



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS. EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “26 DE MAYO” DE LA CIUDAD DE PIMAMPIRO”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORAS:

Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth
Guerrero Narváez Susana Gabriela

DIRECTOR:

MSc. Jesús León

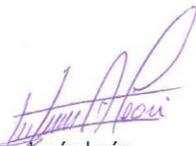
Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido asignado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de trabajo de grado del siguiente tema: "ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS. EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "26 DE MAYO" DE LA CIUDAD DE PIMAMPIRO". Trabajo realizado por las señoritas Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth y Guerrero Narváez Susana Gabriela, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es todo lo que puedo certificar por ser justo y legal



MSc. Jesús León
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

A nuestros padres quienes han sido nuestro estímulo constante en el transcurso de nuestra vida académica, al lograr culminar con nuestra profesión, a ellos por el esfuerzo y sacrificio que día a día nos brindaron.

Con todo el amor dedicamos este trabajo a nuestras familias, por ser el estímulo permanente de nuestra superación, dándonos su apoyo moral, y gracias a su afán y sacrificio fue posible que hayamos culminado una etapa más de nuestros estudios.

Patricia y Gabriela

AGRADECIMIENTO

A Dios por habernos dado la oportunidad de salir adelante en cada una de las metas establecidas y por darnos esa fuerza para seguir y culminar con lo propuesto.

A la Universidad Técnica del Norte y de manera especial a la Facultad de Ciencia y Tecnología, por habernos dado la valiosa oportunidad de profesionalizarnos y prepararnos para cumplir de mejor manera con nuestras metas. Al Magister Jesús León nuestro apreciado Director de Trabajo de Grado, quien con su sabiduría paciencia, y consejos, nos encamino a la feliz culminación del presente trabajo investigativo.

Agradecemos a las autoridades del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”, que facilitaron el trabajo de investigación y demuestran la predisposición para que la propuesta sea aplicada.

Patricia Amaguaña y Gabriela Guerrero

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I	i
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Formulación del Problema.....	4
1.4. Delimitación.....	4
1.4.1. Unidades de Observación	4
1.4.2. Delimitación Espacial	5
1.4.3. Delimitación Temporal	5
1.5. Objetivos.....	5
1.5.1. Objetivo General	5
1.5.2. Objetivos Específicos.....	5
1.6. Justificación.....	6
1.7. Factibilidad	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Fundamentación Teórica	8
2.1.1. Fundamento Pedagógico	8
2.1.2. Fundamento Sociológico	9
2.1.3. Fundamentos Psicológicos	11
2.1.4. Juegos tradicionales.....	14
2.1.5. Motricidad.....	21
2.1.6. Habilidades motrices básicas	32
2.2. Posicionamiento Teórico Personal.....	39

2.3.	Glosario de Términos	40
2.4.	Interrogantes de Investigación	43
2.5.	Matriz Categorial	44
CAPÍTULO III		45
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	45
3.1.	Tipos de Investigación.....	45
3.2.	Métodos	46
3.2.1.	Métodos Empíricos.....	46
3.2.2.	Métodos teóricos.....	47
3.3.	Técnicas e Instrumentos	48
3.4.	Población	49
3.5.	Muestra	49
CAPITULO IV.....		50
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	50
4.1.	Tabulación de las Encuestas.....	51
4.2.	Tabulación de las Fichas de Observación.	62
CAPITULO V.....		74
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
5.1.	Conclusiones.....	74
5.2.	Recomendaciones	75
5.3.	Respuestas a las preguntas de Interrogación.....	76
CAPÍTULO VI.....		77
6.	LA PROPUESTA	77
6.1.	Título de la Propuesta	77
6.2.	Justificación.....	77
6.3.	Fundamentación.....	78
6.4.	Objetivos	85
6.5.	Ubicación Sectorial y Física.....	86
6.6.	Desarrollo de la Propuesta	87
6.7.	Impacto	113
6.8.	Difusión	113
6.9.	Bibliografía	114
ANEXOS		118

Anexo 1. Árbol del problema	119
Anexo 2. Matriz de coherencia.....	120
Anexo 3. Formato encuesta a docentes.....	121
Anexo 4. Ficha de observación.....	124
Anexo 5. Fotografías	125

RESUMEN

La investigación se centró en la elaboración de una guía didáctica de actividades lúdicas mediante juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de la motricidad y habilidades de los niños y niñas del primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo” de la ciudad de Pimampiro. Este trabajo se sustentó en fundamentos filosóficos, epistemológicos y en paradigmas relacionados a los aspectos pedagógicos como base para desarrollar una educación acorde a la realidad actual, lograr un desarrollo en la motricidad y habilidades que lleva a la formación física, que es parte del desarrollo integral de los niños y niñas, no solo por el fortalecimiento corporal sino por los aprendizajes y destrezas que logra el estudiante, además para que mediante el desarrollo de los juegos tradicionales se generen entes críticos reflexivos defensores de su cultura independientes que es lo que requiere la sociedad. Todas las áreas del currículo contribuyen y permite llevar adelante el proceso de formación de los niños y niñas, sin embargo, este tipo de actividades resultan vitales para lograr aprendizajes significativos en otras áreas de acción, estas deben promoverse por las maestras dentro del aula, la guía didáctica será de gran ayuda para la elaboración de las planificaciones y actividades que desarrollan las docentes durante el año los mismos que beneficiaran a los estudiantes. Los juegos tradicionales investigados abarcan una serie de movimientos que desarrollan agilidad, desenvolvimiento y confianza, al mismo tiempo que les permite integrarse en un grupo y se fomenta el rescate de las tradiciones lúdicas en el entorno escolar y social. Las actividades que escoja la maestra son esenciales para lo que se pretende desarrollar en el niño, mientras más activa la clase el niño desarrolla su imaginación y creatividad promoviendo una enseñanza constructivista en la que él es el protagonista de sus conocimientos y nuevas experiencia que asimilará y conservará durante el resto de su vida. Basadas en un aprendizaje que abarque conocimientos relacionados a lo tradicional.

ABSTRACT

This research focuses on developing a teaching guide by traditional game play activities Ecuadorians for motor development and skills of children in the first year EGB "May 26" Pimampiro city. This work is based on philosophical, epistemological paradigms and pedagogical aspects related to the basis for developing an education according to the current reality, to achieve development of motor skills and abilities leading to physical training, which is part of the development Comprehensive children, not only for the body but for strengthening the learning and skills that the student achieved in addition to using the traditional game development entities generated thoughtful advocates critical independent culture is what requires the society. All curriculum areas and can contribute to advance the process of training of students, however, these activities are vital to achieve meaningful learning in other areas of action they should promote the teachers in the classroom to make it determinate, of there must have not only planning a compulsory contents must perform. The tutorial for motor development and skills is a real help in the classroom and especially for the children who are our priority. We had the opportunity to share and relate to them, we were greeted with kindness and willingness to conduct our research, facilitating access to it, its faculty was ready to work with traditional play activities we do. For the development of our thesis we moved to where they did the research which the share from the first moment with the kids had a good reception and thus ease any activity we want to apply ie observation forms and surveys which were fundamental to the development of our thesis. Our thesis was developed chapter by chapter gathering important parts which are fundamental in them such as collection of information for the foundation of our topic, the establishment, looking for information that is valid for the same and Methods, Techniques that help to support right to conclude with the proposal giving a proper and efficient solution. Also helped the development of a tutorial after a review by experts, which gave validity to it and thus draw conclusions that will help us to finish our thesis.

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son una gran riqueza que ha perdurado a través del tiempo y el espacio en toda cultura, convirtiéndose en un indiscutible elemento de la identidad cultural de los pueblos, generando a la vez una gran motivación entre sus participantes, incitando a la superación personal, facilitando los aprendizajes y mejorando las habilidades motrices.

En la investigación efectuada se encontró una alternativa para la ejecución de los juegos tradicionales en el Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”, que es el empleo de esta herramienta en las planificaciones diarias de las docentes, quienes aplicarán esta actividad lúdica para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices de este grupo de niños/as que se encuentran en pleno desarrollo y no cuentan con este material tan sencillo de obtener pero a la vez muy poco aplicado en el ámbito educativo.

En la investigación se abordó a los juegos tradicionales, como material pedagógico fundamental en la educación infantil, considerando que al ser el juego una ventana al aprendizaje, tanto de conocimientos cognitivos como de conocimientos emocionales y afectivos, se estará contribuyendo en la formación de individuos críticos, creativos y sociables, con un aprestamiento ideal para alcanzar el éxito en el aprendizaje.

El trabajo de investigación está organizado en capítulos, cada uno con la información necesaria para ampliar los conocimientos de los lectores, acerca de este tema de mucho interés en el aprendizaje.

En el capítulo I, se presenta los antecedentes, planteamiento y formulación del problema, delimitación, objetivos, justificación y factibilidad.

En el capítulo II, encontramos los contenidos científicos relacionados con la investigación es decir la fundamentación teórica, el posicionamiento teórico personal, glosario de términos y la matriz de categorial.

En el capítulo III, se presenta la metodología de trabajo a desarrollarse, incluyendo, tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, encuestas, población, muestra, para alcanzar los objetivos propuestos.

En el capítulo IV, se detalla el análisis e interpretación de resultados, estos se obtiene de las encuestas dirigidas a las maestras y las fichas de observación a los niños.

En el capítulo V, se encuentran las conclusiones y recomendaciones en referencia al análisis de los datos obtenidos.

En el capítulo VI, se presenta la guía didáctica que consta de juegos tradicionales a desarrollarse como parte del trabajo docente.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

El juego es una de las actividades más naturales en la historia del ser humano y antes de que aparezcan la televisión y los juegos electrónicos los niños/as y adultos se distraían largas horas con juegos en las plazas y calles de sus comunidades.

Los juegos tradicionales son una gran riqueza que ha perdurado a través del tiempo y el espacio en toda cultura, convirtiéndose en un indiscutible elemento de la identidad cultural de los pueblos, generando a la vez una gran motivación entre sus participantes, incitando a la superación personal, facilitando los aprendizajes y mejorando las habilidades motrices.

Los juegos tradicionales, dejan al descubierto la expresión artística; con la conjugación de colores, texturas, movimientos, sonidos, formas y palabras, que en la educación básica desarrollan en los niños y niñas las habilidades lúdicas y motrices.

