

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

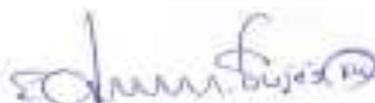
Yo, Edison NeptalibujésNejer, con cédula de ciudadanía N° 0401097167, en calidad de autor de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago la entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la 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 Superior Artículos 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 21 días del mes de noviembre del 2017.

EL AUTOR:



Edison Neptali Iujés Nejer

C.I. 0401097167



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



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

Yo, Edison Neptalibujés Nejer, con cédula de identidad 0401097167, manifesté 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 del trabajo de grado denominado "Aplicación de los Juegos Tradicionales para el desarrollo de la Lateralidad en el área de Educación Física en la Escuela Municipal "Cayambe", Cantón Cayambe, Provincia de Pichincha", que ha sido desarrollado para optar por el título de Magister en Gestión de la calidad en Educación, 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.

Edison Neptalibujés Nejer.

C.I. 0401097167

INDICE

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN.....	XIII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.3. PREGUNTAS DIRECTRICES	4
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	4
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	4
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
CAPÍTULO II.....	7
MARCO REFERENCIAL	7
2.2. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA EDUCACIÓN ECUATORIANA.	9
2.2.1. <i>La recreación</i>	11
2.2.3 <i>Juegos tradicionales</i>	13
2.3 LA LATERALIDAD	16
2.3.1. <i>Tipos de lateralidad</i>	19
2.4. MARCO LEGAL.....	19
CAPÍTULO III.....	21

MARCO METODOLOGICO	21
3.1. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE ESTUDIO	21
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	22
3.3. PROCEDIMIENTOS	23
3.3.1. <i>Los juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad</i>	23
3.3.2. <i>Diagnóstico de las habilidades de lateralidad</i>	23
3.3.4. <i>Validación del Programa</i>	27
3.4. CONSIDERACIONES BIOÉTICAS	28
CAPÍTULO IV	29
RESULTADOS	29
4.1. JUEGOS TRADICIONALES QUE PERMITEN DESARROLLAR LA LATERALIDAD. .	29
4.1.1. <i>La cuerda loca</i>	29
4.1.2. <i>Fútbol ciego</i>	30
4.1.3. <i>El pañuelo amarillo</i>	31
4.1.4. <i>Las tortas</i>	32
4.1.5. <i>Bombitas mojadas</i>	33
4.1.6. <i>Policías y ladrones</i>	34
4.1.7. <i>El elástico</i>	35
4.1.8. <i>La rayuela</i>	36
4.1.9. <i>Carrera de sacos</i>	37
4.1.10. <i>La gallina perdida</i>	38
4.1.11. <i>Las sardinas</i>	39
4.1.12. <i>La monedita inquieta</i>	40
4.1.13. <i>Relación de los juegos con la lateralidad</i>	40
4.2. DIAGNÓSTICO DE LA LATERALIDAD UNA VEZ APLICADOS LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	42
4.2.1. <i>Dominancia de la mano</i>	42
4.2.2. <i>Dominancia del pie</i>	43

4.2.3. <i>Dominancia del ojo</i>	44
4.2.4. <i>Reconocimiento de derecha e Izquierda</i>	45
CAPÍTULO V	46
UNIDAD DIDÁCTICA: COMPARTIENDO TRADICIONES EN EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD	46
5.1. INTRODUCCIÓN	46
5.2. OBJETIVOS.....	46
5.2.1. <i>General</i>	46
5.2.2. <i>Del área</i>	46
5.3. CONTENIDOS.	47
5.4. MÉTODO PARA APLICAR LOS JUEGOS	61
5.4.1. <i>Método directo</i>	61
5.4.2. <i>Método indirecto</i>	61
5.4.3. <i>Método Mixto</i>	61
5.5. TEMPORIZACIÓN.....	61
5.7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	62
5.8. EVALUACIÓN DE LA UNIDAD.....	62
5.9.-VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS	68
ANEXOS	73
ANEXO A.....	74
ANEXO B.....	76
ANEXO C.....	80
ANEXO D.....	82

INDICE FIGURAS

Figura 1. Ubicación relativa del Cantón Cayambe	21
Figura 2. Aspecto externo de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.....	22
Figura 3. Aplicación de la cuerda loca.....	29
Figura 4. Aplicación del fútbol ciego.....	30
Figura 5. Aplicación del pañuelo amarillo.....	31
Figura 6. Aplicación del juego de las tortas	32
Figura 7. Aplicación del juego bolitas mojadas	33
Figura 8. Aplicación del juego policía y ladrones.....	34
Figura 9. Aplicación del juego del elástico.....	35
Figura 10. Aplicación del juego de la rayuela.....	36
Figura 11. Aplicación del juego carrera de sacos	37
Figura 12. Aplicación del juego la gallina ciega.....	38
Figuras 13 y 14. Aplicación del juego de las sardinas.....	39
Figura 15. Aplicación del juego la monedita inquieta.....	40
Figura 16. Porcentaje de estudiantes evaluados que demostraron dominio de la lateralidad después de aplicar los juegos tradicionales.	65

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Relación de los juegos tradicionales con la lateralidad.....	41
Tabla 2. Dominancia de la mano en el grupo de escolares estudiado	43
Tabla 3: Dominancia del pie.....	44
Tabla 4: Dominancia del ojo	44
Tabla 5: Reconocimiento de derecha e izquierda.....	45
Tabla 6: Juego la cuerda loca	48
Tabla 7: Juego fútbol ciego	49
Tabla 8: Juego pañuelo amarillo.....	50
Tabla 9: Juego Las tortas	51
Tabla 10: Juego La bombitas mojadas	52
Tabla 11: Juego policías y ladrones.....	53
Tabla 12: Juego El elástico.....	54
Tabla 13: Juego La rayuela.....	56
Tabla 14: Juego carrera de sacos	57
Tabla 15: Juego La gallina perdida	58
Tabla 16: Juego La sandias.....	59
Tabla 17: Juego monedita inquieta.....	60
Tabla 18. Porcentaje de estudiantes que demostraron el desarrollo de habilidades de lateralidad con la aplicación de los juegos tradicionales.	62

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD EN EL AREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA MUNICIPAL “CAYAMBE”, CANTON CAYAMBE, PROVINCIA DE PICHINCHA.

AUTOR: Edison Ibujés

DIRECTOR: PhD. José Ali Moncada

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue aplicar un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de destrezas de lateralidad en el área de Educación Física en estudiantes de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Municipal Cayambe. Se considera una investigación de campo con enfoque cuantitativo y alcance descriptivo. El diseño de investigación se estructuró en cuatro fases: (1) en la primera, los estudiantes recabaron los juegos tradicionales mediante entrevistas a padres, abuelos, amigos y vecinos. Una vez obtenidos, se analizó los aportes a la lateralidad que puede dar cada uno de los juegos; (2) en la segunda, se evaluó la lateralidad de estudiantes de la unidad educativa utilizando el test de Harris; (3) en la tercera, se elaboró una planificación didáctica basada en juegos tradicionales que fueron dirigidos al desarrollo de habilidades y destrezas basadas en un proceso didáctico metodológico cuyos elementos fueron: objetivo, contenido, actividades, recursos y evaluación; (4) En la cuarta, se validó la estrategia. Se seleccionaron doce juegos para el desarrollo de distintas destrezas de lateralidad como su motricidad fina-gruesa. Los niños de la Unidad Educativa Municipal Cayambe evaluados poseían distintos niveles de lateralidad, antes de la aplicación del programa con predominio del uso de las extremidades derechas. La estrategia se validó a nivel de expertos y un grupo de usuarios conformados por los estudiantes del segundo año. Al implementar la estrategia, se logró mejorar el desarrollo de la lateralidad en niños/as del segundo año de educación básica de la escuela Municipal Cayambe.

Palabras claves: Educación básica, educación física, lateralidad, juegos tradicionales

INTRODUCCIÓN

Desde que el ser humano nace, vive un conjunto de cambios que se producen en la actividad motriz a lo largo de toda su vida. Esto ha ocurrido como consecuencia de los procesos de maduración, crecimiento y aprendizaje. El primer cambio es el proceso fisiológico /del cerebro/, por el cual un órgano o un conjunto de órganos, ejerce libremente su función con la misma eficacia.

Los sistemas orgánicos que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso, que son fundamentales para mejorar las habilidades motoras. Para ello es de suma importancia utilizar herramientas de aprendizaje, como los juegos tradicionales, dado que en la actualidad se están perdiendo, y pueden ayudar a mejorar el desarrollo de la lateralidad que le permitirá al niño (a) aprender de una manera lúdica, divertida y sencilla.

El objetivo del trabajo es darle la importancia a las actividades recreativas mediante el uso de los juegos tradicionales que ayudaron a desarrollar sus destrezas en su lateralidad y así aprendan a descubrir sus propios talentos y a darle sentido a lo que hace.

El trabajo de investigación se estructuró en cuatro capítulos:

El capítulo uno incluyó al planteamiento del problema, los objetivos y la justificación.

El capítulo dos contiene la revisión del trabajo, que incluye antecedentes, marco teórico y marco legal

El capítulo tres trata sobre el Marco Metodológico donde se describe el tipo de investigación, métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos y el análisis de la población investigada.

El capítulo cuatro, presenta los resultados y un análisis de la investigación.

Finalmente se incluyen las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas que sirven de apoyo a la presente investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

La salud y el desarrollo del cuerpo humano son fundamentales para el bienestar de la persona. El desarrollo de facultades psicomotrices y la adquisición de hábitos sanos desde temprana edad facilitan la adquisición de valores y actitudes y el desarrollo integral del individuo. Así mismo, la práctica habitual de la actividad física tiene un impacto favorable sobre la vida social en la medida en que contribuye a estrechar los lazos de la familia, la comunidad y el sentido de pertenencia a una localidad, a una región y a un país, ya que alienta la convivencia.

El deporte y la actividad física hacen parte del diario vivir de los habitantes de la ciudad de Cayambe, por eso la Escuela de Educación Básica “Municipal Cayambe”, desde el área de educación física, requiere contribuir con el desarrollo de la lateralidad a través de los juegos tradicionales y así mejorar su calidad de vida.

En el desempeño profesional diario del investigador, se ha podido observar un escaso desarrollo de las destrezas de lateralidad en los estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela Municipal Cayambe. Esto puede deberse a que los niños y niñas de esta edad tienen poco interés por realizar actividad física en su tiempo libre y prefieren estar delante de un computador en juegos que poco aportan a su desarrollo corporal. En el futuro, esto puede tener una repercusión negativa en el proceso de la lectura y escritura.

La institución encargada de esta unidad educativa es el Municipio de Cayambe, que no se ha preocupado en organizar cursos de actualización y de capacitación docente. De acuerdo a consecuencias directas y cotidianas realizadas por el investigador en la escuela Municipal Cayambe por lo que los profesores de área, siguen utilizando metodologías tradicionales de enseñanza, haciendo que las clases de Educación Física se tornen aburridas.

Otro aspecto a considerar es que los docentes de los distintos grados no han recibido formación en educación física, por tanto poseen pocos conocimientos de la materia y se dedican únicamente a jugar fútbol o a igualarse otras asignaturas. Esto resta importancia a la actividad lúdica, sin tomar en cuenta que en estas edades se debe estimular, al máximo, el desarrollo corporal del niño.

También se puede manifestar que no existe un instrumento metodológico que sirva de guía en el desarrollo de destrezas de lateralidad, que le permita al docente realizar su labor educativa de manera adecuada y pueda aportar de manera positiva al desarrollo integral del estudiante.

Fernández (2013) menciona la importancia de que las personas conozcan su relevancia en los procesos de aprendizaje de los niños porque, si está mal definida, puede desembocar en dificultades de aprendizaje y la mayoría de las veces no tenemos en cuenta que pueden ser causa de una lateralidad cruzada o mal definida.

Para Méndez (2010), uno de los efectos que se puede notar en estudiantes de segundo grado es una lateralidad no definida, provocando un retraso en la adquisición de la lectura y escritura, torpeza motriz, problemas con orientación espacial, tartamudez, dislexia y dificultades en términos generales en los procesos de aprendizaje básico de la etapa de educación del subnivel elemental. Por eso se hace imprescindible que los docentes del área de Educación Física trabajen de manera adecuada, utilizando una de las herramientas innatas que poseen los seres humanos en sus inicios de vida como es el juego.

Por su parte, Díaz (2004) afirma que “el desarrollo de la lateralidad es una parte del desarrollo integral del ser humano, que se interrelaciona directamente con todas las áreas del desarrollo, a través de sus dimensiones; cognitiva, afectiva y motriz propiamente”. (p, 50). Este reconoce el enfoque integrador que tiene la lateralidad como parte de un proceso formativo más complejo.

El profesor de Educación física identifica los componentes esenciales de la psicomotricidad y su relación en la construcción del esquema corporal, a fin de poder estimular el desarrollo integral de sus estudiantes, el desarrollo de la

lateralidad (como parte del desarrollo psicomotriz), debe ser compartida por los diferentes actores educativos que interactúan con el niño(a).

Ante este reto, una de las estrategias con alto potencial educativo es el juego tradicional, que de forma espontánea y natural ayuda al desarrollo mediante las actividades lúdicas que contribuyen a la maduración psicomotriz, afectiva y potenciando la formación del aprendizaje (Aizencang, 2005). Sin embargo, esta estrategia suele ser poco utilizada por los docentes en su práctica cotidiana.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la lateralidad en los niños de segundo año de Educación Básica Municipal Cayambe?

1.3. Preguntas directrices

¿Qué juegos tradicionales son efectivos para el desarrollo de lateralidad en estudiantes de segundo año de Educación Básica?

¿Cuáles son las habilidades de lateralidad de los niños de segundo grado de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe?