Reseña histórica del Jardín “26 de mayo”

La instrucción primaria en Pimampiro desde hace muchos años estuvo dirigida por dos escuelas de niños/as Antonio Ricaurte y Rosa Zarate, además de la existencia del Jardín de infantes perteneciente al Colegio “La Dolorosa”, el cual se consideraba un privilegio para los

moradores del cantón, puesto que era particular. Al pasar el tiempo se incrementaron planteles fiscales y aumentaron estudiantes y profesores.

En julio de 1977 el supervisor de zona, el Sr. Luis Fabián Fuentes Valencia y por conversaciones sostenidas con padres de familia de los comités de la escuela Rosa Zarate, se dieron cuenta de la necesidad de un plantel Pre – primario mixto fiscal para niños/as de familias de escasos recursos económicos. Se funda con 48 alumnos, que funcionaban bajo de las antes mencionadas escuelas, cuando fuera directora la Sra. Ofelia Salazar de Duque, eran 8 profesores de clases y una del curso de corte y confección. Esta institución no contaba con ningún mobiliario ni material didáctico, todo fue prestado. Se formó comités de padres de familia, quienes brindaron su apoyo para la creación y fortalecimiento del jardín.

El Sr. Walter Narváez presidente del comité, dio todo su aporte moral y económico con espíritu de visión, organizando todo con éxito y la colaboración de profesores de otras escuelas, padres de familia y pobladores de la zona, logrando el objetivo propuesto.

Es así como este establecimiento ha venido año tras año creciendo, se ha incrementado el número de estudiantes y con ello tres nuevos paralelos, las maestras se mantienen en constante preparación académica, logrando la misión que se han propuesto de educar y hacer de los niños/as entes participativos; hábiles, capaces de desenvolverse en el mundo que los rodea ya que se considera al primer año de educación general básica como la piedra angular en la formación del ser humano. Esta institución pretende proporcionar a los niños/as, el dominio de habilidades además de ofrecer una actividad física a través del juego solucionando problemas prácticos como brindando ocasiones de conquista, éxito y fracaso; es decir prepararles para el futuro.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los niños de edad escolar a lo largo de su jornada diaria reciben muy pocas actividades físicas encaminadas al reforzamiento de la motricidad y el desarrollo de sus habilidades, razón por la cual se manifiesta un retraso en los movimientos amplios que realizan.

Las docentes de educación parvularia que se desempeñan en la etapa inicial no están del todo preparadas para el desarrollo de tan alta responsabilidad, debido a que dentro de su planificación emplean los mismos juegos y no buscan otras opciones las mismas que sean llamativas a los niños/as y que les ayuden a mejorar sus habilidades, dejando de lado los juegos tradicionales por falta de creatividad o conocimiento.

Posibles problemas de lateralidad en los niños/as dan lugar a complicaciones en su escritura y en la realización de actividades como contestar el teléfono, agarrar una pelota; actividades que pueden verse sencillas, pero para niños/as de edades preescolares muchas de ellas suelen ser complicadas. La ubicación espacial es una parte esencial para el desarrollo natural del mismo.

La falta de estimulación por parte de los maestros conlleva a un proceso retrasado o escaso del desarrollo natural del niño, un salto en sus etapas de crecimiento, como caminar sin antes haber gateado, comparándolo con otros niños que si tienen un seguimiento normal, los anteriores son más ágiles en comparación con los primeros.

El sedentarismo influye en la sociedad, por consiguiente los niños/as junto a sus padres han olvidado realizar actividades recreativas tradicionales como: dar paseos, jugar en el parque o distraerse de las actividades cotidianas con juegos que pueden mejorar el desenvolvimiento y ánimo de la familia, recordando los juegos de antaño en los cuales el

ganar o perder no era lo importante sino el participar y pasar un momento ameno con los demás.

El poco conocimiento de las docentes de la variedad de juegos tradicionales existentes, dificulta el trabajo con los niños/as e impide el desarrollo de sus habilidades y estimular a que el niño practique estos juegos en casa y en la escuela para así mejorar su motricidad, equilibrio, lateralidad, coordinación, a través de diferentes técnicas que se desarrollan al practicar estos juegos tradicionales.

La falta de métodos y técnicas activas complican el desarrollo de las habilidades de los niños/as lo cual da lugar a que no existe creatividad e iniciativa para lograr el interés en el niño/a por los juegos tradicionales y peor aún por desarrollar su motricidad la misma que es muy importante para relajarlo/a y poder captar su atención, causando un niño/a tímido que no participa, o al contrario un niño/a agresivo que no presenta interés en clase.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo la falta de juegos tradicionales afecta el fomento del desarrollo de las habilidades motrices de los niños del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”?

1.4. DELIMITACIÓN

1.4.1. Unidades de Observación

Los niños y niñas de 4 a 6 años del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”

1.4.2. Delimitación Espacial

La investigación se realizó en el Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo” de la ciudad de Pimampiro.

1.4.3. Delimitación Temporal

La investigación se realizó en el periodo de marzo del 2012 a octubre del mismo año.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

- Mejorar el empleo de juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices en niños/as de edad preescolar (4 y 6 años) del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el conocimiento sobre los juegos tradicionales que tienen las docentes y los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”.
- Valorar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”.
- Elaborar una propuesta alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”

1.6. JUSTIFICACIÓN

La investigación se justificó por ser un requisito fundamental para la obtención del Título de Licenciadas en Educación Parvularia, pero prioritariamente por la necesidad de conocer la realidad misma de la educación parvularia en el medio donde desarrollaremos nuestra profesión, la misma que está encaminada a contribuir con el mejoramiento de la calidad educativa en niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

El motivo por el cual estudiar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades de los niños de 4 a 6 años es porque existen muchos problemas en la realización de actividades motrices, además es un tema en el cual se pueden trabajar juegos y rescatar las tradiciones, siendo así muy productivo este problema pues abarca dos aspectos en el desarrollo del mismo.

Este trabajo de grado beneficia directamente a los niños y niñas de Primer año de Educación General Básica e indirectamente para enriquecer los conocimientos de las docentes parvularias, por consiguiente los aportes que se pretende dar a través de esta investigación son de tipo educativo y social, porque se trabaja con la comunidad educativa.

Teniendo en cuenta las manifestaciones anteriores que reflejan carencias concretadas en las insuficientes actividades físicas de los planes de actividades generales que se da a los infantes de este nivel y edades que afectan al desarrollo motriz y a las habilidades, se justifica realizar esta investigación para dar solución al problema planteado.

1.7. FACTIBILIDAD

La investigación fue factible, toda vez que se determinó la problemática generada por la falta de ejecución de juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices de los niños del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”.

Esta investigación es de vital importancia debido a que brindó alternativas de solución mediante la guía de estrategias de aplicación de juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices y además contó con el apoyo de las docentes de la mencionada Institución y la colaboración de las autoridades y docentes de la Universidad Técnica del Norte, se contó con suficientes fuentes bibliográficas, recursos económicos necesarios y la disponibilidad del tiempo requerido para su ejecución

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los juegos tradicionales se pueden designar como una acción libre, espontánea y desinteresada que saliéndose de la vida habitual se efectúan en una limitación temporal y espacial, conforme a determinadas reglas establecidas o improvisadas.

A la habilidad se la considera como un talento, capacidad o destreza innata de cada individuo para realizar determinada actividad, todos los seres humanos desarrollan de diferente manera las destrezas de habilidad por lo que se presentan una diversidad de actividades a realizar y los diferentes trabajos a desempeñar.

2.1.1. Fundamento Pedagógico

Teoría Naturalista

Se considera que la investigación es naturalista porque se tomó en cuenta la libertad del educando como fundamento para el desarrollo de las habilidades, siendo importantes las opiniones, la espontaneidad y su naturaleza positiva para dar nuevas ideas y mejorar las habilidades a través de los juegos tradicionales.

En la actualidad los niños/as de los sectores urbanos han dejado de lado los juegos que nuestros abuelos y padres practicaban con gran

habilidad y naturalidad desarrollando en ellos destrezas, lo que hoy en día los mismos no se practican, no solo por desconocimiento, sino también porque las maestras no toman en cuenta los juegos tradicionales como herramienta de apoyo, los cuales, si son bien empleados, son de gran valor y ayuda para el niño.

Ramírez P., (2009) en su obra Una maestra especial María Montessori, cita la frase de María Montessori **“Permitir al niño encontrar la solución a sus problemas, siendo él mismo quien construya nuevos conocimientos en base a sus experiencias concretas; no dejar que se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar; cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos”** (p 11).

Siendo así la investigación se direcciona a fomentar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país con la finalidad primordial de desarrollar habilidades tomando en cuenta que sus capacidades se deben explotar de la manera más eficaz, dando libertad a los niños y niñas para que ellos creen sus propias reglas, sus límites y capacidades a través del desarrollo del juego que estimulará su creatividad y habilidades.

2.1.2. Fundamento Sociológico

Teoría Socio Crítica

Las instituciones educativas son semilleros en el conocimiento cultural pues funcionan para distribuir formas de saberes, lenguaje y estilos propios de la cultura, tiene el valor de que los educadores y los miembros de la sociedad en general acepten que la educación es una estructura social, cuyo único fin es culturizar y preparar a las nuevas generaciones para su inserción en la vida social.

Azuaje D., y otros, (2011), “La finalidad de la teoría crítica de la enseñanza es la búsqueda de una comprensión más consistente de la

teoría y la práctica educativas, considerando al enseñante como investigador dentro de una concepción crítica de la racionalidad en la sociedad”.

Esta teoría pone en primer lugar al educando y al docente como un investigador constante, el cual debe autoeducarse y así adquirir nuevos conocimientos de acuerdo a las transformaciones sociales que se presentan en la educación actual, en la cual se fusionan la teoría y la práctica para lograr un aprendizaje de calidad.

Alvarado L., (2008), “El paradigma socio-crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. Utiliza la autorreflexión y el conocimiento interno y personalizado para que cada quien tome conciencia del rol que le corresponde dentro del grupo. El conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica”. (p. 2).