¿Qué propuesta didáctica, basada en los juegos tradicionales, contribuirá al desarrollo de las destrezas de lateralidad en los estudiantes de segundo grado?

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo general

Aplicar un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de destrezas de lateralidad en el área de Educación Física en estudiantes de segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Municipal Cayambe.

1.4.2. Objetivos específicos

Identificar los juegos tradicionales que permitan desarrollar habilidades de lateralidad en escolares de Educación Básica.

Diagnosticar las habilidades de lateralidad en estudiantes del segundo año de Educación Básica de la Escuela Municipal Cayambe.

Diseñar un conjunto de actividades, a través de los juegos tradicionales, para lograr el desarrollo de la lateralidad en estudiantes de segundo año de Educación Básica de la escuela Municipal Cayambe.

Validar un conjunto de actividades, basado en juegos tradicionales, para el desarrollo de la lateralidad en estudiantes del segundo año de Educación Básica de la escuela Municipal Cayambe.

1.5. Justificación de la investigación

El desarrollo de destrezas de lateralidad, basado en juegos tradicionales, puede contribuir a la formación ética, al crecimiento y la autoafirmación personal e identidad de los niños. Asimismo, puede llenar un vacío en el campo educativo, donde no existen mayores realizaciones estructuradas e institucionalizadas para el aprovechamiento del patrimonio cultural inmaterial y de las manifestaciones lúdicas. Las destrezas de lateralidad, basadas en juegos tradicionales, tendrán una intencionalidad pedagógica, dentro del marco de la educación infantil, ya que se pretenderá desarrollar la psicomotricidad, que, según la teoría de Piaget, la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y que en los primeros años de su desarrollo no es otra que la inteligencia motriz.

Wallon (1987) plantea la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo del niño y para la construcción de su esquema e imagen corporal. Para Vayer (1984), en la primera infancia la acción corporal está basada en los conocimientos del yo corporal, el mundo de los objetos y el mundo de los demás. Por tanto, la psicomotricidad se vale de la actividad corporal y el juego para desarrollar la coordinación motriz, el esquema corporal, la lateralidad y la organización de espacio y tiempo, base para los aprendizajes y un desenvolvimiento social equilibrado.

Las destrezas de lateralidad basadas en juegos tradicionales en el segundo de Básica permitirían un buen desenvolvimiento en la psicomotricidad, lo cual permite un buen proceso de aprendizaje y más cuando se trata de aprendizajes

abstractos como la lectura, escritura y cálculo, porque estos requieren de un grado de automatización de los movimientos para que puedan asentarse adecuadamente en los niños y niñas. Por eso, la importancia del juego en edades tempranas, que, para Piaget, constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza su desarrollo. Las situaciones que presenta el juego y las experiencias directas contribuyen a la adquisición de una mejor comprensión del mundo y el descubrimiento de las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros, además las destrezas de lateralidad basada en juegos tradicionales fomentarán un ambiente de identidad cultural, solidaridad, cooperación, alegría, participación, siendo así, un medio necesario para educar en la infancia.

A la hora de abordar la investigación, se hace indispensable realizar un acercamiento a los beneficiarios directos de la misma:

El primer beneficiario directo serán los niños, ya que les permitió desarrollar su lateralidad, conocer y valorar su cuerpo, desarrollar su coordinación psicomotriz y un desarrollo sensorial y mental que le ayudó a mejorar su motricidad gruesa y fina. La práctica en el ámbito de los problemas de aprendizaje destaca la importancia del adecuado desarrollo de la lateralidad a modo de prevención de dificultades en la lectura, la escritura, la organización témporo-espacial y el desarrollo motriz, entre otras.

Como segundo beneficiario se encuentran los docentes y las autoridades, ya que la propuesta les permitió contar con herramientas que les ayudó a comprender y valorar el desarrollo de la lateralidad en tempranas edades a través de la utilización libre del espacio físico y de su cuerpo, válidas para ellos, olvidando los viejos tópicos y supersticiones

Este tema de investigación abarca una parte fundamental en la aplicación de destrezas de lateralidad, basadas en juegos tradicionales, que ayuden al mejoramiento psicomotriz en los niños de la Escuela Municipal Cayambe, con lo cual se aspira que las destrezas desarrolladas a través del juego se constituyan en un instrumento funcional y de cambio en la medida de la capacidad de autoridades y docentes.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

En el presente capítulo se presenta los antecedentes, los referentes teóricos y el marco legal que sustentan la presente investigación.

2.1 Antecedentes

En América Latina, los estudios sobre los juegos tradicionales aplicados al desarrollo de la lateralidad han ido tomando gran importancia e interés en las últimas décadas, como resultado de la búsqueda de mejorar las habilidades y destrezas que ayudan a desarrollar los aprendizajes en las distintas disciplinas del saber humano. Sin embargo, para Ortigosa (2004), la lateralidad, es el “desarrollo evolutivo a través del cual se define el predominio de una parte del cuerpo sobre otra, como consecuencia de la hegemonía de uno de los hemisferios cerebrales”.

La importancia de la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo motor es trascendental para potenciar la lecto-escritura en niños y niñas. Su papel fundamental es generar procesos que permita aprender y enfrentarse con ellos mismos y con el contexto (Tovar & Rodríguez, 2012).

Los juegos presentan numerosos valores educativos, pues favorecen el respeto a las normas, la superación de dificultades, además es un medio ideal para adquirir habilidades corporales. (Domínguez, 2010).

Un primer trabajo corresponde a Cely (2010), quien realizó la propuesta pedagógica para el desarrollo de la lateralidad y el pensamiento espacial a través del juego con niños de 5 a 7 años de edad. En este trabajo se manejaron teorías sobre el constructivismo, el aprendizaje significativo y las motivaciones que orientan el comportamiento de un individuo, desde las perspectivas conductual, humanística y cognitiva. Igualmente, se abordaron algunas estrategias de enseñanza.

Este trabajo se relaciona con la investigación en curso, ya que propone un material de una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción

corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño y la niña, facilitando el desarrollo de todos los aspectos de su lateralidad.

Un segundo trabajo de Nieves (2016) sobre la importancia del juego para los niños, plantea que, a través del juego, los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía, crean situaciones y les dan solución. Por lo relevante del tema, se realizó una revisión bibliográfica con el objetivo actualizar los conocimientos sobre la importancia del juego para los niños. Este trabajo se relaciona con la investigación planteada, ya que muestra cómo el juego es el lenguaje principal de los niños. A través del juego el niño expresa todo su mundo interno: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa. Esta estrategia es esencial para que el niño desarrolle su sistema cognitivo, emocional y psicológico.

Un tercer trabajo de Roselis (2011), lleva por título: “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos”. Se trata de un proyecto especial, dirigido a estudiantes en el que se intenta dinamizar y potencializar el espíritu de convivencia sana a través de la lúdica que rescata la inocencia en los niños y permita conservar el patrimonio cultural del Caribe colombiano, como lo son los juegos tradicionales. Al tiempo que se implementa un ambiente de respeto mutuo, respeto por la normas acordadas y alegría infantil constante.

El objetivo general de ese trabajo fue implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado. Los juegos tradicionales le permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Los estudios de investigación relacionados con la lateralidad se les ha desarrollado como un medio para el logro de aprendizajes (Fonseca, Campillo, Muñiz y Lemos, 2007).

Cuando un niño/a ha tomado conciencia de la lateralidad o asimetría funcional en su propio cuerpo y está consciente de sus lados derecho e izquierdo, está listo para proyectar estos conceptos direccionales en el espacio externo.

Dado que no identifica en el espacio direcciones objetivas, las nociones: derecha, izquierda, arriba, abajo, adelante, atrás, en el medio o al lado son atribuidas al espacio externo sobre la base de actividades que se realizan con el propio cuerpo. (Tepán y Zhigri, 2014).

Este estudio se refiere a la dominancia hemisférica. Este aspecto es muy importante en el área psicomotriz pues sin él, el niño/a sería incapaz de organizar y adecuar los esquemas motores de los que parten las acciones motrices (Da Fonseca, 1998).

Con lo descrito anteriormente, se evidencia la importancia y la necesidad que de aplicar actividades lúdicas, que son naturales, innatas y espontáneas, proporcionado al niño un mejor desarrollo corporal, ya que hoy en día hay el poco interés por desarrollarlas. Esto se ve con las nuevas generaciones que no le toman en cuenta, dedicando más tiempo a la nuevas tecnologías que, día a día, se van apoderando, es por eso que la necesidad de aplicar los juegos tradicionales, mejorar la lateralidad, desarrollar la motricidad gruesa-delgada y fomentar sus habilidades básicas y de esta manera ayudando al desarrollo integral de niños/as.

2.2. La Educación Física en la Educación Ecuatoriana.

Según Kirk (1999) citado por Aisenstein (2007), la “cultura física” puede definirse como un rango de prácticas concernientes con el mantenimiento, representación y regulación del cuerpo, centrado en tres formas institucionalizadas de actividad física altamente codificadas: el deporte, la recreación física y el ejercicio. Forma de discurso especializado, que se vincula con una construcción de significados, centrado en dichas prácticas corporales.

La Educación Física, como parte del sistema educativo en Ecuador, asume la misión de:

“Incorporar la actividad física culturalmente significativa en la formación integral del ciudadano, para que su práctica habitual, saludable y responsable contribuya a su realización individual y colectiva en el marco del buen vivir.”

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación (2015) en su Art. 81.- “De la Educación Física.- dice que la Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre-básico, básico, bachillerato y superior, [...]. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas, psicológicas, éticas e intelectuales, con la finalidad de conseguir una mejor calidad de vida y coadyuvar al desarrollo familiar, social y productivo”. (p.41)

Como disciplina escolar, la Educación Física, contribuye específica e interdisciplinariamente a la construcción de este perfil, ya que sus aportes están orientados a que quienes se gradúen, sean capaces de construir su identidad corporal, motriz y social con autonomía y desarrollar destrezas que les permitan desenvolverse como ciudadanos de derecho en el marco de un Estado democrático.

La UNESCO (2015) en su documento Educación Física de Calidad: guía para los responsables políticos, define que:

Educación Física de Calidad (EFC) es la experiencia de aprendizaje planificada, progresiva e inclusiva que forma parte del currículo en educación infantil, primaria y secundaria. En este sentido, la EFC actúa como punto de partida de un compromiso con la actividad física y deporte a lo largo de la vida. La experiencia de aprendizaje que se ofrece a los niños y jóvenes a través de las clases de educación física debe ser apropiada para ayudarles a adquirir las habilidades psicomotrices, la comprensión cognitiva y las aptitudes sociales y emocionales que necesitan para llevar una vida físicamente activa. (p. 9)

En las últimas décadas, el profesor de Educación Física ha venido siendo un protagonista en el mejoramiento de las condiciones sociales; como también ha contribuido con la elaboración de varios proyectos y diseños encaminados a

mejorar las condiciones del ser humano. También se puede decir que a través de la educación física se mejoran las condiciones socio-culturales y en si mejorar la condición de vida en un mundo donde todo sea de paz y armonía. Se cree también que la Educación Física aporta al desarrollo físico e intelectual a crear nuevas habilidades que en un futuro servirán al convivir diario (López, 2012).

A este proceso contribuye la Educación Física, que ha experimentado cambios en cuanto a los modos de práctica del ejercicio físico, influido por múltiples factores entre los que destacan: el impetuoso desarrollo alcanzado por la ciencia y la tecnología a escala universal, los avances experimentados por la Psicología y la Pedagogía, que de conjunto han favorecido el surgimiento y desarrollo de diversas corrientes o tendencias pedagógicas que constituyen distintas maneras de entender y desarrollar la Educación Física, tales como: la psicomotricidad, la psicocinética, la expresión corporal y la socio motricidad (Rodríguez, 2010).

Según Gómez (2008), la educación física es una disciplina pedagógica que debería ocuparse de crear las condiciones para el desarrollo de la corporeidad y la motricidad, para dar respuesta a las necesidades del sujeto que aprende, en un contexto determinado y en una sociedad cambiante, con conflictos de clase y culturas diferentes. Para ello se requiere una orientación de la educación física que parta del sujeto que necesita de los otros para desarrollar su potencial motriz y de aprendizaje.

Ante el panorama mundial, la educación física ha venido siendo protagonista en los últimos tiempos, ya que orienta a procesos educativos, físicos y deportivos. En la actualidad, el profesor y el estudiante son factores esenciales en el proceso de formación, convirtiéndose en protagonistas del aprendizaje y el desarrollo de las actividades físicas en el individuo (Sánchez, 1999).

2.2.1. La recreación

La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación (2015) en el Art. 89 dice que: “La recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida.

Estas actividades incluyen las organizadas y ejecutadas por el deporte barrial y parroquial, urbano y rural.” (p.18).

La recreación compromete una diversidad de actividades que el ser humano puede realizar en su tiempo libre. Esto implica el alejamiento con todo lo cotidiano y lo tradicional, en resumen, evidencia el estado del ser humano y las actividades que realiza en su tiempo libre, independientemente de sus actividades laborales, sociales y de sus distintas necesidades .

Esta necesidad humana acontece con la concepción de espacios, donde las personas pueden participar libremente de acuerdo a sus intereses y preferencias. En una postura de recreación, cada persona busca encontrar lo que más le puede complacer. Dicha experiencia se diferencia de la relajación, del dormir o descansar ya que implica una implicación más o menos activa del ser humano.

La recreación como actividad organizada puede darse tanto en espacios abiertos como en cerrados. El primer suceso se refiere a todo tipo de actividades a realizarse en los patios, parques, plazas espacios verdes, jardines, la naturaleza en general.

Para el segundo suceso se refiere a aquellas acciones recreativas relacionadas con el arte, la música, la comunicación, el teatro y el cine, así como también está el uso de las tecnologías.

La recreación es una tarea que relaja a todas las personas del agotamiento del trabajo, a veces proveyéndole un cambio, distracción, diversión y restaurándolas para desempeñar sus labores.

La naturaleza individual de la recreación indica que las actividades recreativas son tan diversas como los intereses del ser humano. Las horas destinadas a la recreación se deben vivir lo más integradamente.

Coldeportes (2010) menciona que: “La recreación permite y contribuye al desarrollo social. Las personas tienen la oportunidad de crear relaciones de amistad, aprender a trabajar en grupo, aprender de los otros y desarrollar valores de cooperación y solidaridad.” (p.8)

La recreación en general contribuye a que las personas a través de las diversas actividades que realizan encuentren la vida más satisfactoria y creativa y encontrar caminos para un mayor desarrollo y crecimiento personal.

La recreación es ocupar el tiempo libre en actividades que ayuden a mejorar las condiciones y habilidades del sujeto de manera organizada, ayudándole a mantener el estado de ánimo, a mejorar las relaciones sociales y el estado de vida de las personas, También se puede decir que depende mucho de sus condiciones de vida, sexo, edad, ocupación y nivel educacional (Peralta, Medina, Osorio y Salazar, 2015).

La recreación es la práctica de una o varias actividades al tiempo libre que ayudan a relajar el cuerpo. Estas proporcionan descanso y mejoran el estado de salud. Las actividades que mejor ayudan a mantener un equilibrio son las que se practican al aire libre, como por ejemplo caminar en un parque, salir al campo, ir de pesca, ir al cine, visitar lugares entre otros serán formas de distraerse, sentirse más relajado y divertido. Estas ayudan al relajamiento del cuerpo y quitan el estrés. A medida que se va practicando permitirá desarrollar la concentración, mejorara la creatividad e iniciativa que permite desarrollar habilidades deportivas y a una mejor comunicación social (Morales, 2015).

La recreación es la realización o la práctica de actividades durante el tiempo libre que proporciona descanso, diversión, participación socio voluntaria, que permite el desarrollo de la personalidad y la capacidad creadora a través de actividades deportivas y socio culturales al aire libre.

Para Morales (2015), es un derecho que ejerce toda persona, como posibilidad para alcanzar un equilibrio integral y responde a un proceso educativo, formativo, permanente en el que el individuo canaliza su descarga emocional, adquiere conocimientos y hábitos.

2.2.3 Juegos tradicionales

Para Guevara (2009), Los juegos tradicionales son experiencias colectivas que se han ido transmitiendo de generación en generación por tanto el niño aprende y se enriquece jugando, por cuanto los juegos tradicionales ayudan a la

estimulación y al desarrollo de las diferentes capacidades, habilidades y destrezas en los niños, tomando en cuenta su entorno familiar y social.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Según Maestro (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Para Ofele (2006), al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial, ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir.

Los juegos tradicionales son propios de niños, jóvenes y adultos, sin restricción de edad, para ello debemos ocupar material del medio, produciendo nuestro propio material y desarrollar nuestra creatividad e imaginación como en la sociedad rural antigua el niño aprovecha cualquier material del medio para transformar en un juguete y que este le ofrezca una diversión sana, construyendo el conocimiento y desarrollando sus propias habilidades (Maestro, 2005).

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

El desarrollo psicomotor es por tanto el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida, a causa de los procesos de maduración, crecimiento y el aprendizaje; la primera es el proceso fisiológico (del cerebro), por el cual un órgano o un conjunto de órganos, ejerce

libremente su función con la misma eficacia, los que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso, que son fundamentales en el desarrollo motor. Para ello es de suma importancia incorporar como herramienta de aprendizaje el juego que le permita al niño aprender de manera divertida y sencilla. (Hernández, 2013)

Para Bravo Herrera (2010), el desarrollo psicomotor es por tanto el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida, a causa de los procesos de maduración, crecimiento y el aprendizaje; la primera es el proceso fisiológico (del cerebro), por el cual un órgano o un conjunto de órganos, ejerce libremente su función con la misma eficacia, los que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso, que son fundamentales en el desarrollo motor. Para ello es de suma importancia incorporar como herramienta de aprendizaje el juego que le permita al niño aprender de manera divertida y sencilla.

Al juego se puede designar como aquella actividad de tipo recreativo en la que dos o más participantes, aportan entretenimiento y diversión, aunque no se descarta que muchos juegos desplieguen en el individuo además un rol educativo. Los juegos normalmente ayudan a desarrollar la mente y el físico y también contribuyen en el desarrollo de las habilidades prácticas así como también psicológicas.

Por esto es que el juego es una actividad absolutamente necesaria para los seres humanos, permite el desarrollo cognitivo y además favorece el acercamiento entre las personas.

Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente (Ruiz, 2015).

Es importante destacar también que los juegos tradicionales no se los practica con el uso de juguetes tecnológicamente, sino con ayuda del propio

cuerpo o con objetos fácilmente disponibles en la naturaleza como: (arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina, sala, dormitorio).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas (Alfaro, 2010).

Cabe destacar también que los juegos tradicionales se manifiestan en diferentes momentos o épocas del año como puede ser en la época de Navidad o también de la Semana Santa, en la temporada de las vacaciones donde los niños, niñas, jóvenes y adultos tienen momentos libres para practicar y compartir los juegos tradicionales, otro de los momentos en los que se comparten estos juegos son en las Fiestas Tradicionales, que desaparecen por un tiempo y vuelven a aparecer, o que simplemente son propios de la creatividad del momento y de la época.

Estos momentos o épocas que se comparten entre amigos, hermanos, familiares traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas, hábitos y sobretodo obediencia creándose de esta manera espacios de recreación e imaginación.

2.3 La lateralidad

La lateralidad corporal es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide al cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se

encuentran (brazo, pierna, mano, pie...derecho e izquierdo) Igualmente el cerebro queda dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación de funciones (lateralización) imponen un funcionamiento lateramente diferenciado (Mondoni, 2016).

Corresponde a todo el equipo docente, directivos, padres de familia, estudiantes, poner en práctica acciones que lleven a interiorizar la importancia que tiene la lateralidad con los juegos tradicionales que ayudan a la salud formando parte del relax y que puede cambiar la enfermedad de moda como es el estrés, que no sólo acoge a los adultos, sino también a niños/as y adolescentes (Echanique Ronquillo & Pincay Sancán, 2016).

Para Antunes (2004), la lateralidad corporal es la definición más frecuente de una mitad del cuerpo, es por eso que se divide en dos partes iguales o idénticas una es derecha y la otra es izquierda mismo que se encuentran divididas en dos partes iguales (pierna, brazo, ojo pie, mano... derecho e izquierdo). En el mismo sentido, el cerebro se divide en dos hemisferios.

Por su parte, Díaz (2004) afirma que el desarrollo de la lateralidad es parte del desarrollo integral del ser humano, que se relaciona directamente con todas las áreas del desarrollo, a través de sus dimensiones; cognitiva, afectiva y motriz propiamente. Este autor reconoce el enfoque integrador que tiene la lateralidad como parte de un proceso formativo más complejo.

La definición que hace de este término la Real Academia de la Lengua (2001) es “Preferencia espontánea en el uso de los órganos situados al lado derecho o izquierdo del cuerpo, como los brazos, las piernas, etc.”

Rigal (1987) expone que “la lateralidad es la preferencia de utilización de una de las dos partes simétricas del cuerpo: mano, ojo, oído pierna” (p.). Según este mismo autor, “la lateralización cortical es la especificidad de uno de los dos hemisferios en cuanto al tratamiento de la información sensorial o en cuanto al control de ciertas funciones.

La lateralidad es considerada como la última etapa evolutiva del cerebro humano. Para García (2007), la lateralidad corporal como la preferencia más frecuente y efectiva de una mitad lateral del cuerpo a diferencia de la otra. El cuerpo está formado por dos mitades idénticas, en virtud de las cuales diferenciamos dos lados derecho e izquierdo y sus miembros repetidos se distinguen en razón del lado del eje en el que se encuentran (brazo, pierna, mano, pie. derecho o izquierdo) dividido por el eje corporal longitudinal.

El cerebro de igual forma está dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios con funciones lateralmente diferenciadas.

La lateralidad corporal está definida en función a la lateralidad cerebral. Es decir, cada hemisferio tiene una especialización concreta y dado que cada uno domina a nivel motor su mitad contraria origina la dominancia en algunas acciones de una parte del cuerpo sobre la otra.

El aprendizaje y la influencia ambiental constituyen un papel fundamental en el proceso de lateralización que constituirá la lateralidad corporal.

Para el análisis de la Lateralidad, existen gran variedad de métodos que explican con gran imprecisión la definición del término. Así, cuando algunos autores tratan de definir el concepto, sólo indican preferencia frente a la mano, definiendo así: “diestro es un individuo que se sirve de la mano derecha en la mayoría de las circunstancias que implican la elección de una mano”; o bien “se denomina zurdo al individuo cuya mano izquierda es más hábil o al menos lo sería si no hubiera ninguna influencia externa que contrarrestase esa tendencia natural”

“La lateralidad es dominar o relacionar una o varias partes del cuerpo, tanto derecha como izquierda y está determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre otro” (Rodríguez, 2006, p.3).

La lateralidad ayuda al desarrollo psicomotor, evolutivo del niño perfeccionando su coordinación motora ayudando a mantener el equilibrio y percepción motora mejorando su espacio temporal y su esquema corporal mejorando los aprendizajes básicos. (Reveter, 2011)

2.3.1. Tipos de lateralidad

Lateralidad Cruzada: cuando predomina un miembro del cuerpo el lado derecho y en el otro el lado izquierdo. Por ejemplo mano izquierda-ojo derecho.

Lateralidad Contrariada: los zurdos o diestros que por imitación u obligación utilizan la otra mano o pie.

Lateralidad Indefinida: utiliza indiferentemente un lado del cuerpo y en ocasiones utiliza el otro lado. Este tipo de persona al tener una inseguridad al utilizar un lado predominante de su cuerpo produce problemas de aprendizaje.

Diestro Puro: Predomina el miembro del ojo, mano, pie y oído derecho.

Zurdo o izquierdo Definido: Predominio del miembro ojo, mano, pie, oído izquierdo. (Caño, 2003, p.8).

2.4. Marco legal

El presente proyecto de investigación se encuentra sustentado en la Constitución Política del Ecuador, que prescribe en la sección sexta, Cultura física y tiempo libre, en el artículo 381:

El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad.

Por ello se hace imprescindible que los docentes tengan un alto conocimiento sobre juegos tradicionales aplicados al desarrollo de la lateralidad y que contribuya al desarrollo integral de sus educandos. Así también La Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, en vigencia desde el 10 de agosto de 2010, en la décima octava disposición general prescribe:

El deporte es toda actividad física y mental caracterizada por una actitud lúcida y de afán competitivo de comprobación o desafío, dentro de disciplinas y normas preestablecidas constantes en los reglamentos de las organizaciones

nacionales y/o internacionales correspondientes, orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales y desarrollar fortalezas y habilidades susceptibles de potenciación.

Los maestros de la asignatura de educación física en su accionar educativo tiene la responsabilidad de perfeccionar los movimientos corporales de forma armónica, estimulando positivamente sus destrezas de lateralidad, a través de actividades lúdicas una manera planificada para constituirse en una verdadera terapia para el cuerpo y la mente, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1. Descripción del área de estudio

La Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe está ubicada en el Cantón Cayambe, Parroquia del mismo nombre de la Provincia de Pichincha (Figura 1).



Figura 1. Ubicación relativa del Cantón Cayambe

Fuente: Google earth

La Escuela Municipal Cayambe se encuentra ubicada entre las calles Gabriela Mistral y Hermano Miguel (Figura 2). Es una Institución pública Municipal que brinda una educación integral con un enfoque holístico e incluyente.

En la actualidad cuenta con 254 niñas y 273 niños, dando un total de 527 estudiantes que provienen de 18 provincias del País y de tres países vecinos, cuenta con una planta de 25 docentes. Esta institución está presta a satisfacer las necesidades educativas del Gobierno Autónomo Descentralizado Intercultural y Plurinacional del Municipio de Cayambe.



Figura 2. Aspecto externo de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

Fuente: Google earth

3.2. Tipo de investigación

En cuanto a la fuente de información, se puede decir que el presente tipo de investigación es de carácter documental puesto que “ la información que se obtiene o se consulta en documentos entendido por estos todo material al que se puede acudir como fuente de referencia, los cuales aportan información o dan testimonio de una realidad o un acontecimiento” (Bernal 2010).

“Se aplicó la investigación de campo puesto que se recopiló información en el lugar de los hechos” (Gutiérrez, 2005). Esto permitió conocer la actitud que tienen los investigados al momento de su aplicación del test de Harris a los niños y niñas del segundo año de la Escuela de Educación Básica Municipal Cayambe.

El enfoque cuantitativo fue el que guió la investigación, puesto que se medirán las características del tema en estudio, lo cual debió partir de un marco conceptual que permita analizar el problema mediante una serie de postulados que expresen relación entre las variables estudiadas y así poder generalizar y normalizar resultados (Bernal, 2010).

También se puede considerar que se trata de una investigación acción participativa, puesto que los actores involucrados en su desarrollo, trabajaron de manera conjunta en la búsqueda de soluciones para mejorar el desarrollo de la lateralidad. (ob.cit).

3.3. Procedimientos

3.3.1. Los juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad

Los juegos seleccionados se obtuvieron con la ayuda de los estudiantes de los octavos, novenos y décimos años, a quienes se les pidió realizar trabajos de investigación sobre los juegos tradicionales, consultando a sus padres, abuelos, amigos y vecinos. Una vez obtenida la información, debían transcribir y entregar la información en una carpeta y exponer, tanto teóricamente mediante un cartel, así también de manera práctica, aplicando el juego.