El aspecto socio crítico, es algo que trasciende al proceso enseñanza aprendizaje desde la vida misma del estudiante, ya que se relaciona con las necesidades que presentan los grupos, lo que incide en forma determinante en la capacitación de los niños y niñas para que se hagan partícipes de la transformación y participación social y crítica reflexiva.

De Zubiría M., (2002), en su obra Pedagogía Conceptual sostiene que “Vivimos en un mundo profundamente distinto al que conocimos de niños, un mundo en que la vida económica, política, social, tecnológica y familiar es significativamente diferente; responde a otras leyes, otras lógicas, otros espacios, otras realidades y otros tiempos. Pensadores agudos de nuestro tiempo consideran que estamos ante una de las mayores transformaciones estructurales de todos los tiempos”. (p. 15)

Desde este punto de vista se aprecia que la sociedad en general ha sufrido cambios en todos los ámbitos, en especial el educativo, el cual ha creado nuevos espacios para desarrollar los aprendizajes desde edades tempranas en el que los únicos beneficiados son los niños y niñas que desde la Educación Inicial se forman como entes netamente sociales y críticos a través de la transformación integral que ha sufrido la educación.

2.1.3. Fundamentos Psicológicos

Teoría constructivista

Díaz F., Hernández G., (2010) en su obra Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo **“Diversos autores (Delval, 1997; Hernández, 2006) encuentran planteamientos constructivistas en el pensamiento de Vico, Kant, Marx o Darwin. En estos autores, así como algunos exponentes del constructivismo en sus diversas variantes, existe la convicción de que los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos, lo que les ha permitido anticipar, explicar y controlar propositivamente la naturaleza y construir la cultura humana”** (p. 22).

Se considera que con el constructivismo la construcción del conocimiento escolar es un proceso en donde el niño/a selecciona, organiza y transforma la información que recibe de diversas fuentes, estableciendo relaciones entre la información obtenida y las ideas o conocimientos previos, orientando al niño/a a detectar las ideas fundamentales, a organizarlas e integrarlas significativamente.

Debemos tratar de explotar en lo máximo los conocimientos previos del niño/a para que de esta manera ellos puedan construir nuevos conocimientos significativos que sean de gran valor para ellos y además les sirva para su vida diaria como una forma de desenvolverse solos ante cualquier dificultad que se les presente.

Teoría del Desarrollo Motor

Jiménez G., Gamboa R., (2009) en su obra Desarrollo Motor dice: **“Según Halverson, (1971), aprender a moverse implica un desarrollo continuo de las capacidades de usar el cuerpo efectivamente, evidenciando un progresivo control y calidad en el movimiento. Go Tani, (1989) corrobora esta idea señalando que el desarrollo de la capacidad de moverse implica hacerlo de diversas maneras, en situaciones esperadas e inesperadas y cada vez de mayor complejidad; aprender a moverse significa intentar, probar, experimentar y practicar; pensar y tomar decisiones frente a varias alternativas motrices para disponer voluntariamente y a voluntad de nosotros mismos”** (p. 3)

Se aprecia que el desarrollo motor por lo tanto no se produce por generación espontánea, este se apoya en las adquisiciones motrices que se presentan en edades tempranas, debiendo fomentar su desarrollo a partir de una práctica sistemática organizada; y nada más oportuno que el empleo de los juegos tradicionales, donde el niño y niña se integre y participe en un mundo lúdico y de interacción de manera positiva y creativa, desarrollando el autocontrol del propio cuerpo y la percepción motriz propia de los aprendizajes.

Teoría cognoscitiva

Díaz F., Hernández G., (2010) en su obra Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo, “En palabras de Wenger (2001), el aprendizaje se concibe como un fenómeno fundamentalmente social que refleja nuestra propia naturaleza profundamente social como seres humanos capaces de conocer” (p. 36).

En educación se tratará de crear o modificar las estructuras mentales del niño/as para introducir en ellos el conocimiento, proporcionándoles una serie de procesos que les permitirá adquirir nuevos conocimientos; tratando en conjunto el sistema cognitivo como: la

atención, memoria, percepción, habilidades motrices y comprensión, promoviendo un mejor aprendizaje en el aula de clase.

La teoría cognoscitiva de Jean Piaget

Meece J., (2000) en su obra Desarrollo del niño y del adolescente manifiesta que: “Piaget pensaba que todos, incluso los niños, comienzan a organizar el conocimiento del mundo en lo que llamó esquemas. Los esquemas son conjuntos de acciones físicas, de operaciones mentales, de conceptos o teorías con los cuales organizamos y adquirimos información sobre el mundo. El niño de corta edad conoce su mundo a través de las acciones físicas que realiza, mientras que los de mayor edad pueden realizar operaciones mentales y usar sistemas de símbolos (el lenguaje, por ejemplo). A medida que el niño va pasando por las etapas; mejora su capacidad de emplear esquemas complejos y abstractos que le permiten organizar su conocimiento. El desarrollo cognoscitivo no consiste tan sólo en construir nuevos esquemas, sino en reorganizar y diferenciar los ya existentes”. (p.102)

Se aprecia que según Piaget, los niños/as conocen el mundo y se relacionan con el medio a través de acciones físicas, momento en el cual se puede emplear los juegos tradicionales que contribuirán en el desarrollo de la motricidad, mejorando y arreglando los esquemas del aprendizaje, que más adelante serán la base fundamental para un progreso integral de calidad en el área educativa y social.

Ministerio de Educación Ecuador, (2007), “Piaget centra las claves del desarrollo en la interacción. La enseñanza debe organizar la interacción alumno-medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas estructuras cognitivas. Esto se consigue proporcionando al niño/a experiencias de aprendizaje a través de las cuales tenga que realizar operaciones cognitivas”. (p. 12).

Con la aplicación de los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices de los niños y niñas de 4 a 6 años ayudaran en la estructuración cognitiva, por medio de las experiencias

lúdicas aplicadas con esta estrategia pedagógica, que va involucrando a los niños/as a un aprendizaje de habilidades motrices, mejoramiento en la memoria, coordinación y socialización con el grupo de trabajo.

2.1.4. Juegos tradicionales

Los juegos son considerados como el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los niños y niñas; en la infancia esta actividad surge de manera primitiva, iniciándose con la manipulación de objetos diversos, que pueden ser del medio en el que se desenvuelven con la única finalidad de satisfacer su curiosidad e ir ampliando sus conocimientos del mundo.

Idrovo J., (2006), en su obra *Crear para jugar y jugar para pensar* dice: **“Los juegos tienen especial importancia para el desarrollo moral del estudiante; a través de ellos, el ser humano aprende desde pequeño a crear manera de actuar y pensar, sobre la base de la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo. Estos valores, como descubrió Vigotsky aparecen primero en el plano inter-psicológico y después pasa a uno intra-psicológico. Este desarrollo moral se manifiesta a través de la construcción de reglas, considerando como válidas aquellas que conducen al bien común y que cuenta con la aprobación general. Además, el juego suele ser una herramienta para el aprendizaje, pues permite evaluar la interacción social y la conducta ética de los jugadores”** (p. 15).

Es así que con la aplicación de juegos en los niños y niñas de 4 a 6 años, se fomentará un mejoramiento de los valores humanos adquiridos en sus hogares, fomentando la colaboración, participación, comunicación y respeto, encaminados a un fin común, como es el aprendizaje.

Öfele M., (1999), en su obra *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*, cita a Kishimoto (1994): **“La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la**

oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (p.1)

Los juegos tradicionales transmiten la cultura de una generación a otra, se realizan con materiales del medio como: pelotas, tiza, pañuelos, pedazos de madera, monedas, entre otros; se basan principalmente en la interacción entre uno o más jugadores, tienen reglas sencillas que fomentan la disciplina; se los puede realizar en diferentes espacios, patio, calle, dentro de la casa, implican la expresión corporal y utilizan habilidades motrices de acuerdo a la edad de los participantes con un control por parte de los adultos.

Sánchez N., (2001), "Los juegos tradicionales, sin querer vanalizarlos, son la muestra del día a día, del hombro a hombro; en suma, son la pequeña muestra de una realidad dinámica y por ello se van transformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando. Los invitamos desde la RECREACIÓN al abordaje de estos juegos. Partimos de la recreación como una disciplina que pretende entender el recreo humano y en él sus manifestaciones, donde se desarrolla la dimensión lúdica de los seres humanos; la entendemos entonces como: "un conjunto de saberes, actividades y procesos libertarios en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana". (p.10)

Con la aplicación de los juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices de los niños y niñas de 4 a 6 años de Primer Año de Educación General Básica, a más de contribuir con la recreación, parte fundamental en la educación inicial, se impulsa la dimensión lúdica, con las actividades tanto al aire libre como dentro del aula, que las y los docentes coordinan y dirigen para aprovechar las capacidades innatas de los niños/as para adquirir nuevos conocimientos.

Características de los juegos tradicionales

Según Peñalver Y., Bartlemy E., (2009), Las características de los juegos tradicionales son:

- “Trascienden de generaciones pasadas.
- Son sencillos y de fácil comprensión
- De pocas reglas.
- Motivantes.
- Ayudan al desarrollo cognitivo de los practicantes.
- Ayudan al mejoramiento de las Habilidades Motrices Básicas.
- Requieren de pocos materiales para su práctica”. (p. 3)

Se aprecia que los juegos tradicionales poseen múltiples características que benefician al desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas, son una herramienta pedagógica muy práctica y sencilla de usar, ya que no necesita de materiales costosos o indicaciones complicadas, los niños/as los pueden aprender con poca práctica y sin seguir reglas extremadamente complicadas, situación que favorece la puesta en práctica de este instrumento didáctico dinámico para fortalecer el desarrollo motriz y cognitivo.

Propósitos de los juegos tradicionales

Para Peñalver Y., Bartlemy E., (2009), Los propósitos de los juegos tradicionales son:

- “Enaltecen la autoestima y el apoyo de los participantes.
- Promueven hábitos de salud, compañerismo, responsabilidad.
- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Favorecer la integración.
- Desarrollar la agilidad mental.
- Estimular la capacidad para la solución de problemas.
- Favorece la creatividad, imaginación y curiosidad infantil.
- Desarrollar destrezas físicas.
- Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo” (p.3)

Los niños y niñas de primer año de Educación Básica podrán desarrollar la agilidad mental, incrementaran su capacidad creativa e imaginación, estarán en la capacidad de relacionarse socialmente de manera óptima, intercambiando ideas y experiencias durante el transcurso de la actividad lúdica, fomentando de esta manera el compañerismo y la cooperación.

Tipos de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales existentes son diversos y se los aplica de acuerdo al espacio físico y número de personas a participar, es así que se presentan juegos tradicionales con objetos, los mismos que implican gran actividad física y psicomotriz y otros juegos los de habilidad manual.

1. Juegos con objetos Según Estrella G., (2001), los más conocidos son:

- “Juego de la soga
- Carrera de sacos
- Juego del pañuelo
- Otros son más bien juegos de habilidad manual:
- Trompo
- Canica
- Cometa (juego)
- Yoyo
- Perinola
- Papiroflexia
- Las cinco piedrecitas
- Figuras de cuerda (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)”

2. Para Pere Lavega B., (2000), los juegos utilizando partes del cuerpo son:

“Algunos son un tipo de competición lógica:

- Piedra, papel o tijera
- Pares o nones
- Morra

Otros tienen un alto grado de actividad física o incluso pueden llegar a ser violentos:

- Chichiva
- Echar pulsos

Los hay que se basan en la expresión corporal:

- Juego de las películas (adivinar el título de una película, o de cualquier otra cosa, a base de pistas "mudas", únicamente a través de expresiones corporales).

Juegos de persecución

- Escondite
- Gato y ratón
- Policía y ladrón
- Encantados (juego)" (p. 98)

Con lo citado anteriormente, se puede visualizar la existencia de una gran gama de juegos tradicionales que pueden ser aplicados en las diferentes planificaciones escolares, para mejorar el desarrollo motriz de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, estos juegos se los escogerá de acuerdo a la temática del día para complementar el aprendizaje de forma activa y creativa procurando que los niños/as se sientan motivados y prestos a adquirir nuevos conocimientos.

Los juegos tradicionales desde el punto de vista educativo

Según Romero V. y Gómez M., (2003), "los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son:

- Inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas.
- Favorecer la aceptación de una cierta disciplina social
- Facilita la integración del individuo en la sociedad.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje
- Desarrollan habilidades psicomotoras: coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc.
- Permiten descubrir el entorno donde viven
- Ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico

- Posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean
- Permitan la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban.
- Ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación”. (p. 150).

Los juegos tradicionales, como se aprecia contribuyen en múltiples actividades dentro del campo educativo, mejorando su motricidad, autoestima, condiciones afectivas favorables para un sano crecimiento y fomentando el uso lingüístico con el que transmite sus diversas necesidades e inquietudes.

Sucesión de los juegos tradicionales

Según Maestro, (2005) “la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación” (p.24)

Los juegos tradicionales por lo regular se transmiten de generación en generación, hoy en día por el avance tan acelerado de la tecnología, esta cultura propia de cada sociedad se está degradando, y al no existir contacto con los abuelos, o tiempo con los hijos e hijas no existe una comunicación que genere momentos familiares para compartir, dándose un distanciamiento del grupo familiar, para lo que se hace necesario fomentar el uso de juegos tradicionales tanto a nivel educativo como

familiar que incrementen los conocimientos cognitivos y afectivos en los niños y niñas de Educación Inicial, promoviendo un aprendizaje significativo de calidad.

Juegos tradicionales del Ecuador

Entre los juegos tradicionales que se están rescatando con la reforma de la educación en la actualidad, se pueden mencionar algunos de ellos, tomando como referencia, la opinión de abuelos, vecinos y padres que los jugaban en su niñez.

- Palo encebado
- Las ollitas
- La carretilla
- Los zancos
- Pan quemado
- Burrito de San Andrés
- Tres piernas
- Baile del tomate
- La soga
- La rayuela
- Las cometas
- Las escondidas
- Zapatito cochinito
- Los marros
- Las escondidas
- Las bolas
- Los trompos
- Zumbambico
- El florón
- La perinola
- Gallinita ciega

- Poner la cola al burro

Estos son los juegos tradicionales que animaban y contribuían en el desarrollo de habilidades motrices de los individuos, sin que se les haya dado la importancia debida, por el desconocimiento de sus beneficios. En la actualidad la Educación, está poniendo verdadero interés por mejorar y contribuir con el aprendizaje integral de los niños y niñas que ingresan a la Educación General Básica y aplica estrategias pedagógicas innovadoras para lograrlo.

2.1.5. Motricidad

Pentón B., (2007), en su obra La motricidad en la Etapa Infantil, manifiesta que: **“Algunos autores (R. Rigal, Paolette y Pottman) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta”**. (p. 4).

De acuerdo al criterio de estos autores, se entiende que la motricidad no solamente es realizar actividades motrices, hay que tomar en cuenta los diferentes procesos que se aplican para que se desarrolle la motricidad en los niños y niñas, es decir los docentes a más de aplicar estrategias lúdicas nuevas de aprendizaje, tendrán en cuenta los diferentes procesos para llegar al conocimiento y a la dominación de la motricidad en diferentes áreas, para contribuir con una educación integral y de calidad.

Da Fonseca (2000), cita Wallon, que: **“señala la importancia de la motricidad en la emergencia de la consciencia, subrayando la reciprocidad constante de los aspectos cinéticos y tónicos de la motricidad, así como las interacciones de las actitudes, los movimientos, la sensibilidad y la acomodación perceptiva y mental en el transcurso del desarrollo del niño”** (p. 11).

Desde este punto de vista la motricidad da la pauta para formar la imagen mental de los objetos o situaciones en las que se encuentra el niño o niña, relacionando tanto el movimiento, lenguaje e inteligencia como punto de partida para iniciar el desarrollo de la inteligencia de los individuos. Con la aplicación de los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades motrices, los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica al manipular objetos, o recitar alguna canción o seguir el ritmo en alguna actividad, están fomentando el uso y aprendizaje de la motricidad, actividad de dominio básico para mejorar al aprendizaje.

– Clases de motricidad

Araujo L., (2010), manifiesta que: La motricidad está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina:

“Motricidad Gruesa.- Hace referencia a movimientos amplios. (Coordinación General y Viso motora, Tono Muscular y Equilibrio. La Motricidad Gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Se considera tan o más importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan”.(p.40)

Con la motricidad gruesa los niños y niñas están en la capacidad de controlar la coordinación, tono muscular y el equilibrio; es en este tipo de motricidad donde los niños/as pueden aplicar los juegos tradicionales, fomentando el uso de brazos, manos, piernas, pies; desarrollando habilidades psicomotrices y adquiriendo una autonomía en las actividades diarias; además adquieren el sentido de orientación espacial.

Araujo L., (2010), **“Motricidad Fina.- Movimientos finos, precisos, con destrezas. (Coordinación Óculo – Manual, Coordinación Fonética, etc.) La Motricidad Fina, comprende el desarrollo de las habilidades de la mano en**

lo referente a la pinza o agarre y a las aptitudes viso motriz del niño en el aprestamiento hacia las actividades diarias y subsecuentes de la vida tales como: amarrarse los zapatos, abotonarse, enhebrar, ensartar, escribir”.(p.23)

Se entiende que la motricidad fina incluye movimientos controlados, que necesitan el desarrollo muscular, este tipo de motricidad es decisivo para el aprendizaje sobre el entorno y la misma inteligencia de los niños y niñas, quienes van adquiriendo habilidades manuales que requieren el empleo de coger objetos pequeños y trabajar con ellos, encaminándolos indirectamente y de forma creativa y motivadora al aprendizaje significativo en la escritura.

– Psicomotricidad

Díaz N., (2006)¹² cita al autor Berruezo, el cual “sostiene que la psicomotricidad se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no es el movimiento por el movimiento, para desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia, velocidad, etc.), sino algo más, o algo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo”. (p. 11).

Define al movimiento como un aprendizaje, cada actividad influye en su desarrollo, el niño o niña crea nuevos conocimientos a partir de las nuevas experiencias, afianzando el aprendizaje significativo,

Pérez, R., (2005), “Las Asociaciones españolas de Psicomotricidad dan un concepto consensuado y señalan que el término “psicomotricidad”, basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse la persona en un contexto psicosocial. De esta forma la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad”. (p. 2).

Considerando los conceptos de los dos autores, se aprecia que la psicomotricidad tiene una relación íntima y total entre la actividad psíquica, y el movimiento, la cual lleva a los individuos a generar las acciones voluntarias y conscientes de sus movimientos, en todas las actividades y ambientes en el que se desenvuelven.

Elementos de la psicomotricidad

Gualotuña P., (2011), “La psicomotricidad, como área del desarrollo está compuesta por elementos de base que son parte del desarrollo evolutivo global de los niños e igualmente han de ser tenidos en cuenta ante cualquier planteamiento educativo. Los elementos de base, además, constituyen en cierta medida un proceso escalonado de adquisiciones que se van construyendo uno sobre la base del anterior. A continuación cada uno de los elementos: - Control Tónico -Sistema postural -Lateralidad -Esquema Corporal -Organización espacio temporal -Coordinación motriz. (p. 27).

Para mejor entendimiento se presenta detalladamente los elementos base de la psicomotricidad, que constituyen un proceso paulatino que se sigue para ir fomentando en los niños y niñas el desarrollo de la psicomotricidad.

Control tónico

Autores como Le Boulch J., (1995), “menciona que la actividad fundamental primitiva y permanente del músculo es la contracción tónica que forma la tela de fondo de las actividades motrices y posturales, que fijan la actitud, preparan el movimiento, sustentan el gesto, mantienen la estática y el equilibrio”. (p. 207).

Con el control tónico se puede regular la participación de los músculos del cuerpo, en algunas circunstancias será necesario que unos músculos se accionen o aumenten su tensión y otros se contengan o relajen su tensión, para realizar una u otra actividad diaria, fomentando en

los niños/as el control propio de las partes de su cuerpo al realizar cualquier tipo de actividad en el ámbito educativo.

Díaz N., (2006), “señala que el tono es definido como la actividad permanente de los músculos que permite el mantenimiento de la postura, el equilibrio y prepara al cuerpo para responder adecuadamente a las demandas de la vida. Por ello hablar de tono es hablar de ajuste de control entre la excitación y la inhibición, entre la tensión y la distensión, el movimiento y la inmovilidad”. (p. 17)

Con el control del tono muscular, se coincide con Díaz, (2006), puesto que los individuos logran una postura adecuada, manteniendo el equilibrio en actividades naturales como caminar, correr, agarrar objetos, entre otros.