Se hizo un análisis de contenido de la información aportada por los estudiantes. Esta técnica, de acuerdo a Sandoval y Medina (2015), responde a tomar en cuenta las fases de lateralización que se efectúa en el niño, permitiendo llegar a la dominancia de uno de los lados en el cerebro, por eso es fundamental realizar actividades lúdicas que involucren sus dos lados de su cuerpo, con lo que le permitirán afianzar la lateralidad en edades posteriores y no tenga ningún problema de aprendizaje a futuro. La técnica trata de obtener registros de ese contenido para inferir una serie de conclusiones que respondan a los objetivos inicialmente planteados en el estudio.

Martín (2012) define el análisis de contenido como “Una técnica de investigación cuya finalidad es la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación o de cualquier otra manifestación de la conducta” (p.4).

Cada estudiante presentó los datos informativos, el objetivo del juego, una parte inicial que es el calentamiento, una parte principal que es el tema del juego y una parte final que es el descanso o vuelta a la calma donde todos sus músculos se relajan. Una vez realizados los juegos por parte de los estudiantes, se evaluaron, analizando cada uno y se seleccionaron los diferentes juegos tradicionales, además se consideró y se tomó muy en cuenta lo que cada juego desarrollaba.

3.3.2. Diagnóstico de las habilidades de lateralidad

La muestra de estudio estuvo compuesta por un total de 38 niños escolarizados, tanto del segundo año “A” como del segundo año “B”, siendo un

total de 38 niños/as de ambos paralelos. Esto permitió el estudio y de su evolución de la lateralidad.

Para la elección de dicha muestra se tuvo en cuenta que los niños/as estuvieran sanos, es decir que no tuvieran ningún trastorno diagnóstico para que los resultados sean más reales.

El método aplicado para medir la lateralidad se seleccionó después de valorar algunos test comúnmente utilizados. (Harris, 1961; Lbert, 1977; Zazzo, 1984; Auzias, 1990: entre otros). La prueba seleccionada fue el Test de dominancia lateral de Harris. . Debido a que se intenta hacer una comparación de la eficiencia y el dominio lateral derecho e izquierdo, Igualmente se pretende analizar cómo influye en la población zurda o diestra. Si su organización cerebral y capacidades cognitivas podrían diferir respecto a su predominancia lateral.

Este tiene como objetivo determinar la dominancia lateral, o preferencia de utilización del lado izquierdo o derecho del cuerpo, de modo que se pueda determinar una lateralidad derecha, izquierda, cruzada, incompleta, ambidextra o incluso contrariada (Harris, 1957).

El test está compuesto por un total de 28 pruebas que pretenden comprobar la preferencia lateral de cada segmento corporal en niños/as de la Escuela Municipal Cayambe para luego demostrar cómo ha ido mejorando su lateralidad.

Se aplicó la adaptación española del test de Harris (sólo la parte del miembro superior) (Harris, 1957) para estudiar la dominancia de la mano y la eficacia manual. Las pruebas del Test de Harris aplicadas fueron las siguientes (Anexo 1):

Dominancia de la mano

- 1 Tirar una pelota
- 2 Sacar punta a un lápiz

- 3 Clavar un clavo
- 4 Cepillarse los dientes
- 5 Sonarse
- 6 Utilizar las tijeras
- 7 coger un objeto
- 8 Peinarse
- 9 Escribir
- 10 Girar una tapa de un frasco

Se anotaba un (VISTO) si utilizaba la mano derecha, una (X) si utilizaba la mano izquierda y una (LÍNEA HORIZONTAL), si su respuesta era el trabajo con sus dos manos.

Para estudiar la dominancia del pie, se evaluaron los siguientes criterios:

Dominancia del pie

- 11 Dar una patada a un balón
- 12 Escribir una letra con el pie
- 13 Mantener el equilibrio en un solo pie
- 14 Subir un escalón
- 15 Girar sobre un pie
- 16 Sacar el balón de algún rincón o debajo de una silla
- 17 Conducir el balón unos 10 mts.
- 18 Elevar una pierna sobre una mesa o una silla

Se anotaba un (Visto) si utilizaba el pie derecho, una (X) si utilizaba el pie izquierdo y una (Línea Horizontal), si su utilizaba el pie derecho y luego el izquierdo.

Para estudiar la dominancia del ojo, se aplicaron dos pruebas:

Dominancia del ojo

- 19 Mirar por un tubo
- 20 Mirar por un agujero

Se anotaba un (Visto) si miraba con el ojo derecho, una (X) si miraba con el ojo izquierdo y una (Línea Horizontal), si utilizaba e intercambiaba el objeto al ojo derecho y al ojo izquierdo convirtiéndose en un trabajo mixto.

Para estudiar la dominancia del oído, se aplicaron dos pruebas.

Dominancia del oído

- 21 Escuchar la pared
- 22 Coger el teléfono

Se anotaba un (Visto) si escuchaba con el oído derecho, una (X) si escuchaba con el oído izquierdo y una (Línea Horizontal), si utilizaba e intercambiaba el objeto al oído derecho y al oído izquierdo convirtiéndose en un trabajo mixto.

Para estudiar la dominancia derecha e izquierda, se aplicó la siguiente prueba del Test de Harris se aplicó seis pruebas las cuales son:

Dominancia derecha e izquierda (Lateralidad)

- 23 ¿Cuál es tu mano derecha?
- 24 ¿Cuál es tu oído izquierdo?
- 25 ¿Cuál es tu ojo derecho?
- 26 ¿Cuál es mi pierna derecha?
- 27 Señala el objeto que está a la derecha de otro
- 28 Señala el objeto que está a la izquierda de una persona

Se anotaba un visto si escuchaba con el oído derecho, una (X) si escuchaba con el oído izquierdo y una línea horizontal, si utilizaba e intercambiaba el objeto al oído derecho y al oído izquierdo, convirtiéndose en un trabajo mixto.

Se aplicó una estadística descriptiva mono variante, donde los resultados se presentarán separadamente, utilizando gráficos de distribución de frecuencias.

3.3.3. Programa de actividades

Se elaboró una planificación didáctica basado en juegos tradicionales que estarían dirigidos a ayudar en el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes.

Este plan de lección es un instrumento que prevee el desarrollo del contenido de cada periodo en el que se incluye el proceso didáctico metodológico curricular, para ser desarrollado durante cada tiempo, este formato consta de varias partes:

- a. Objetivo.
- b. Contenido.
- c. Actividades.
- d. Recursos.
- e. Evaluación

3.3.4. Validación del Programa

El programa de actividades elaborado se validó, a nivel de usuarios, con los dos mismos grupos de estudiantes de los segundos años de educación básica de la Escuela Municipal Cayambe, a los que se aplicó el Test de Harris. Se trabajó con dichos niños/as en el mes de junio. El trabajo se realizó el 01 de junio hasta el 06 de julio del 2017, en las horas de educación física en los patios con niños/as de cinco años. Para evaluar la efectividad de cada juego se elaboró una guía de observación para registrar las habilidades evidenciadas por los participantes en cada juego

3.4. Consideraciones bioéticas

El trabajo se desarrolló considerando los principios bioéticos y derivaciones, regulaciones del manejo apropiado de estudios de investigación y autonomía. Sin embargo estas se realizaron con el consentimiento informado de los participantes en la investigación.

Igualmente, se obtuvieron los permisos necesarios por parte de la representante legal de la Institución donde se hace la investigación; el consentimiento informado de los estudiantes y la aprobación del proyecto por parte del Consejo Académico de la Universidad Técnica del Norte.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

El capítulo presenta los juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad así como los materiales que se usan en cada uno de ellos, y las reglas que se deben cumplir en el juego.

4.1. Juegos tradicionales que permiten desarrollar la lateralidad.

Los doce juegos seleccionados fueron:

4.1.1. La cuerda loca

- **Materiales:** una cuerda (3 a 5 metros.) - espacio físico amplio
- **Número de participantes:** no hay límite de participantes
- **Reglas del juego.** Si alguien no logra saltar la cuerda va saliendo del juego y gana el que quede último.
 - No equivocarse al momento de saltar. Si lo hace, queda eliminado o como comúnmente paga la penitencia es decir que debe hacer algo que sus compañeros le digan al participante.

El juego saltar la cuerda es conocido en todo el país. No importa la cantidad de personas, sólo necesita una soga o cuerda que sea larga, un espacio que sea amplio, deberán hacer columnas y cada participante deberá recorrer un espacio determinado saltando con dos pies. Luego puede variar y saltar intercambiando sus pies derecho e izquierdo. Para este juego existen variaciones de saltar con un solo pie, dos pies e intercambiando los pies.

Es un juego que permite divertirse sin importar la edad y que jueguen sin competitividad agresiva, ser creativos, trabajar en grupo, y realizar acciones de compañerismo con diferentes personas.



Figura 3. Aplicación de la cuerda loca.

4.1.2. Fútbol ciego

- Materiales: Vendas, balón de fútbol, arcos.
- Número de participantes: 12 jugadores por equipo
- Reglas del juego. Se cogen en parejas, uno se venda los ojos y el compañero debe conducirlo.
 - Solo puede hacer goles el jugador que tiene vendados los ojos.

Los participantes se dividen en dos grupos de 12 integrantes divididos en dos equipos que juegan en parejas tomadas de la mano; uno de los dos, con los ojos tapados. Se juega un partido de fútbol con una pelota. Los goles pueden ser anotados solo por un jugador que tenga los ojos tapados.

Este tipo de juego se puede realizar a partir de los siete años en adelante. El objetivo es desarrollar la comunicación y la imaginación. Se puede jugar en cualquier lugar porque es un juego como el fútbol, pero con los ojos vendados. Hay dos tiempos de 20 minutos cada uno para ver cuantos goles obtienen los niños/as con los ojos vendados.



Figura 4. Aplicación del futbol ciego

4.1.3. El pañuelo amarillo

- Materiales: Un pañuelo amarillo, espacio físico.
- Número de participantes: Dos equipos de 10 integrantes cada uno.
- Reglas del juego. No empujar, no golpear, no patear y no decir malas palabras.

Primero se deben elegir dos grupos iguales, que se ubicarán detrás de la línea lateral sentados para no hacer trampa. El capitán o monitor del juego debe asignar un número a cada participante de cada grupo. Estos deben sentarse en el piso y así estén en las mismas condiciones. El capitán del grupo colocará el pañuelo amarillo en el centro de la cancha, y debe decir un número. Las personas que tengan ese número deben ir corriendo a coger el pañuelo. Si coge debe ir donde su grupo y gana, así sucesivamente, el equipo que pierde deberá pagar una prenda que el equipo ganador elige.



Figura 5. Aplicación del pañuelo amarillo

4.1.4. *Las tortas*

- Materiales: Un ladrillo, tortas.
- Número de participantes: 5 integrantes por grupo (4 grupos)
- Reglas del juego. Sacar las tortas del círculo con su ficha, no hacer trampa y no mentir.

Se reúnen los participantes que van a participar en el juego. Cada uno de los participantes deberá tener sus fichas o tortas. Luego hacen un círculo en el piso. Cada participante deberá colocar una cierta cantidad de tortas y luego se da inicio al juego

- Primero se debe tomar distancia para hacer un saque. El estudiante que está más cerca del círculo debe empezar el juego y así sucesivamente.
- Segundo tiene que sacar una torta para poder matar a sus rivales. No puede asentarse con la mano solo tiene que lanzar y donde se quede la ficha.



Figura 6. Aplicación del juego de las tortas

4.1.5. Bombitas mojadas

- Materiales: Bombas, globos , mantas, sabanas
- Número de participantes: 4 integrantes por equipo (5 equipos).
- Reglas del juego. No dejar caer el globo al piso

Se divide en grupos de cuatro integrantes y luego se les pone en cada columna mantas y globos. El objetivo es lanzar con las mantas el globo a los otros compañeros que tienen la otra manta y tratar de llegar hasta el otro extremo de la cancha, sin dejar caer el globo al piso. Si esto sucede debe empezar de nuevo el juego. El equipo que obtenga más globos será el ganador.

Para este juego se necesita mucha agilidad, fuerza y coordinación. Para poder lanzar al otro equipo y poder llegar a coger el globo con la manta, sin que se caiga al piso.



Figura 7. Aplicación del juego bolitas mojadas

4.1.6. Policías y ladrones

- Materiales: Espacio físico (cancha)
- Número de participantes: Dos equipos de 10 jugadores cada uno.
- Reglas del juego. - No empujar
 - No escaparse del lugar sin que sea salvado (Cárcel).

Formar dos equipos con igual número de participantes. Uno lo conformarán los policías y los otros serán los ladrones.

Primero se debe elegir las casas o cuevas de los ladrones. Estas sirven para salvarse. Se debe elegir una cárcel que debe estar en el centro.

Segundo, los ladrones deben separarse o distribuirse en las casas y los policías en el centro de la cancha para dar inicio al juego,

Tercero el capitán de los policías grita a la cuenta de uno, dos y tres. En ese momento los ladrones deben correr tratando de escapar y cambiar de casas. En ese momento los policías deben atrapar a sus compañeros y trasladarles a la cárcel o prisión para ser salvados. Una vez atrapados todos se reinvierten los papeles y continúa el juego.



Figura 8. Aplicación del juego policía y ladrones

4.1.7. El elástico

- Materiales: Espacio físico, un elástico.
- Número de participantes: 2 grupos de 10 niños en cada equipo o grupo.
- Reglas del juego. No hacer trampa, no pelear, no decir malas palabras.

Dos niños se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, uno o varios niños tienen que realizar determinados ejercicios que pueden ser acompañados al ritmo de canciones.