Control postural

La postura se considera como la posición del cuerpo con respecto al espacio en el cual se encuentra el individuo, y se debe mantener diferentes posturas de acuerdo a las actividades, fomentando el hábito de mantener un buen control postural en los niños y niñas desde edades tempranas.

Díaz N., (2006), “se refiere con postura a la posibilidad de adaptar distintas posiciones y a la forma en la cual se relacionan los distintos segmentos del cuerpo para lograr un cambio, realizar una acción o mantener un mismo estado”. (p. 18).

En los primeros años de educación primaria, la postura es fundamental para realizar todas las actividades diarias, desde sentarse para trabajar en clase hasta ponerse de pie para caminar o ejecutar otras actividades, por ello es necesario trabajar en la maduración nerviosa, los procesos tónicos, equilibrio corporal y emocional, de forma organizada y planificada para no forzar a los niños y niñas a realizar actividades físicas

monótonas, sin la aplicación de la creatividad y participación voluntaria para obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para integrar aprendizajes es necesario que el cuerpo adopte un variado conjunto de posiciones en el espacio.

García J., y Fernández F., (1994), señalan que “la postura está sostenida por el tono, y se requiere de una importante modulación y regulación tónica para mantener las diferentes posturas y una integración compleja del espacio circundante, para llevar a cabo el movimiento de modo preciso y eficaz en los múltiples parámetros requeridos. (p. 19).

Por tanto el control postural integra, todas las informaciones del cuerpo y el espacio, necesarias para la comunicación y el aprendizaje humano.

Lateralidad

Según Tasset J., (1996), “la adquisición de la lateralidad consiste en conocer los conceptos de derecha e izquierda y su implicación con las relaciones personales del individuo consigo mismo, sus iguales y con el entorno que le rodea”. (p. 23).

El conocimiento de la lateralidad por parte de los niños y niñas de 4 a 6 años de Primer Año de Educación General Básica es la base de la orientación espacial, ya que se podrán orientar tanto en las actividades lúdicas, como las del aprendizaje.

García y Berruezo (1994), “recalcan que en la Educación Infantil se debe estimular la actividad sobre ambas partes del cuerpo y sobre las dos manos, de manera que el niño o la niña tengan suficientes datos para elaborar su propia síntesis y efectuar la elección de la mano preferente”. (p. 43)

En efecto, la lateralidad otorga la organización de las referencias espaciales, encargándose de orientar al propio cuerpo en el espacio, facilitando los procesos de integración perceptiva, la construcción del esquema corporal y los procesos de aprendizajes abstractos; es así que la habilidad de la lateralidad requiere tanto de las destrezas sensoriales y motrices así como de la evolución del pensamiento para lograrse.

Esquema corporal

Lapierre, citado por Pérez R., (2005), afirma que **“el esquema corporal es la representación mental que cada individuo hace de su propio cuerpo. Es la conciencia que cada uno tiene de sus partes y de la unidad en su conjunto. Es la conciencia de identificación de su yo corporal”**. (p. 2).

Es importante e indispensable que los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica conozcan todas las partes de su cuerpo, ya que los niños/as que conocen su esquema corporal tendrán un óptimo desarrollo cognitivo de forma progresiva, pudiendo desenvolverse en el ámbito escolar así como en el ámbito social.

Vayer P., (1985), recalca reiterativamente, **“que la primera educación debe proponerse el dar al niño, el conocimiento de su YO corporal, la organización dinámica del uso de sí mismo. Debe ser una educación del ser entero a través de su cuerpo. Además recalca que la construcción del esquema corporal, es decir, la organización de las sensaciones relativas a su propio cuerpo en relación con los datos del mundo exterior, juega un papel fundamental en el desarrollo del niño ya que dicha organización es el punto de partida de sus diversas posibilidades de acción”**. (p. 10).

El niño/a que tiene pleno conocimiento de las partes de su cuerpo, será capaz de imaginarse los movimientos que realiza con su cuerpo, esto permite analizar sus acciones antes de realizarlas. Otra de las ventajas de conocer el esquema corporal por parte de los niños/as es la discriminación entre derecha – izquierda, arriba – abajo, no confundirán

algunas letras del alfabeto como b – d, p – q, o los números, poseerá un buen dominio de la lectura y en especial le ayudará a aumentar su autoestima.

Organización espacio temporal

Gualotuña V., (2000), “El tiempo constituye un todo indisociable con el espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la coordinación de las posiciones. Por ello, el tiempo es el espacio en movimiento. Para su estudio se hace una división: espacio y tiempo”. (p. 36)

Se aprecia que el tiempo y el espacio son la base fundamental de la organización espacio temporal, ya que ninguna de las dos puede intervenir individualmente, como por ejemplo cuando los niños realizan las actividades lúdicas, lo hacen en un tiempo y espacio específico.

Los niños y niñas ejecutan su acción en un espacio que inicialmente se encuentra desorganizado, y mediante el movimiento y la actuación, va formando su propio espacio, organizándolo según va ocupando lugares que referencia y orienta respecto a los objetos. El conocimiento del espacio se va formando progresivamente conjuntamente con el desarrollo psicomotor.

El tiempo se considera, al momento que acontece entre dos estados espaciales sucesivos en los que se puede encontrar una persona, animal u objeto, es el movimiento del espacio, y se entiende como la duración del gesto y rapidez de ejecución de los movimientos.

Coordinación Motriz

La coordinación motriz es la facultad de realizar una gran variedad de movimiento donde intervienen distintas partes del cuerpo de manera ordenada y que habilitan realizar con precisión diversas acciones.

Díaz N., (2006), “La coordinación motriz se clasifica de la siguiente forma:

“Coordinación dinámica general o gruesa: Son aquellos movimientos en los que se requiere del ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo y que generalmente implican desplazamientos, es decir la marcha, la carreta, el gateo, el salto, el giro, el arrastre y diversas combinaciones”. (p. 20)

Este tipo de coordinación ayuda a los niños y niñas a realizar actividades como saltar, lanzar la pelota, saltar la cuerda, permitiendo su socialización y su capacidad para actuar en la vida diaria.

Díaz N., (2006), **“Coordinación visomotriz: Se refiere a los movimientos ajustados a la visión. Las actividades de coordinación visomotriz, son aquellas en la que la vista fija un objeto en reposo o en movimiento y el cuerpo se adecúa para lograr la ejecución precisa de la acción”.** (p. 20).

Con la coordinación visomotriz, los niños y niñas de primer año de Educación General Básica, adquieren la habilidad de concentración al observar un objeto en reposo o movimiento, se lo puede aplicar en los juegos tradicionales de las canicas, hacer bailar un trompo, entre otros.

Díaz N., (2006), “Coordinación óculo manual: Se refiere a los movimientos de la mano en los que se requiere del ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, las artes plásticas, la escritura”. (p. 20)

Con el desarrollo de la coordinación óculo manual, los niños y niñas de 4 a 6 años, van fomentando su creatividad y control postural, aplicados en actividades como poner la cola al burro, caras y gestos, etc.

Díaz N., (2006), "Coordinación óculo pedal: Es la capacidad del sujeto para utilizar los ojos y los pies al mismo tiempo con la finalidad de realizar una tarea". (p. 20)

La habilidad de coordinación óculo pedal de los niños y las niñas, se aplica en juegos lúdicos tradicionales como: la carretilla, los encostados, el baile del tomate; adquiriendo conocimientos que mejoren su aprendizaje.

Díaz N., (2006), "La coordinación motriz fina: Implica los movimientos con el uso de la mano. Para que el niño adquiera esta habilidad motora es necesario que sus mecanismos neuromusculares hayan madurado. El desarrollo del niño responde a dos leyes motoras que suponen una maduración predecible, la Ley Céfalocaudal que es la maduración desde la cabeza hasta el resto del cuerpo y la Ley Próximo distal que refiere una maduración de la columna vertebral hacia los extremos. El proceso para adquirir precisión en los movimientos es lento, depende de la madurez que presenta el sistema nervioso del niño" (p. 21)

Se aprecia que el desarrollo de la coordinación motriz, es muy importante en el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas de 4 a 6 años, ya que expresa el desarrollo de la psicomotricidad alcanzada. El desarrollo de los aprendizajes superiores está en relación directa con lo asimilado en la educación inicial.

La psicomotricidad en el desarrollo escolar

Un desarrollo adecuado o no de la psicomotricidad influye notablemente en el desarrollo escolar.

Para Pérez R., (2005), **“los niños que no conocen adecuadamente su esquema corporal y que presentan deficiencias de orientación espacial, tienen dificultades para adquirir determinadas estrategias, imprescindibles para el aprendizaje. Por ejemplo: Los conceptos temporales son necesarios para la conjugación verbal, para realizar correctamente los pasos de una operación matemática compuesta y para la realización de tareas motrices finas ordenadas en los cuadernos, y las actividades de coordinación motriz global por estaciones o en forma de circuito”**. (p. 2)

Se concuerda con la opinión de Pérez (2005) que si los niños y niñas no poseen conocimientos bien establecidos de la lateralidad, relación espacial, tendrán dificultades en el proceso de aprendizajes, de lectoescritura ya que confundirán letras o diferentes tipos de acentuación; es decir la psicomotricidad está íntimamente relacionada con el nivel intelectual y ejerce una notable influencia sobre él.

Si se motiva en los niños y niñas de 4 a 6 años a realizar actividades complementarias que fortalezcan sus capacidades, ellos adquirirán experiencias nuevas que les proporcionarán soltura y mayor rapidez en sus movimientos y nada más gratificante que hacerlo con la aplicación de juegos tradicionales, los que contribuirán directamente en el desarrollo de las diferentes habilidades motrices.

Movimiento

Burbano y Ponce, (2001), “sostienen que la motricidad se refiere al conjunto de fenómenos relacionados con los movimientos de los individuos”

Gallahue C., (2001) manifiesta que: **“Para el individuo que se desempeña integralmente, aprender a moverse constituye un proceso de adquisición de habilidades motrices, adaptación y cambios que abarca su vida. El aprendizaje del movimiento constituye una parte importante de la educación total de una persona porque ayuda al individuo**

a tornarse y permanecer activo, lleno de energía y con sus capacidades funcionando a pleno”. (p. 72)

Con el movimiento los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica, aprenden a emplear apropiadamente su cuerpo, adquiriendo habilidades motrices más específicas, para conseguir un aprendizaje de determinada actividad, siguiendo un proceso sencillo, en el cual adquiere la capacidad de recibir órdenes y secuencias que serán aplicadas más tarde en el aprendizaje cognitivo, reconociendo las partes de su cuerpo y la utilidad que cada una de ellas les proporciona diariamente.

Aprendiendo por medio del movimiento

Gallahue C., (2001), “Cuando hablamos de aprendizaje por medio del movimiento, que es el paso siguiente a aprender a moverse, estamos generalmente hablando sobre las posibilidades potenciales que encierra el movimiento para el desarrollo y refuerzo de algunos aspectos cognoscitivos y afectivos”. (p. 73)

Con las experiencias del movimiento los niños y niñas aprenden acerca de sus cuerpos, cómo se mueven y las potencialidades y limitaciones que poseen, fomentando en ellos el desarrollo de habilidades perceptivas y motrices y habilidades rítmicas, además el desarrollo de patrones locomotores y manipulativos, mejorando los componentes mismos del movimiento como: equilibrio, fuerza, flexibilidad y coordinación.

2.1.6. Habilidades motrices básicas

Prieto M., (2010), manifiesta que: “Son un conjunto de movimientos fundamentales y acciones motrices que surgen en la evolución humana de los patrones motrices, teniendo su fundamento en la dotación hereditaria (genética). Las habilidades motrices básicas se apoyan para su desarrollo y mejora en las capacidades perceptivo motrices, evolucionando con ellas. Son decisivas para el desarrollo de la motricidad humana”. (p.34)

Con la motivación de las habilidades motrices básicas los niños y niñas desarrollan su percepción motriz, haciéndose más ágiles, para reaccionar de forma rápida al realizar algunas actividades, como: lanzarles una pelota, poner las manos cuando tropiezan, detenerse ante algún peligro, y otras actividades propias del vivir diario; interviniendo positivamente con la aplicación de juegos tradicionales para despertar estas habilidades y mejorarlas.

Según Trigo, (2000), "Las habilidades básicas son aquellas que son comunes a todos los seres humanos por estar representadas en su dotación genética" (p. 58).

Este autor considera una serie de acciones motrices que aparecen de modo natural en la evolución humana, como marchar, correr, girar, saltar, lanzar y receptar, todos ellos relacionados con la coordinación y el equilibrio. Las habilidades básicas encuentran el soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las mismas están presentes desde el momento del nacimiento, evolucionando conjuntamente con el niño/a.

Gil M., (2013), citando a Contreras Jordán (1998) que explica cómo "la motricidad del individuo evoluciona pasando de lo más simple a lo más organizado, de tal forma que partiendo de una motricidad elemental se alcanzan otra serie de movimientos mucho más complejos y específicos determinados por la sociedad y la cultura", es decir, de las habilidades motrices básicas a las específicas, o lo que es lo mismo, considera que la habilidad básica es "una habilidad genérica que constituye la base de actividades motoras más avanzadas y específicas". (p.17)

Las habilidades motrices básicas de acuerdo al análisis de Contreras, va evolucionada desde los movimientos más sencillos hasta alcanzar los más complejos, que es el objetivo del empleo de los juegos tradicionales con los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de la investigación, puesto que iniciando con juegos básicos como

las escondidas, cogidas, etc., se estará preparando a los niños/as para aprendizajes con procesos más elaborados que desarrollen sus habilidades motrices.

Gil M., (2013), cita a Batalla (2000) “comparte estas ideas y define las habilidades motrices básicas como aquellas familias de habilidades, amplias, generales, comunes a muchos individuos (por tanto, no propias de una determinada cultura) y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto”. (p. 11).

De acuerdo a lo expuesto, ambos autores establecen una clasificación de las habilidades motrices básicas, quienes concuerdan en establecer cuatro grupos: los desplazamientos, los saltos, los giros y las manipulaciones (Contreras Jordán, 1998) o manejo y control de objetos (Batalla, 2000).

Batalla (2000) define las cuatro habilidades motrices básicas:

Desplazamientos: Se trata de aquellas habilidades cuya función es la traslación del sujeto de un punto a otro del espacio. Distinguimos los desplazamientos habituales (marcha y carrera) de los desplazamientos no habituales. Dentro de estos últimos se diferencia entre desplazamientos activos (horizontales y verticales) y desplazamientos pasivos.

Salto: Saltar es la acción de levantarse del suelo gracias al impulso del tren inferior.

Giros: movimientos de rotación del conjunto del cuerpo alrededor de uno de sus ejes longitudinal, transversal y anteroposterior.

Manejo y control de objetos: Dentro de esta familia de movimientos se incluye una gran variedad de acciones lo que

hace muy difícil su clasificación y descripción. Distinguiremos las habilidades que se ejecutan con las manos, con la cabeza, con los pies o mediante el uso de objetos”. (p. 13).

Gil M., (2013), “para terminar, Batalla (2000) ofrece una propuesta de clasificación de las habilidades motrices básicas, mucho más detallada que la elaborada por Contreras Jordán”. (p.22)

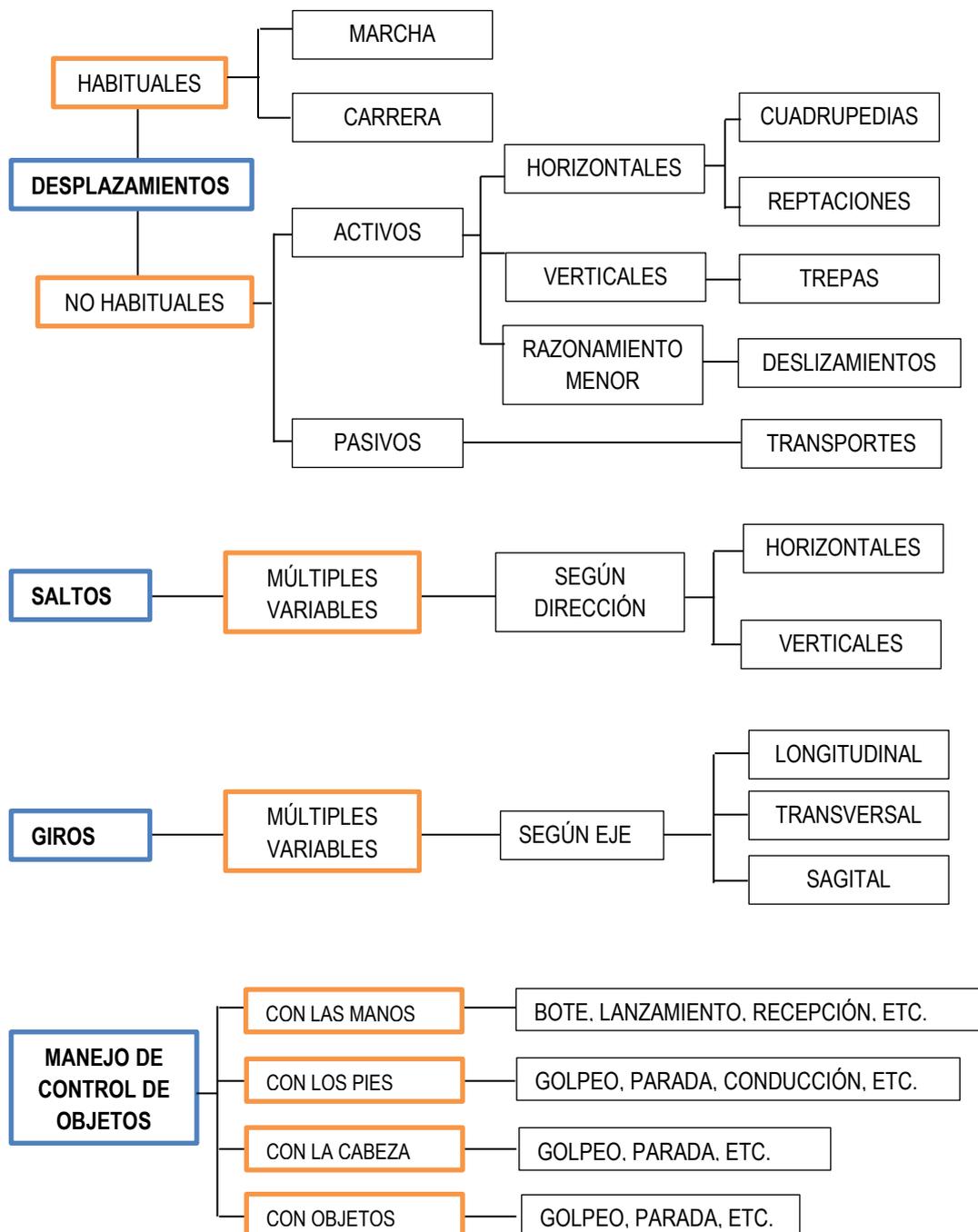


Ilustración 1: Clasificación de las habilidades motrices básicas (Batalla, 2000)

De acuerdo a la ilustración, las habilidades motrices en los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica, se desarrollaran con la aplicación de juegos tradicionales, los mismos que emplean diversas estrategias de movimiento, fomentando la creatividad, lateralidad, noción espacial y los diferentes tipos de motricidad.

Desarrollo motor del niño

Martínez J., (2000), “El desarrollo motor del niño de los 0 a los 6 años no puede ser entendido como algo que le condiciona, sino como algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente”. (p.14)

La finalidad del desarrollo motor es llegar al dominio y control del propio cuerpo, para dominar todas sus posibilidades de acción. Este desarrollo se pone de manifiesto por medio de la acción motriz, la que está constituida por movimientos enfocados hacia las relaciones con el mundo que rodea al niño/a y que es primordial en su progreso y perfeccionamiento, desde los movimientos reflejos primarios hasta llegar a la coordinación de los grandes grupos musculares que intervienen en los mecanismos de control postural, equilibrios y desplazamientos.