En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico. Se juega con diferentes niveles de dificultad pasando de jugar a nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta la altura de la cintura.

Puede haber más niveles: tobillos, media pantorrilla, rodillas, medio muslo, cadera, cintura, cuello y sobre la cabeza.

Por su parte, los ejercicios pueden consistir en:

- * Pisar el elástico o los dos elásticos con un pie o con los dos pies.
- * Pasar el pie o la pierna por encima del elástico.
- * Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna.
- * Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera.



Figura 9. Aplicación del juego del elástico.

4.1.8. La rayuela

- Materiales: Espacio físico (cancha) – Tiza – Fichas, etc.
- Número de participantes: entre dos jugadores ya puede empezar el juego.
- Reglas del juego. No pisar las líneas.

Se dibuja en el suelo, con una tiza, un diagrama de una rayuela compuesta de cuadrados del 1 al 10 se pueden hacer los cuadrados de diferentes tamaños, según la edad del niño, y usar diferentes colores.

- Para empezar a jugar se necesita una ficha o una caja que se utilizará como ficha. El niño debe situarse detrás del primer número, con la ficha en la mano y lanzarla. Luego deberá ir saltando por todos los cuadros y regresar sin equivocarse y sin pisar las líneas.

- El niño comienza saltando con un solo pie en los cuadros, y con los dos pies si se trata de cuadros dobles. El objetivo es pasar la ficha por todos los cuadrados.

- Si el niño pierde el equilibrio o la ficha sale de los cuadrados pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir más cuadrados para aumentar la dificultad del juego.



Figura 10. Aplicación del juego de la rayuela.

4.1.9. Carrera de sacos

- Materiales: Sacos , espacio físico (cancha)
- Número de participantes: Formar cinco grupos de cuatro integrantes por equipo, etc.
- Reglas del juego. Saltar con dos pies juntos

Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de los sacos y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

- De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

Es un juego muy entretenido en el que puede participar todo el mundo.



Figura 11. Aplicación del juego carrera de sacos

4.1.10. La gallina perdida

- Materiales: Un pañuelo, espacio físico (cancha)
- Número de participantes: 20 jugadores o mas
- Reglas del juego. No empujar, no golpear.

- Se hace una bomba o círculo
- El personaje tienen que estar vendado o debe tener tapados los ojos.
- Una persona tiene que darle vueltas al niño que esta vendado los ojos. haciendo de gallinita perdida.
- El niño pedirá un aplauso y tratará de guiarse. Con el segundo aplauso tratará de guiarse, al tercer aplauso el tratará de coger a un compañero.
- Si el niño encuentra o coge a un compañero, el juego comienza de nuevo.



Figura 12. Aplicación del juego la gallina ciega.

4.1.11. Las sardinas

- Materiales: Lugares donde esconderse.
- Número de participantes: 20 o más participantes.
- Reglas del juego. No hacer trampa, no pelear, no empujar, etc.

Se trata de una variación del juego. Se escoge a un niño/a que va hacer de sardina.

La sardina se esconde mientras el resto de jugadores permanecen en un lugar determinado, todos juntos cuentan números hasta un número determinado. Para permitir que la sardina encuentre un lugar para esconderse.

Cuando se termina de contar, todos los jugadores salen a buscar a la sardina. Cuando un jugador la encuentra se esconde con ella y permanecen ambos en silencio.

Conforme van encontrando, se van escondiendo con ellos, de tal forma que estarán apretados como sardinas.

El último jugador que descubre a la sardina será el que haga de sardina en el siguiente juego.



Figuras 13 y 14. Aplicación del juego de las sardinas.

4.1.12. La monedita inquieta

- Materiales: Una moneda, espacio físico (cancha).
- Número de participantes: 20 o más participantes.
- Reglas del juego.
 - Tener 4 grupos de 5 personas
 - Tener una monedita
 - Contar correctamente la canción
 - A la persona que adivinen deberá realizar una nueva figura
 - A los que no adivinen penitencia

- Primero se debe formar una figura geométrica con los participantes. Como por ejemplo un círculo, un triángulo, un cuadrado.
- Luego de formar un círculo, una persona va a tener la moneda y se la va a dar al compañero de alado y así sucesivamente en todo el grupo mientras pasa la moneda deben cantar dos veces la canción.



Figura 15. Aplicación del juego la monedita inquieta.

“Pasa y pasa la monedita por las manitas, de los muchachitos pasa, pasa sin parar que algún muchachito te atraparé”

Luego le toca a una persona que adivine quien tiene, la monedita en la mano sino adivina paga prenda, pero el que adivina tiene que coger a todo el grupo en forma de trencito y dar dos vueltas. Luego formará con todo el grupo otra figura geométrica y vuelve a jugar otra vez.

4.1.13. Relación de los juegos con la lateralidad

Mediante la aplicación de los juegos tradicionales se desarrollará el aspecto cognitivo, creativo, imaginativo, a comprender mejor su entorno, mantener su coordinación, mejorar su equilibrio, ayudar al desarrollo integral, para desarrollar las distintas destrezas de lateralidad como el dominio y control de su cuerpo mejorando su motricidad fina, gruesa, desarrolla su condición física y sus diferentes habilidades psicomotoras.

Tabla 1: Relación de los juegos tradicionales con la lateralidad

Nº	Juegos tradicionales	Lateralidad
1	La cuerda loca	<ul style="list-style-type: none"> - Dominio y control del cuerpo - Mucho – poco - Lento – rápido
2	Fútbol ciego	<ul style="list-style-type: none"> - Arriba - abajo - Dentro – afuera - Cerca – lejos - Delante – atrás - Dominio y control del cuerpo y movimientos coordinados
3	El pañuelo amarillo	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora su condición física y sus reflejos. - Arriba - abajo - Dentro – afuera - Cerca – lejos - Delante – atrás - Encima – debajo
4	Las tortas	<ul style="list-style-type: none"> - La lateralidad - Dentro – fuera - Cerca – lejos - Coordinación y armonía de los movimientos
5	Bombitas mojadas	<ul style="list-style-type: none"> - Izquierda - derecha - Motricidad fina y gruesa - Coordinación óculo-manual - Lanzamientos. - Equilibrio corporal - Coordinación motriz.
6	Policías y ladrones	<ul style="list-style-type: none"> - Organización del esquema corporal - Cerca – lejos - Dentro - fuera - Motricidad gruesa - Reglas y normas de juego. - Percepción espacio-temporal

7	El elástico	<ul style="list-style-type: none"> - Derecha - izquierda - Motricidad fina y gruesa - Cerca – lejos - Mejora la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas.
8	La rayuela	<ul style="list-style-type: none"> - Motricidad fina y gruesa - Derecha - izquierda - Equilibrio – desequilibrio.
9	Carrera de sacos	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora sus habilidades motoras y su capacidad física. - Equilibrio - desequilibrio
10	La gallina perdida	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar su lado dominante - Derecho – izquierdo - Arriba – abajo
11	Las sardinas	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar dentro – fuera - Desarrollo ocular - Espacio y tiempo
12	La monedita inquieta	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la coordinación ojo – mano. - Identificar arriba abajo

El juego es fundamental para el desarrollo del niño tanto físico como psicológico, mejora su salud, ayuda al desarrollo de nuevas habilidades y destrezas que el niño necesita en cada una de sus etapas de crecimiento, mejorando su condición física, controla sus movimientos de lateralidad, construye hábitos de disciplina, previene enfermedades, desarrolla capacidades físicas, que le permite descubrir su creatividad y su imaginación.

4.2. Diagnóstico de la lateralidad una vez aplicados los juegos tradicionales

4.2.1. Dominancia de la mano

Una vez realizada la evaluación diagnóstica de los niños/as de la Unidad educativa Municipal Cayambe, se encontró que el 93% utiliza la mano derecha y el 5% utiliza la mano izquierda. Sólo el 2% utiliza las dos manos.

Tabla 2. Dominancia de la mano en el grupo de escolares estudiado

Dominancia de la mano	Porcentaje de respuestas (%)		
	Derecho	Izquierda	Mixto
Cepillarse los dientes	100	0	0
Girar una tapa de un frasco	100	0	0
Utilizar la tijera	100	0	0
Lanzar una pelota	97	0	3
Escribir	97	3	0
Clavar un clavo	97	3	0
Peinarse	95	5	0
Sonarse la nariz	84	3	0
Sacar punta a un lápiz	82	18	0
Coger un objeto	76	18	0
TOTAL	93	5	2

Al cepillarse los dientes, girar una tapa de un frasco, utilizar la tijera, lanzar una pelota, escribir, clavar un clavo, peinarse, sonarse la nariz, sacar punta a un lápiz y coger un objeto se pudo observar que los estudiantes tienen mayor dominancia de la mano derecha, debido a que la lateralidad corporal es una función controlada por uno de los hemisferios cerebrales.

La lateralidad es un proceso neurológico y de esto dependerá si utiliza la mano derecha o izquierda si un estudiante tiene dominancia de la mano derecha el hemisferio que predomina será el izquierdo y si es izquierdo su dominancia del cerebro es derecho.

Así también Ratti, Rearte & Alvarez (2006) en sus estudios realizados llegaron a concluir que la dominancia de la mano derecha se remonta a eras pasadas donde los primeros seres humanos empezaron a utilizarla para elaborar herramientas y realizar diferentes actividades dejando en nosotros una herencia genética para su uso.

4.2.2. Dominancia del pie

El (70%) de los estudiantes observados utilizan el pie derecho y el (30%) utilizan el pie izquierdo. Ningún estudiante utiliza los dos.

Tabla 3: Dominancia del pie

Dominancia del pie	Porcentaje de respuestas (%)		
	Derecho	Izquierda	Mixto
Escribir una letra con el pie	97	3	0
Dar una patada a un balón	95	5	0
Sacar el balón de algún rincón	89	11	0
Conducir el balón unos 10 m	82	5	0
Elevar una pierna sobre un objeto	79	21	0
Subir un escalón	50	50	0
Mantener el equilibrio en un solo pie	45	55	0
Girar sobre un pie	24	76	0
TOTAL	70	30	0

Al ejecutar actividades como: escribir una letra con el pie, dar una patada a un balón, sacar el balón de algún rincón, conducir el balón unos diez metros, llevar una pierna sobre un objeto, subir escalones, mantener el equilibrio en un solo pie y girar sobre un pie, se pudo evidenciar que la mayoría de niños y niñas tienen mayor dominancia del pie derecho; esto se debe a que el hemisferio cerebral predominante es el izquierdo, provocando en ellos que las actividades que tengan que realizar con sus pies lo van a hacer con su pie derecho con menor dificultad.

4.2.3. Dominancia del ojo

El (72%) de los estudiantes observados utilizan su ojo derecho y 28% su izquierdo.

Tabla 4: Dominancia del ojo

Dominancia del ojo	Porcentaje de respuestas (%)	
	Derecho	Izquierda
Mirar por un agujero	74	26
Mirar por un tubo	71	29
TOTAL	72	28

Al analizar los resultados al ejecutar mirar por un agujero y mirar por un tubo, más de la mitad de los estudiantes demostraron una dominancia del ojo derecho. El proceso de definir cuál de los dos ojos tiene mayor dominancia “tiende a aumentar entre los tres y seis años de edad” (Arrázola & García, 2010) para ayudarlos a definir su lateralidad porque de ello dependerá su desempeño escolar o se convertirá en un limitante al momento de querer aprender la lecto-escritura, puesto que es el órgano de los sentidos de vital importancia en el proceso educativo debido a que se cree que más del noventa y cinco por ciento de estímulos ingresan al cerebro por esta vía y de ello dependerá el éxito o el fracaso de este.

4.2.4. Reconocimiento de derecha e Izquierda

El (68%) de evaluados reconocen su lado derecho e izquierdo mientras que el (32%) no reconocen su lado derecho e izquierdo

Tabla 5: Reconocimiento de derecha e izquierda

Reconocimiento de derecha e izquierda	Porcentaje de respuestas (%)	
	SI	NO
Cuál es tu mano derecha	79	21
Cuál es tu oído izquierdo	74	26
Cuál es ojo derecho	71	29
Cuál es mi pierna derecha	68	32
Señala el objeto que está a la derecha de orto	61	39
Señala el objeto que está a la izquierda de una persona	58	42
TOTAL	68	32

Como se puede observar en los resultados un 42% corresponde a un porcentaje importante de la población a la que se aplicó el test no reconoce su lateralidad, quienes en un futuro tendrán dificultades de aprendizajes en lo referente a lectura, escritura y cálculo; porque para su desarrollo depende en gran medida de un proceso eficiente de la lateralidad en edades tempranas. Así lo afirma Ferré, Catalán, Casaprima y Mombiola (2006) que “una desorganización de la lateralidad perturba o dificulta el aprendizaje.

CAPÍTULO V

UNIDAD DIDÁCTICA: COMPARTIENDO TRADICIONES EN EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD

5.1. Introducción

El trabajo es una compilación de juegos tradicionales, dirigidos al desarrollo de la lateralidad en estudiantes del segundo año de educación básica.

El juego es considerado como el papel importante en el desarrollo del ser humano ya que ofrece cualidades como: motivador, espontáneo, voluntario, brinda diversión, ayuda a desarrollar la creatividad de forma natural y mejora el desarrollo cognitivo en el ser humano de sano esparcimiento.

5.2. Objetivos

5.2.1. General

Aplicar juegos tradicionales para estimular el desarrollo de habilidades de lateralidad en los niños de segundo año de Educación Básica.