Losada M., (2009), “La mejora motriz está sujeta a las cuatro leyes del desarrollo: Ley céfalo-caudal, Ley próximo-distal, Ley de lo general a lo específico y Ley del desarrollo de flexores-extensores. (p. 37-38).

López A., (2012), “Y el desarrollo, a su vez, tiene una serie de características que lo singularizan, causales de que tanto él mismo como el perfeccionamiento motriz dependan de la maduración y del aprendizaje, ya que para que se produzca un aprendizaje en la coordinación de movimientos es preciso que el sistema nervioso y el sistema muscular hayan conseguido un nivel idóneo de maduración”. (p. 3).

El desarrollo motor de los niños y niñas se irá perfeccionado con el estado de madurez y del ritmo de aprendizaje que demuestre el niño/a, ya que para fomentar la habilidad motriz se requiere la actuación tanto del sistema nervioso como del sistema muscular.

A los cuatro años salta en un solo pie, trepa, se puede vestir y desvestir solo, atarse los cordones, abotonarse por delante, entre otras actividades diarias. Los avances manuales también son destacables, como el uso de tijeras, trozar y rasgar papel con facilidad, mayor habilidad en el dibujo. A los cinco años presenta más soltura: escala, salta desde alturas, salta a la soga. Ya a la edad de cinco a seis años el niño/a ha aprendido a realizar diferentes actividades de acuerdo a sus fuerzas y posibilidades.

Gil, Contreras, Gómez, (2008), “Ahora lo que pretende es demostrar sus habilidades, medirse, hacerse valer, en resumen, afirmarse. Se podría decir que en este punto el proceso de adquisición o formación de las habilidades motrices básicas tocaría su fin pues como se ha dicho las habilidades motrices básicas ponen las bases a los movimientos más complejos y complementados, ahí estaríamos hablando ya de habilidades deportivas”. (p.36).

De acuerdo a información de los autores citados, el desarrollo motor, es un proceso que avanza poco a poco de acuerdo a cada etapa de crecimiento del niño/a, partiendo desde lo más sencillo a lo complejo, aprendiendo a aprender y a relacionarse con su mundo social y educativo.

Recreación

Para muchos, la palabra tiene una connotación placentera, para otros es sinónimo de diversión, entretenimiento o descanso. Puede que la recreación esté teñida del colorido particular de estas cosas y de otras tantas, pero como en la actualidad es una disciplina que declara ser formativa y enriquecedora de la vida humana, es necesario precisar mejor

su alcance, aceptando que, siendo más joven que la educación, resulta aún más difícil de definir.

Nacevilla M., (2012), cita a BRAVO, L en su obra Tilín, tilín, tintero, juego y aprendo el año entero (1998), manifiesta que “La recreación infantil es la capacidad de regocijarse, es innata en todo ser humano, cualquiera que sea su condición y se manifiesta de inmediato al recibir un estímulo” (p. 32).

Se aprecia que la recreación infantil es indispensable para el aprendizaje, estimula física y mentalmente al niño/a, es innata en todo ser humano y se presenta inmediatamente después de recibir un estímulo, logra la integración del conocimiento y alumno propiciando el proceso de enseñanza-aprendizaje en un goce, enriqueciendo la personalidad del ser humano en los aspectos: intelectuales, motores, afectivos y sociales.

Importancia y funcionalidad de la recreación

Flor I., Gándara C., y Revelo J., (2004), “La importancia radica en que el juego favorece la motricidad, contribuye al incremento de su vocabulario, facilita la comprensión del nuevo conocimiento, ayuda a los hábitos de convivencia y relación con el entorno”.(p.23)

La recreación es una actividad fundamental en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños/as de Primer Año de Educación General Básica, puesto que en esta edad comprendida de 4 a 6 años, ya tienen conocimientos específicos de esquema corporal, disciplina para recibir órdenes, pueden realizar actividades siguiendo un proceso fácil de comprender, con lo que se puede aplicar la recreación, como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

La investigación se identifica con cada una de las teorías ya que son parte fundamental en el desarrollo del niño como por ejemplo la Teoría Constructivista debido a que el niño/a debe construir sus propios conocimientos a partir de la herramienta que se le da creando su propio aprendizaje, la Teoría del Desarrollo Motor ya que son los periodos por los que atraviesa el niño en su evolución lo que es importante para un buen desenvolvimiento, la Teoría Cognoscitiva porque existe la relación entre la acción y operación que es lo que logra el niño/a al practicar los juegos tradicionales que se les presento.

En la formación de los niños existe una gran preocupación de parte de los docentes sobre todo cuando se busca una formación integral en el desarrollo psicomotriz siendo un requerimiento elemental para un buen desenvolvimiento de sus habilidades.

Surge entonces la necesidad de cómo contribuir a estos fines, así los docentes a quien nos corresponde una actitud muy activa, debemos trabajar en el desarrollo de las habilidades para un mejor aprendizaje, además comprender sus potencialidades y limitaciones que con la práctica de juegos tradicionales sea una forma adecuada para formar el cuerpo, mente y espíritu, que genere el interés propio del niño/a, se motive a participar de las actividades previstas y que el buen desarrollo corporal levante su autoestima y convencimiento de realizar estas actividades bajo criterios éticos sujetos a valores reconocidos y aceptados por todos. Siendo un beneficio en especial para los niños/as los mismos que son la prioridad. Además del desarrollo de habilidades se pretende rescatar los juegos de antaño que nuestros padres y abuelos nos transmitieron de forma verbal y práctica, ya que no encontramos un documento enfocado directamente al rescate de las mismas, su difusión se ha hecho de forma empírica y no sea tomado como un material indispensable para el desarrollo de habilidades en los niños y niñas.

Y así aportamos con un documento que va a servir de guía a maestras parvularias, que podrán tomarlo como punto de referencia para sus planificaciones y recreación en el aula, favoreciendo de esta manera a los niños/as en el mejoramiento de habilidades.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje.- Cambio permanente del comportamiento, que refleja un aumento en conocimientos, inteligencia o habilidades, conseguido a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica.

Coordinación motriz fina.- Uso de los pequeños músculos. Resulta del desarrollo de los músculos de manera que puedan realizar pequeños movimientos específicos (cortar, escribir, etc.)

Coordinación motriz gruesa.- Es la resultante del desarrollo de los músculos esqueléticos o largos para producir un adecuado movimiento total del cuerpo.

Coordinación óculo manual.- capacidad del sujeto para usar la vista y las manos al mismo tiempo con la finalidad de realizar tareas.

Coordinación óculo pedal.- Capacidad del sujeto para utilizar los ojos y los pies al mismo tiempo con la finalidad de realizar una tarea.

Coordinación visomotriz.- En la acción de las manos y otra parte del cuerpo que se realiza en coordinación con los ojos. Relación de movimientos ajustados o controlados por la acción de la vista.

Coordinación.- Posibilidad de conectar acciones entre sí o percepciones con acciones. Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los

músculos para la realización de determinados movimientos, o de una serie de movimientos dirigidos de la manera más eficiente.

Cultura popular.- Es el conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas y literarias creadas o consumidas preferentemente por el pueblo llano, por contraposición con una cultura académica, alta u oficial centrada en medios de expresión tradicionalmente valorados como superiores y generalmente más elitista y excluyente.

Desarrollo cognitivo.- Proceso por el cual nuestros procesos de pensamiento cambian, influyendo en la manera de cómo adquirimos y usamos el conocimiento.

Desarrollo motor.- Propiedad elemental que tienen los órganos o seres vivos de crecer en todos sentidos y modificarse hasta llegar a un estado de motilidad aceptable en estrecha relación al medio ambiente. Sujeto a dos leyes: cefalocaudal y próximo distal.

Desarrollo.- Proceso evolutivo que está en estrecha relación con el medio ambiente. Sucesión de cambios que el ser humano sufre en su existencia.

Didáctica.- Es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas

Eferentes.- Se aplica a la formación anatómica que lleva algo desde el interior del cuerpo hacia su parte exterior, como los vasos y conductos que transportan alguna sustancia originada en el interior (sangre, linfa, secreciones) o las fibras nerviosas que transmiten impulsos desde el sistema nervioso central.

Equilibrio.- Capacidad para adoptar y mantener una posición corporal, en oposición a la fuerza de gravedad. Máximo estado cognoscitivo que rige

la conducta humana. La obtención del equilibrio es la base fundamental para toda coordinación que lleve a una dinámica de la exploración.

Espacio.- Distancia que describe un punto en movimiento. Es el contexto propiamente dicho donde se desenvuelve la acción corporal.

Esquema corporal.- Organización psicomotriz global, comprende todos los mecanismos y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos y sensoriales, expresivos (verbal y extraverbal), procesos en los que y por los cuales el aspecto afectivo está constantemente investido.

Habilidad.- Capacidad de hacer algo correctamente, con facilidad, destreza, inteligencia

Identidad.- Sentido del “yo” que proporciona una unidad a la personalidad en el transcurso del tiempo.

Inteligencia.- Capacidad para resolver problemas que se le presentan al sujeto de la forma más rápida en relación a un contexto. Facultad de pensar, conocer y comprender; conjunto de funciones psíquicas superiores.

Juego.- Es toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantienen en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad.

Juegos tradicionales ecuatorianos.- Son juegos considerados parte de la cultura popular, que se desarrollan de modo oral, además son indicados para satisfacer necesidades fundamentales y ofrece formas de aprendizaje social en un espectro amplio.

Motricidad.- Es la capacidad del hombre de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización

entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculoesquelético)

Psicomotricidad.- Es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

Recreación.- Se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento.

2.4. INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo diagnosticar el conocimiento sobre los juegos tradicionales que tienen las docentes y los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”?
- ¿Cómo valorar el nivel de desarrollo de las habilidades en los niños y niñas del Primer Año General Básica “26 de Mayo”?
- ¿En base a qué parámetros se elaborará una propuesta alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”?