5.2.2. Del área

- a) Recuperar parte de la cultura que se ha ido transmitiendo de generación en generación a través de los juegos tradicionales.
- b) Crear conciencia sobre los juegos tradicionales y su importancia.
- c) Desarrollar los juegos tradicionales como un recurso didáctico para mejorar la lateralidad de niños y niñas.
- d) Incentivar la búsqueda de nuevos juegos tradicionales mediante la indagación a padres y abuelos y otros.
- e) Promover el buen uso del tiempo libre.
- f) Promover la actividad física para una vida sana.
- g) Crear hábitos de respeto a sus semejantes en el cumplimiento del rol asignado dentro del grupo.
- h) Estimular el respeto y cumplimiento de las reglas y normas establecidas

5.3. Contenidos.

Para el desarrollo de los contenidos se propone una serie de actividades que servirá como un material de apoyo en su labor educativa y en especial en el desarrollo de la lateralidad.

Tabla 6: Juego la cuerda loca

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO:	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES		RECURSOS	EVALUACIÓN	
1	Desarrollar su lateralidad a través de la coordinación de su pie derecho e izquierdo.	Juego la cuerda loca	<p>Parte Inicial Se indicarán las reglas del juego.</p> <p>Parte Principal Se formara 4 columnas con el mismo número de estudiantes y se colocarán tras una línea de partida. A la voz de mando Los participantes deberán saltar con dos pies juntos un espacio determinado. Luego puede variar saltar intercambiando sus pies derecho e izquierdo.</p> <p>Parte Final Aseo personal.</p>		Una cuerda de 3 metros. Espacio físico amplio	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa Salta la sog a con coordinación. En inicio En proceso Adquirido</p>	

Tabla 7: Fútbol ciego

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES		RECURSOS	EVALUACIÓN	
2	Mejorar el sentido de su lateralidad y diferenciar lo que es arriba-abajo, dentro-afuera, cerca-lejos, mediante movimientos coordinados en niños/as.	El fútbol ciego	<p>Los participantes se dividen en dos grupos de 12 integrantes.</p> <p>Luego estos equipos se cogerán en parejas tomados de las manos, uno de los dos, con los ojos tapados.</p> <p>Se juega un partido de futbol con una pelota.</p> <p>Los goles pueden ser anotados solo por un jugador que tenga los ojos tapados.</p> <p>Este tipo de juego se lo puede realizar a partir de los siete años en adelante.</p> <p>Se puede jugar en cualquier lugar porque es un juego de fútbol normal con la única diferencia que un jugador debe permanecer con los ojos vendados.</p> <p>Hay dos tiempos de 20 minutos para ver cuantos goles meten los niños/as con los ojos vendados.</p>		<p>Espacios deportivos amplios</p> <p>Vendas</p> <p>Balón de fútbol,</p> <p>Arcos.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa</p> <p>Sigue ordenes</p> <p>Identifica abajo</p> <p>Identifica arriba</p> <p>Identifica dentro</p> <p>Identifica afuera</p> <p>Identifica cerca</p> <p>Identifica lejos.</p>	

Tabla 8: Juego pañuelo amarillo

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SGUNDO	1		JUNIO	JUNIO
Nº	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
3	Desarrollar la motricidad gruesa y el equilibrio a través del trabajo en equipo	El pañuelo amarillo	<p>Primero se deben elegir dos grupos iguales, que se ubicaran detrás de una línea lateral.</p> <p>Se deberán sentar para no hacer trampa.</p> <p>Se debe elegir un capitán o monitor del juego.</p> <p>Se debe asignar un número a cada participante de cada grupo estos deben sentarse en el piso.</p> <p>Estos números deben coincidir con los del otro equipo.</p> <p>Todos los participantes deben estar en las mismas condiciones.</p> <p>El monitor deberá colocara el pañuelo amarillo en el centro de la cancha.</p> <p>El monitor debe decir número, los niños que tengan ese número deben ir corriendo a coger el pañuelo, si coge debe ir donde su grupo y gana, así sucesivamente.</p>			Un espacio deportivo amplio. Un pañuelo amarillo.	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa En inicio En proceso Adquirido</p>

Tabla 9: Juego Las tortas

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
4	Desarrollar la coordinación ojo - mano, mediante el juego, para mejorar la lecto escritura.	Las tortas	<p>Se reúnen los participantes que van a participar en el juego.</p> <p>Cada uno de los participantes deberá tener sus fichas o tortas.</p> <p>Luego hacemos un círculo en el piso, cada participante deberá colocar una cierta cantidad de tortas y luego se da inicio al juego</p> <p>Primero se debe tomar distancia para hacer un saque, el estudiante que está más cerca del círculo debe empezar el juego y así sucesivamente.</p> <p>Segundo tiene que sacar una torta para poder matar a sus rivales.</p> <p>No puede asentarse con la mano solo tiene que lanzar y donde se quede la ficha.</p> <p>Gana el participante que logre sacar más fichas o tortas.</p>			<p>-Espacios deportivos amplio</p> <p>-Un ladrillo</p> <p>-Tortas.</p> <p>-Fichas</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Escala valorativa</p> <p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Adquirido</p>

Tabla 10: Juego La bombitas mojadas

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES		RECURSOS	EVALUACIÓN	
5	Desarrollar la coordinación ojo - mano, mediante el juego, para mejorar la lecto escritura.	Las bombitas mojadas	<p>Se divide en grupos de cuatro integrantes cada equipo.</p> <p>Luego se les pone en cada columna mantas y globos para comenzar el juego.</p> <p>El objetivo es lanzar con las mantas el globo a los otros compañeros que tienen la otra manta.</p> <p>Se debe tratar de llegar hasta el otro extremo de la cancha sin dejar caer el globo al piso si esto sucede debe empezar de nuevo el juego.</p> <p>El equipo que obtenga más globos será el ganador.</p>		<p>Espacios deportivos amplio</p> <p>Bombas, globos</p> <p>Mantas</p> <p>Sabanas</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa</p> <p>En inicio</p> <p>En proceso</p> <p>Adquirido</p>	

Tabla 11: Juego policías y ladrones

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
6	Potenciar la construcción del esquema corporal, mediante la lúdica, para la coordinación de sus movimientos.	Policías y ladrones	<p>Formar dos equipos con igual número de participantes.</p> <p>Un equipo serán los policías y los otros serán los ladrones.</p> <p>Primero se debe elegir las casas o cuevas de los ladrones se colocarán para salvarse.</p> <p>Se debe elegir una cárcel esta debe ir en el centro de la cancha o espacio.</p> <p>Segundo, los ladrones deben separarse o distribuirse en las casas.</p> <p>Los policías en el centro de la cancha para dar inicio al juego.</p> <p>Tercero el capitán de los policías grita a la cuenta de uno, dos, tres en ese momento los ladrones deben correr tratando de escapar y cambiarse de casas.</p> <p>En ese momento los policías deben atrapar a los ladrones trasladarles a la cárcel o prisión.</p> <p>Para ser salvados, una vez atrapados todos se reinvierten los papeles y continua el juego.</p>	Espacios deportivos Cancha.	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa En inicio En proceso Adquirido</p>		

Tabla 12: Juego El elástico

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE N° 6		AÑO 2017-2018	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	4		JUNIO	JUNIO
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
7	Favorece la coordinación de sus movimientos y permite la identificación de adelante – atrás, arriba – abajo.	El elástico	<p>Se juega con un elástico, Se hacen grupos de 5 o de 6 .Se colocan dos jugadores cada uno se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas con la anchura de los hombros de modo que quede un espacio en el medio para saltar.</p> <p>Entonces, uno o varios niños tienen que realizar determinados ejercicios que pueden ser acompañados al ritmo de canciones.</p> <p>En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar el elástico.</p> <p>Se juega con diferentes niveles de dificultad pasando de jugar a nivel del tobillo, al nivel de la rodilla y hasta</p>	<p>Espacios físico</p> <p>cancha deportiva</p> <p>Un elástico</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Escala valorativa</p> <p>Identifica arriba</p> <p>Identifica abajo</p> <p>Identifica adelante</p> <p>Identifica atrás.</p>		

		<p>la altura de la cintura.</p> <p>Puede haber más niveles: tobillos, media pantorrilla, rodillas, medio muslo, cadera, cintura, cuello y sobre la cabeza.</p> <p>Por su parte, los ejercicios pueden consistir en:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pisar el elástico o los dos elásticos con un pie o con los dos pies. * Pasar el pie o la pierna por encima del elástico. * Enrollar y desenrollar el elástico a la pierna. * Saltar con los dos pies en el centro o dejando uno fuera. * Saltar de un lado al otro lado del elástico. * Saltar en forma de zig zag. * Saltar cruzando los pies . <p>Si los participantes logran vencer estas pruebas, los participantes añaden nuevas reglas par que el juego sea más dificultoso las reglas pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Saltar sin reír. *Saltar sin hablar. *o también mientras salta deberá ir cantando. 		
--	--	--	--	--

Tabla 13: Juego La rayuela

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES		RECURSOS	EVALUACIÓN	
8	Identificación de izquierdo y derecho, mediante la aplicación de la rayuela, para mejorar la lecto escritura.	La rayuela	<p>Se dibuja en el suelo, con una tiza, un diagrama de una rayuela.</p> <p>Compuesta de cuadrados del 1 al 10 puedes hacer los cuadrados de diferentes tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.</p> <p>Para empezar a jugar necesitamos una ficha o una caja que se utilizara como ficha.</p> <p>El niño debe situarse detrás del primer número, con la ficha en la mano y lanzarla.</p> <p>Luego deberá ir saltando por todos los cuadros y regresar sin equivocarse y sin pisar las líneas.</p>		<p>Espacios deportivos amplio</p> <p>Tiza</p> <p>Fichas , etc</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Escala valorativa.</p> <p>Salta con el pie derecho.</p> <p>Lanza la ficha con la mano derecha.</p> <p>Coge con la mano izquierda.</p>	

Tabla 14: Juego carrera de sacos

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
9	Identificación de arriba-abajo; lento - rápido	Carrera de sacos	<p>Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de los sacos y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.</p> <p>De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.</p> <p>De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.</p> <p>De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.</p>	Espacios deportivos amplios. Sacos.	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa. Sigue ordenes Identifica arriba Identifica abajo Identifica lento Identifica rápido.</p>		

Tabla 15: Juego La gallina perdida

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
10	Favorece la identificación de izquierda y derecha.	La gallina perdida	<p>Hacemos una bomba o circulo</p> <p>El personaje tienen que estar vendado o tapado los ojos</p> <p>Una persona tiene que darle vueltas al niño que esta vendado los ojos haciendo de gallinita perdida.</p> <p>El niño pedirá un aplauso y tratara de guiarse, segundo aplauso tratara de guiarse, al tercer aplauso el tratara de coger a un compañero.</p> <p>Si el niño encuentra o coge a un compañero, el juego comienza desde cero.</p>			Espacios físico (cancha) Un pañuelo negro	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa. Sigue órdenes. Camina a la izquierda. Camina a la derecha.</p>

Tabla 16: Juego La sardias

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
11	Identificación de unidos y separados, mediante la aplicación del juego tradicional, para mejorar la escritura.	Las sardinas	<p>Primero se escoge al niño que hará de sardina. Se trata de que este niño se esconda. Mientras el resto de los jugadores permanece en un lugar determinado. Todos deberán contar hasta un número alto para permitir que la sardina encuentre un buen lugar para esconderse. Cuando se termina la cuenta, todos los jugadores salen a buscar a las sardinas. Cuando un jugador la encuentra se esconde con ella y permanece ambos callados. Conforme el resto de jugadores se van escondiendo con ellos, de tal forma que pertenecerán apretados como sardinas. El último jugador que descubre a la sardina será el que haga de sardina en el juego siguiente.</p>			Espacios amplios Lugares donde esconderse	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa. Se ubica junto al grupo. Se ubica separado al grupo.</p>

Tabla 17: Juego monedita inquieta

UNIDAD DIDÁCTICA							
DATOS INFORMATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES			BLOQUE		AÑO LECTIVO	
	DOCENTE	ASIGNATURA	CURSO	SEMANA	PERIODO	INICIO	FINAL
	EDISON IBUJES	EDUCACIÓN FÍSICA	SEGUNDO	1	5		
N°	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES			RECURSOS	EVALUACIÓN
12	Favorece la coordinación de sus movimientos y permite la identificación de cerca - lejos.	La monedita inquieta	<p>Primero tenemos que tener un determinado grupo, para luego formar una figura geométrica como es el triángulo.</p> <p>Luego de formar el triángulo una persona va a tener la moneda y se la va a dar al compañero de alado y así sucesivamente en todo el grupo mientras pasa la moneda deben cantar dos veces la canción.</p> <p>“Pasa y pasa la monedita por las manitas de los muchachitos pasa, pasa sin parar que algún muchachito te atrapara”</p> <p>Luego le toco a una persona que adivine quien tiene sino adivina paga prenda, pero el que adivina tiene que coger a todo el grupo en forma de trencito y dar dos vueltas.</p> <p>Luego formara con todo el grupo otra figura geométrica sea: cuadrado, rombo, rectángulo, etc. Y vuelve a jugar otra vez.</p>			Espacios amplios Lugares donde esconderse	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala valorativa. Ubica sus manos cerca de su cuerpo. Ubica sus manos lejos de su cuerpo.</p>

5.4. Método para aplicar los juegos

Son los medios o recursos didácticos-metodológicos son creados con el fin de posibilitar el libre desarrollo de la creatividad, iniciativa e imaginación.

Los métodos a utilizar son:

5.4.1. Método directo.

- Explicación y descripción exclusiva del docente.
- Demostración del docente.
- Organización por parte del docente.
- Corrección del maestro a los estudiantes.
- Evaluación con criterio por parte del docente.

5.4.2. Método indirecto.

- Explicación de la tarea.
- Reglas de organización.
- Demostración de los movimientos.
- Actividad de ayuda y corrección.
- Dialogo, discusión, autoevaluación y evaluación.

5.4.3. Método Mixto.

- Explicación del proceso.
- Cumplimiento de la actividad.
- Análisis de los logros alcanzados.
- Acciones de aseo.

5.5. Temporización.

La Unidad Didáctica tendrá una duración de seis semanas la misma que se integra a un bloque del segundo quimestre de acuerdo a la planificación que se describe a continuación.

5.6. Actitudes que se pretende mejorar en los estudiantes

- a) Respeto a una cultura y su tradición.

- b) Recuperación de los juegos tradicionales que hoy en día se están desapareciendo.
- c) Hacer conciencia sobre la importancia que tienen el hacer actividad física a través de los juegos tradicionales.
- d) Aceptación de reglas y normas, y su rol en el juego.
- e) Valoración de las capacidades de los jugadores, compensando el esfuerzo por encima del resultado.

5.7. Atención a la diversidad

Se tendrá especial atención el tratamiento coeducativo en las diferentes actividades de esta unidad didáctica, rechazando discriminaciones tanto de sexo, etnia, situación económica como de otro tipo y eliminando estereotipos que se producen en la actividad física.

5.8. Evaluación de la unidad.

Para realizar la evaluación de la unidad se tomará en consideración los siguientes aspectos:

- Cumplimiento de los objetivos propuestos.
- Interés por las actividades practicadas
- Si ha servido o no practicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la lateralidad en los niños.
- Si se ha notado cambios en su esquema corporal.

Si fuese necesario, el docente deberá realizar las adaptaciones necesarias tomando en consideración al grupo al que se va a aplicar y el contexto donde se desarrollara la práctica educativa.

5.9.-Validación de la propuesta

A través de la aplicación de los doce juegos tradicionales, el 93% de los estudiantes demostraron mejores habilidades de lateralidad. Sólo el 7% no evidenció un cambio en la mejoría de su lateralidad.

Tabla 18. Porcentaje de estudiantes que demostraron el desarrollo de habilidades de lateralidad con la aplicación de los juegos tradicionales.

JUEGOS TRADICIONALES Y LATERALIDAD	n=38	
	Estudiantes que evidenciaron el desarrollo de habilidades (%)	
	SI	NO
Carrera de sacos	100	0
La rayuela	97	3
Las tortas	97	3
Fútbol ciego	97	3
La monedita inquieta	95	5
Policías y ladrones	95	5
Las sardinas	95	5
El elástico	95	5
La cuerda loca	92	8
La gallina perdida	92	8
Las bombitas mojadas	84	16
El pañuelo amarillo	74	26
TOTAL	93	7

Una vez aplicados los juegos tradicionales a los niños/as de la Escuela Municipal Cayambe, se puede decir que el juego de la carrera de sacos desarrolló las habilidades motoras en el 100% de los estudiantes.

De la misma manera, al aplicar el Juego la rayuela, el 97% de los niños evidenció dominio de la motricidad gruesa y mejora de su lateralidad derecha e izquierda. Sólo un 3% todavía no alcanzó a desarrollar dichas habilidades motoras.

Al aplicar el juego de las tortas a los niños de segundo año se puede observar que en un 97% de ellos mostraron dominio de su lateralidad, reconociendo lo que es dentro-fuera, diferenciando lo que es cerca-lejos y coordinando la armonía de su cuerpo. El 3% todavía no ha logrado desarrollar en su totalidad su lateralidad.

Se puede observar que al aplicar el juego del fútbol ciego los niños en el 97% han mejorado su lateralidad lo que es arriba-abajo, lo que es dentro-fuera, cerca-lejos, delante-atrás y a mejorar el control de su cuerpo también se puede decir que en un 3% de niños/as que no alcanzan a mejorar su lateralidad

Al utilizar el juego de la monedita inquieta, el resultado es que un 95% de los estudiantes mejoraron su coordinación ojo-mano e identificaron su dominancia lateral. Un 5% todavía no han mejorado por completo sus movimientos.

Al ejecutar el juego de policías y ladrones se puede observar que en un 95% de los niños/as han logrado mejorar su esquema corporal a diferenciar lo que es cerca-lejos, dentro-fuera, a mejorar su motricidad gruesa y sobre todo a respetar las reglas del juego, mientras que en un 5% aun no mejoran sus habilidades motoras.

Al emplear el juego de las sardinas se comprobó que en un 95% de niños/as han logrado mejorar e identificar lo que es dentro-fuera, han desarrollado su visión y a diferenciar el espacio-tiempo, mientras que en un 5% todavía no mejoran su lateralidad.

Al aplicar el juego el elástico se puede comprobar que en un 95% de niños/as han logrado mejorar su lateralidad, lo que es derecha-izquierda, mejorando su motricidad gruesa-fina e identificar lo que es cerca-lejos, mientras que en un 5% todavía no han logrado mejoran sus movimientos por completo.

Al poner en práctica el juego de la cuerda loca se puede observar que en un 92% de niños/as han ido mejorando el dominio y el control de su cuerpo a identificar lo que es mucho-poco, lo que es lento y despacio, mientras que el 8% todavía no mejoran sus habilidades motoras.

Al aplicar el juego de la gallinita perdida se puede comprobar que en un 92% de niños/as han mejorado su lado dominante, derecho-izquierdo, arriba-abajo, mientras que en un 8% todavía no han logrado mejoran por completo su lateralidad.

Al practicar el juego de las bombitas mojadas se puede comprobar que en un 84% de niños/as han logrado mejorar sus habilidades motoras como su motricidad fina-gruesa, a coordinar el ojo con la mano, mejorando su equilibrio corporal y su coordinación motriz mientras que en un 12% todavía no mejoran sus habilidades motoras.

Al aplicar el juego del pañuelo amarillo se puede observar que en un 74% de niños/as han mejorado su condición física y sus reflejos, a identificar lo que es arriba-abajo, lo que es dentro - fuera, cerca - lejos, encima - debajo, mientras que el 26% todavía no mejoran sus habilidades de lateralidad.

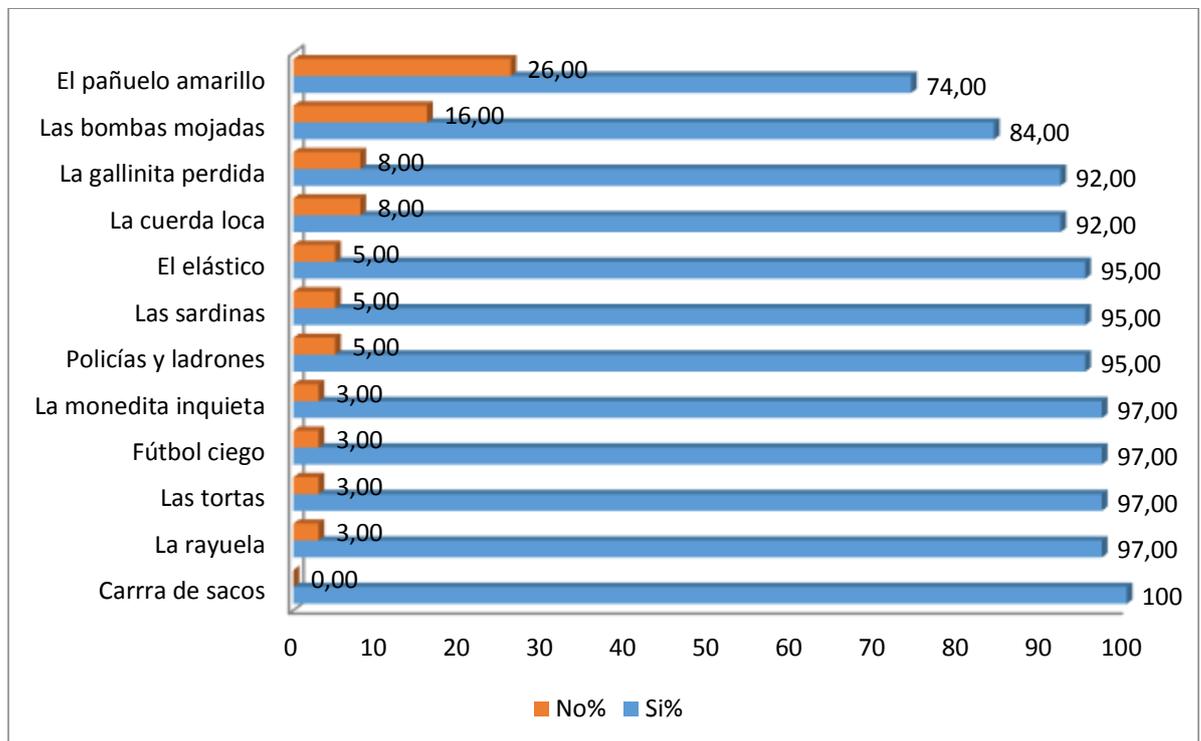


Figura 16. Porcentaje de estudiantes evaluados que demostraron dominio de la lateralidad después de aplicar los juegos tradicionales.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En Ecuador, existe una diversidad de juegos tradicionales que son elementos culturales de gran valor educativo y que pueden utilizarse, además de fines recreativos, para desarrollar la lateralidad en niños de segundo grado de Educación Básica.

Las principales habilidades de lateralidad que pueden desarrollar con los doce juegos tradicionales seleccionados son: Mejoran los movimientos del cuerpo como: arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera, cerca-lejos, desarrollando su lado dominante derecha-izquierda, mejora la motricidad fina-gruesa, ayuda a la coordinación y el equilibrio, potenciando las habilidades motoras y su capacidad física creando nuevas habilidades y destrezas en el ser humano.

Los niños de la Unidad Educativa Municipal Cayambe poseen distintos niveles de lateralidad, antes de la aplicación del programa. Al implementar la estrategia, se logró mejorar el desarrollo de la lateralidad en niños/as del segundo año de educación básica de la escuela Municipal Cayambe.

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la lateralidad son estrategias metodológicas utilizadas y aplicadas por Docentes de la Pedagogía nueva y actual, ya que genera conocimientos durante su etapa escolar.

RECOMENDACIONES.

Rescatar los juegos tradicionales que en la actualidad se están perdiendo ya que estos forman aprendizajes significativos, mejoran su lateralidad y se aplique como eje transversal.

Incrementar los juegos tradicionales en las planificaciones diarias para el desarrollo de la lateralidad, ya que es un elemento fundamental para el desarrollo integral de niños/as.

Elaborar una guía didáctica sobre Juegos Tradicionales que facilite a los docentes estrategias, métodos y procesos para desarrollar la lateralidad en niños/as del segundo año de educación básica.

REFERENCIAS

- Aisenstein, A. (1999). *De la dispersión a la compartimentalización: Tácticas para disciplinar los cuerpos en la escuela*. Argentina: Caxambú Ediciones.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares (1ra ed.)*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Alfaro, J. (2010). *Bienestar en la infancia y adolescencia*, Buenos Aires: Comité Editorial.
- Álvarez, P. & Elizabeth, L. (2016). *Desarrollo de la lateralidad a través de las rondas infantiles* (Tesis de grado), Latacunga, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi
- Angulo Tapia, A. (2007). *Influencia de la estimulación psicomotriz a través del juego en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 5 años del preescolar A del Centro Infantil Frau Klier de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2006-2007* (Tesis de grado). Cuenca, Universidad del Azuay.
- Antunes, C. (2004). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Brasil: Narcea Ediciones.
- Arrázola, G & García, M.(2010). *La lateralidad cruzada*. Barcelona: Ediciones Lebón S.L.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación (3ra.ed.)*. Madrid: Pearson Educación.
- Berenguer Sánchez, R. (2015). *Lateralidad y creatividad en niños de 4 años de edad: propuesta de intervención*.
- Bravo Herrera, X. R. (2010). *Diagnóstico referente a Desarrollo Infantil basado en la Maduración de Funciones Neuropsicológicas en edades tempranas aplicada al Centro de Desarrollo Infantil " Los Angelitos Traviesos"* (Tesis de grado). Cuenca, Universidad del Azuay.
- Caño, R. (2003). *Influencia de la lateralidad en problemas de aprendizaje*. Disponible en:
http://www.fundacionvisioncoi.es/TRABAJOS_INVESTIGACION_COI/2/lateralidad_y_aprendizaje.pdf

- Cely, O. (2010). *Desarrollo de la Lateralidad y el pensamiento espacial a través del juego con niños de 5 a 7 años del grado transición*. (Tesis de grado). Universidad de la Amazonia, Florencia, Caqueta.
- Coldeportes, (2010). Todos por un nuevo país. *Diario Oficial*, 47.779, 20-28.
- Deacon, W.E., Falcone, V.H., & Harris, A. (1957). A fluorescent test for treponemal antibodies. *Proceedings of the Society for Experimental Biology and Medicine*, 96(2), 477-480.
- Díaz, M. (2004). *El desarrollo de la Psicomotricidad en la educación preescolar*. Barcelona: Apunts.
- Domínguez, D (2010). *El juego y su utilización en la Educación Física*, Madrid: Alianza Editorial.
- Harris, A. J. (1974). *Harris test of lateral dominance*. Psychological Corporation.
- Echanique Ronquillo, D. E., & Pincay Sancán, J. J. (2016). *Incidencia de la estructuración temporo-espacial en la calidad del desarrollo de la lateralidad en niños y niñas de 5 a 6 años* (Tesis de grado). Loja. Universidad de Loja
- Ferré, J., Catalán, J., Casaprima, V. y Moiela, J. (2006). *Técnicas de Tratamiento de los transtornos de Lateralidad*, 2^o ed. Barcelona: Lebón.
- Fernández, A, (2013). *La lateralidad y su influencia en el aprendizaje escolar* (Tesis de grado). España. Universidad de la Rioja.
- Fonseca E., Campillo., Muñiz, J. & Lemos, G., (2007). *Lateralidad manual, problemas emocionales y esquizotipia en adolescentes*. Barcelona: Psicothema.
- García Ramírez, *La lateralidad en la etapa infantil*. España: Ed. Paidós.
- Gómez, T., Alexandra, D., & Zhingri Matute, D. L. (2010). *La lateralidad zurda asociada a dificultades en el aprendizaje escolar en niños de 6 a 7 años* (Tesis de grado).
- Gómez J, R. (2008) *Educación Física: La educación física y su contenido*. (Tesis de grado) Argentina: Universidad de Flores.
- Gutiérrez, D (2005). *La Investigación Educativa en el hacer Docente*. (Tesis de grado) Universidad Pedagógica Experimental, Venezuela.
- Guevara, L (2009). *Los juegos tradicionales y autóctonos del resguardo indígena Cañamomo y Lomaprieta*. (Tesis de grado) Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

- Harris, A.J. (1957). *Lateral dominance, directional confusion, and reading disability*. *Journal of Psychology*, 44, 283-294.
- Hernández, N. (2013). *Desnutrición: desarrollo psicomotor*. Colombia: Gastrohnutp
- Jenny, J. V (2013). *Los Juegos y el Desarrollo Psicomotor*. Aires: Paidós.
- Jiménez Rodríguez, E. (2006) *La lateralidad volumen III* Revista digital investigación digital.
- Kephart, J. (1960). *Hecaen H. Le cortex cerebral: Ethude pathologique*(2ª ed). Paris: Masson.
- Ley del deporte, educación física y recreación. (2015). *Registro Oficial Suplemento*, 255 (20 de febrero del 2015) .
- López P, (2012). Didáctica de la educación física, desigualdad y transformación social. *Estudios pedagógicos*, 38, 155-176.
- Maestro, F. (2005). *Juegos tradicionales*. España: Euned.
- Magdalena, R. A. (s.f.). *Lateralidad y rendimiento académico*. Buenos Aires Argentina: Paideia.
- Márquez, S. (1998). Análisis de la lateralidad y la eficiencia manual en un grupo de niños de 5 a 10 años. *European Journal of Human Movement*, 4, 131-139.
- Martin, R. (2012). *Estadística y Metodología de la Investigación: Análisis de Contenido*. Disponible en: https://previa.uclm.es/profesorado/raulmmartin/Estadistica_Comunicacion/AN%20C3%81LISIS%20DE%20CONTENIDO.pdf ; *Revista Digital*,4(9).
- Mayer, J. D. & Salovey, P. (2007). *Mayer-salovey-caruso emotional intelligence test* (pruebas de inteligencia emocional). Multi-Health Systems Incorporated. Ciudad. Editorial
- Méndez, R. (2010). Temas para la Educación: La Lateralidad influye en los problemas de aprendizaje. *Profesionales de la Enseñanza*, 4023 (10), 1-7.
- Morales, L. (2015). *Desde la educación física hacia un nuevo enfoque de la cultura física en el Ecuador*. (Tesis de grado). Quito, Universidad Andina Simón Bolívar
- Mombiela, Y. (2006) *La iniciación de la lectoescritura en educación infantil como mejora de las habilidades orales*. (Tesis doctoral). Universidad Internacional de la Rioja. España.
- Mondoni, M. (2016). *La lateralidad y la lateralización*. Disponible en: <http://maurizio-mondoni.blogspot.com/2013/04/padres-escuela-y-minibasket.html>

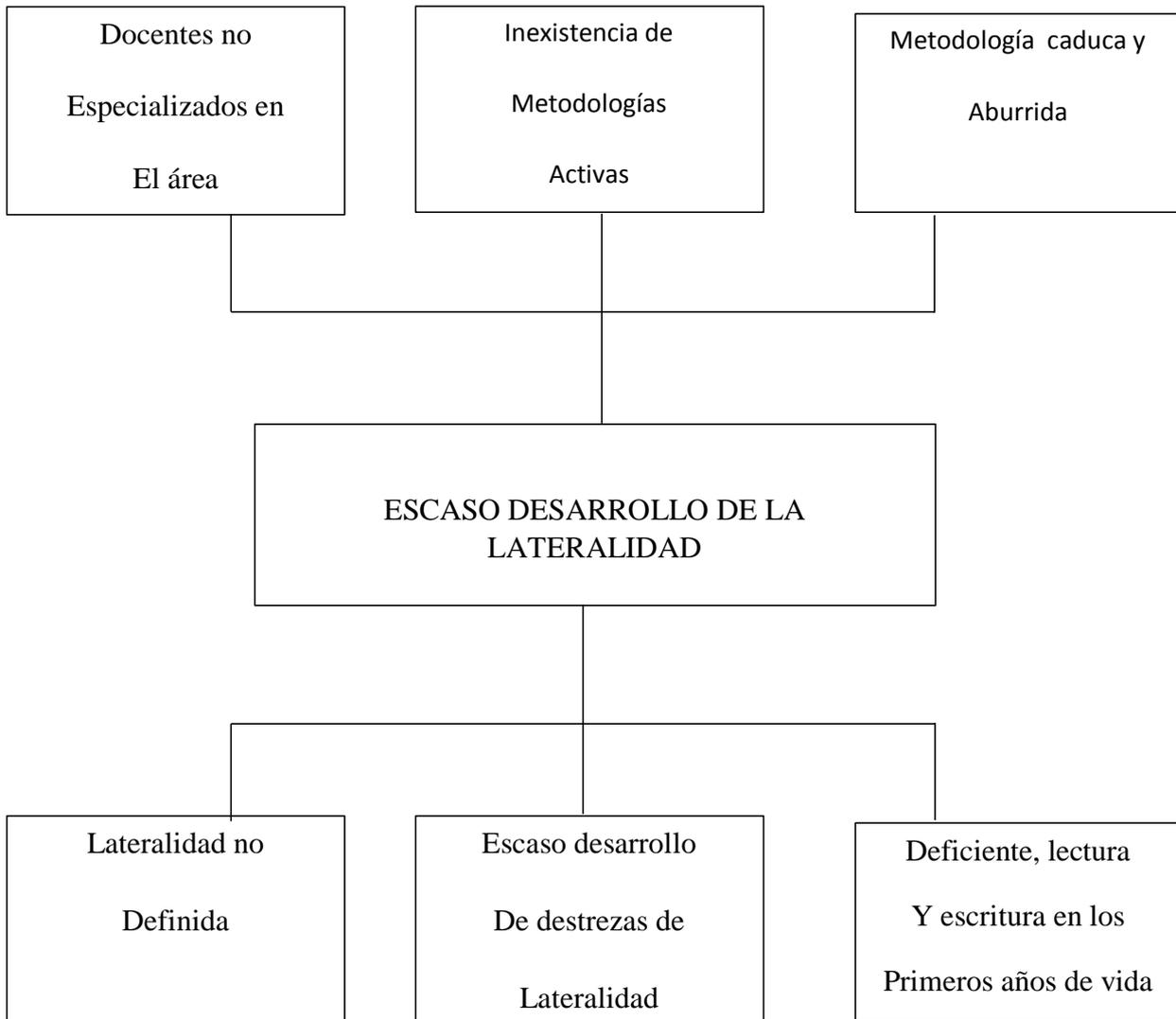
- Nieves, M. (2017). *La importancia del juego en educación infantil*. (Tesis de grado). Latacunga, Universidad de Latacunga.
- Öfele, M. R. (1999). La clase de Educación Física en el desarrollo de la lateralidad de niños y niñas Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lecturas: Educación Física y Deportes; *Revista Digital*, 4 (13). Disponible en: <http://www.efdeportes.com>
- Ospina Martín, P. (2016). *Estrategias pedagógicas para desarrollar la lateralidad a través del juego, la ronda y el geoplano, en niños y niñas de 4 y 5 años de edad, del Colegio de la Universidad Libre*. (Tesis de grado), Universidad Libre de Colombia , Bogotá.
- Ortigosa, J. M. (2004). *Mi hijo es zurdo*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Pazmiño Vasco, M. F. (2014). *El dominio de la lateralidad en el desarrollo de la psicomotricidad, en niños de 4 a 6 años*. (Tesis de grado), Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Peralta, R.A. Medina, R.T. Osorio, E. Salazar, C. (2015). *Aproximaciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica*. Brasil: Editorial UFMG.
- Pérez Chochos, C. R. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa "Hispano América" del cantón Ambato* (Tesis de grado), Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera de Estimulación Temprana).
- Ratti, S., Rearte, S. N., & Alvarez, E. O. (2006). Perspectivas filogenéticas del uso de la mano, asimetría cerebral y capacidad de lecto-escritura. *Rev Med Univ Cuyo*, 2, 1-9.
- Real Academia de la Lengua Española. (2001). Diccionario de la Lengua. Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=lateralidad>.
- Repila, A.M. (2013) *Lateralidad y Rendimiento Académico*. Buenos Aires: Paideia.
- Reter, R. (2011). *Educación Motriz y educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria*. España: Inde.
- Rodríguez, A. L. (2010). La educación física contemporánea y la necesidad de un modelo integrador. *Educación física y deporte*, 18(2), 53-64.
- Roselis, A. (2011). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación*

- pies descalzos* (Tesis de doctorado). Corporación Universitaria de la Costa, Barranquilla, Colombia.
- Ruiz, L. (2015). Que son los juegos. *Que son los juegos tradicionales*.12(2). Recuperado de: http://www.academia.edu/11264284/que_son_los_juegos.
- Sandoval & Medina (2015) *Estudio de los juegos tradicionales Ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa* (Tesis de grado). Sangolqui: Universidad de Fuerzas Armadas.
- Salazar Gurmendi, J. J., Huincho, S., Juliana, E., & Silvera Huarcaya, L. M. (2014). *La psicomotricidad y el uso del material concreto estructurado en los niños de 4 años de la IEP" Kinder Enmanuel"-Huaycán-Lima-2014*. (Tesis de Grado), Universidad Nacional de Educación , Lima.
- Sánchez, D. (1999). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde Editorial.
- Tepaán, D, A. Zhingri, D, I. (2014). *La lateralidad zurda asociada a dificultades en el aprendizaje escolar en niños de 6 a 7 años*.(Tesis de Grado), Universidad de Cuenca , Cuenca.
- Tovar & Rodríguez, (2012). *La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad posmoderna*. Recuperado de: http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv_educativa/2008_n21/a10v12n21.pdf.
- Tutillo, C., Carolina, D., Mendoza, P., & Jeaneth, M. (2013). *Creación y aplicación de una guía de juegos recreativos para definir la lateralidad en los niños/as de 3 a 4 años de la sala de estimulación temprana de la carrera Parvularia de la UTC de la provincia de Cotopaxi del cantón Latacunga sector Eloy Alfaro período 2011-2012*.
- UNESCO (2015). *Guía de Educación Física de Calidad para los responsables políticos*. París: McLennan, Nancy & Thompson Jannine .
- Vayer, P. (1984). *El diálogo corporal: Acción educativa en el niño de 2 a 5 años*. Barcelona: Científico Médica
- Wallon, H. (1987) *Psicología y Educación de niños: Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación infantil*. Madrid: Visor Mec.

ANEXOS

ANEXO A

Árbol de problemas de la investigación



ANEXO B

Test de Harris



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	INSTITUTO DE POSTGRADO			
FACULTAD DE EDUCACIÓN	Maestría en Gestión de la calidad de la Educación			
Nombre del Estudiante: -----				
Fecha de Nacimiento: -----	Edad:	_____ años	_____ meses	_____ días
Establecimiento: -----				
Fecha de hoy: -----				

A. <u>LATERALIZACIÓN:</u>		DERECHA	IZQUIERDA	MIXTO
DOMINANCIA DE LA MANO				
1	Tirar una pelota	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Sacar punta a un lápiz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Clavar un clavo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Cepillarse los dientes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Sonarse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Utilizar las tijeras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Coger un objeto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Peinarse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Escribir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10	Girar una tapa de un frasco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	DOMINANCIA DEL PIE	DERECHA	IZQUIERDA	MIXTO
11	Dar una patada a un balón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Escribir una letra con el pie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Mantener el equilibrio en un solo pie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Subir un escalón	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Girar sobre un pie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Sacar un balón de algún rincón o debajo de una silla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Conducir un balón unos 10mts.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Elevar una pierna sobre una mesa o silla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	DOMINANCIA DEL OJO	DERECHA	IZQUIERDA	MIXTO
19	Mira por un tubo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Mira por un agujero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	DOMINANCIA DEL OIDO	DERECHA	IZQUIERDA	MIXTO
21	Escuchar en la pared	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	Coger el teléfono	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

B <u>LATERALIDAD:</u>	CONCEPTO DERECHA - IZQUIERDA	DERECHA	IZQUIERDA	
		PASA	FALLA	
23	Cuál es tu mano derecha?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
24	Cuál es tu oído izquierdo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
25	Cuál es tu ojo derecho?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
26	Cuál es mi pierna derecha?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
27.	Señala el objeto que está a la derecha de otro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
28	Señala el objeto que está a la izquierda de una persona	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ANEXO C

Instrumento para evaluar la estrategia

NOMBRE DEL JUEGO		DEMOSTRADO	NO DEMOSTRADO
1	La cuerda loca	38	0
2	Fútbol ciego	37	1
3	El pañuelo amarillo	37	1
4	Las tortas	37	1
5	Bombitas mojadas	36	2
6	Policías y ladrones	36	2
7	El elástico	36	2
8	La rayuela	36	2
9	Carrera de sacos	34	4
10	La gallinita perdida	34	4
.11	Las sardinas	32	6
12	La monedita inquieta	30	8

ANEXO D

Evidencias de la validación



Carrera de sacos



Bombitas mojadas



El elástico



El pañuelo amarillo