2.5. MATRIZ CATEGORIAL

Definición	Categoría	Dimensión	Indicadores
<p>Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país.</p>	Juegos tradicionales	<p>Juegos con objetos</p> <p>Juegos con partes del cuerpo</p> <p>Juegos de persecución</p> <p>Rondas</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Elabora y juega rayuela * Coordinación viso motora: Juego de las bolas, tortas, etc. * Encostalados, diferencia rápido y lento (correr, caminar y saltar). * Juego del ula, ula, bailar * La gallinita ciega, caminar con precisión * Sigue secuencia a través de los juegos: zapatito rojo, el lobo. * Los países, tirar y agarrar la pelota * Organiza rondas * Virón, virón, medición de fuerza
<p>La habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos</p>	Habilidades motrices	<p>Correr, saltar, brincar caminar y trepar</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Lanza y agarra la pelota. * Camina en línea recta. * Salta tres o más pasos en un solo pie * Con los pies juntos salta cuerda de 25 cm de altura * Corre saltando y alternando los pies * Salta desde 60 cm de altura. * Camina en punta de pies * Sube y baja escaleras * Copia figuras geométricas simples

Elaborado por: Investigadoras

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Investigación Bibliográfica

Se recopiló información de libros, folletos y material digital para poder conformar el marco teórico, que es parte indispensable en la investigación, ya que dentro constan todas las ideas, teorías y actividades que se empleó dentro de la investigación de campo.

Investigación Campo

Permitió aplicar los instrumentos de investigación en el mismo lugar de los hechos ya que da a conocer que el problema investigado existe, facilitando la obtención de datos y el manejo de las actividades que se realizó para la mejora de habilidades.

Investigación Descriptiva

Fue descriptiva porque se describió las posibles causas y efectos que originaron el problema planteado con referencia a los juegos tradicionales en relación a la motricidad y desarrollo de las habilidades de los niños/as.

Investigación Propositiva

Es propositiva porque se elaboró una propuesta para mejorar la motricidad realizando una guía didáctica, sustentada en los juegos tradicionales que propicien el desarrollo adecuado de las habilidades motrices de niños/as.

3.2. Métodos

3.2.1. Métodos Empíricos

Observación Científica

Conocer el problema y el objeto de investigación, estudiando su curso natural, sin alteración de las condiciones naturales, es decir que la observación tiene un aspecto contemplativo. Mediante el cual podemos obtener los resultados que se necesitan para la misma.

Recolección de información

La recolección de datos se refirió al uso de una gran diversidad de técnicas y herramientas que fueron utilizadas para desarrollar los sistemas de información, en este caso se utilizó la encuesta, la ficha de observación y los cuadros estadísticos.

Todos estos instrumentos fueron aplicados en un momento en particular, con la finalidad de buscar información útil para la investigación.

3.2.2. Métodos teóricos

Método Científico

Este método se aplicó porque la universidad ha acogido este modelo para que se realice una investigación respetando las diferentes etapas del mismo, con lo propuesto de la solución del problema.

Histórico lógico

Se utilizó este método, porque el problema presentado fue de carácter social y no se presentó de manera casual, sino que fue el resultado de un largo proceso que lo origina. Fue de carácter lógico porque existió la relación causa – efecto e histórico porque se trabajó con el pasado – presente y futuro.

Inductivo

Permitió un análisis de lo general y se llegó a los aspectos particulares como se planteó en el problema, porque se inició de una premisa mayor para ir encontrando los diferentes componentes del problema. Este método también se utilizó para armar el marco teórico.

Deductivo

Ayudó a deducir las conclusiones finales a partir de los enunciados que se presentaron en la investigación dando lugar a soluciones referentes al tema.

Analítico

Partió de los hechos particulares a lo general, como en la encuesta donde reunimos un sin número de datos particulares para llegar a una conclusión de carácter general valido para todos los casos individuales.

Sintético

Nos permitió la comprensión cabal de lo esencial, facilitando el proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo a partir de los elementos distinguidos por el análisis.

Método Estadístico Matemático

Sirvió para tabular la información que se recogió de la investigación y para presentarla en gráficos estadísticos con la interpretación de los resultados.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas que se emplearon para este trabajo fueron:

La encuesta

La que se aplicó a los docentes del establecimiento educativo. Técnicamente hablando la encuesta consistió en un cuestionario estructurado de forma sencilla, que buscó generar un conjunto de respuestas.

La observación

Favoreció la obtención de datos proporcionados por los estudiantes a través de las fichas de observación y el análisis de las mismas.

3.4. POBLACIÓN

La población que participó en la investigación fue el personal docente y los estudiantes de Primer Año de Educación General Básica 26 de Mayo de la ciudad de Pimampiro.

TABLA Nº 1. Población de los docentes de Primer Año de Educación General Básica.

INSTITUCIÓN	Nº DOCENTES
Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo"	8
TOTAL	8

Fuente: Institución educativa "26 de Mayo" de la ciudad de Pimampiro.

TABLA Nº 2. Población de niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica.

INSTITUCIÓN	PARALELO	Nº ALUMNOS/AS
Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo"	Primero de Básica "A"	25
	Primero de Básica "B"	24
	Primero de Básica "C"	26
	Primero de Básica "D"	25
TOTAL		100

Fuente: Institución educativa "26 de Mayo" de la ciudad de Pimampiro.

3.5. MUESTRA

Por presentar una población que no supera las 100 unidades de investigación, se trabajó con el universo, para de esta forma obtener información significativa al momento de realizar el diagnóstico.

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados del estudio que se presentan fueron producto de los resultados obtenidos de las encuestas y de las fichas de observación, los mismos que se presentan en dos partes que son: la presentación e interpretación de los resultados, y el análisis de los mismos.

La información obtenida se organizó en función de las respuestas y objetivos planteados en la investigación. Para la tabulación de los datos se diseñó una serie de cuadros que contienen los porcentajes de opiniones emitidas en cada una de las dimensiones correspondientes a cada variable.

La presentación de los resultados obtenidos se hizo ingresando los porcentajes al programa de Excel, una vez elaborados los cuadros se procedió al análisis de la información. Para tal fin se utilizó un criterio estadístico basándose en el porcentaje de opiniones obtenidas para cada una de las alternativas de respuestas de los ítems de las encuestas.

4.1. TABULACIÓN DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “26 DE MAYO”.

1. ¿Opina usted que al utilizar los juegos tradicionales propicia el desarrollo de la psicomotricidad gruesa?

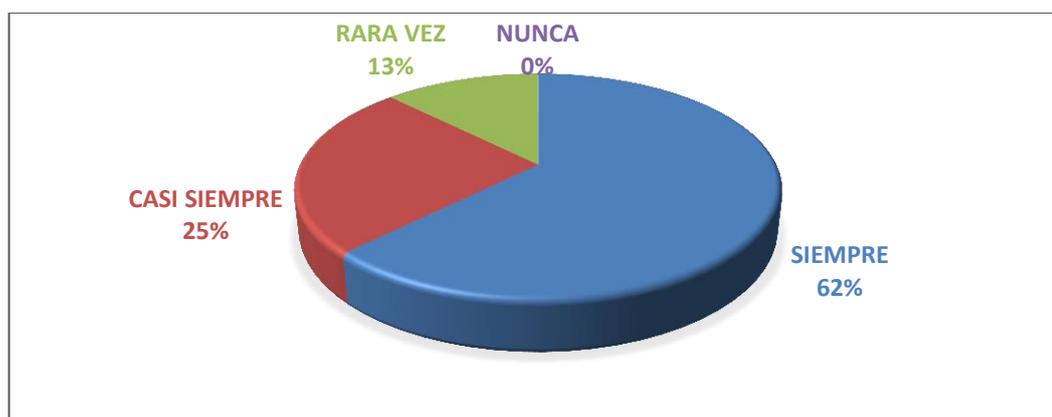
Cuadro N°1. Con el uso de los juegos tradicionales se propicia el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	62%
CASI SIEMPRE	2	25%
RARA VEZ	1	13%
NUNCA	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”

Elaborado por: Las investigadoras.

Gráfico N° 1. Con el uso de los juegos tradicionales se propicia el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Una vez obtenido los criterios se observa que más de la mitad de los docentes opinan que los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, aunque no todos los aplican que sería lo óptimo.

2. ¿Aplica los juegos populares: rayuela y saltar la cuerda, en los cuales se desarrolla coordinación y equilibrio?

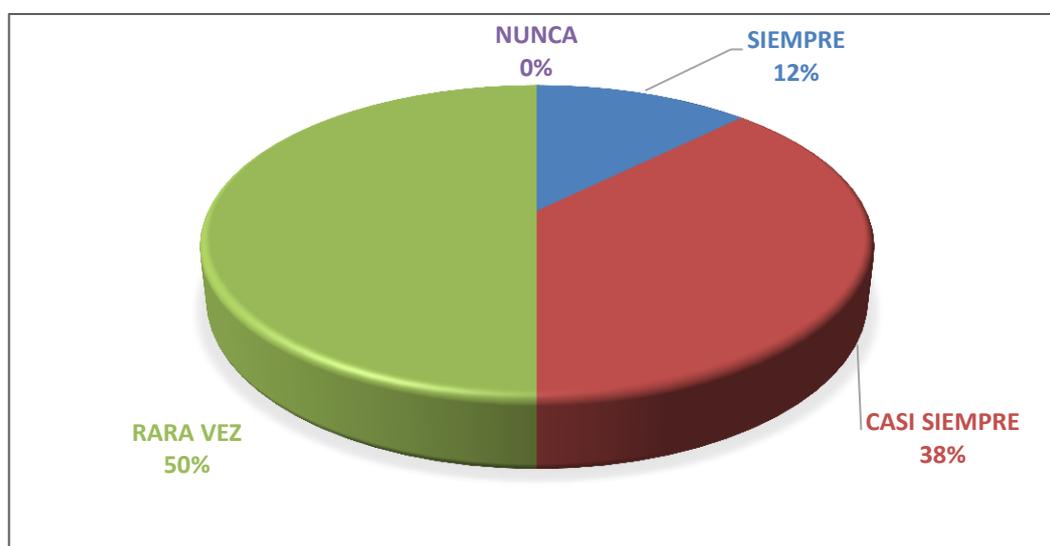
Cuadro Nº 2. Aplicación de juegos como rayuela y saltar la cuerda para desarrollo de coordinación y equilibrio.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	12%
CASI SIEMPRE	3	38%
RARA VEZ	4	50%
NUNCA	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo"

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 2. Aplicación de juegos como rayuela y saltar la cuerda para desarrollo de coordinación y equilibrio.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Con respecto al desarrollo de la coordinación y equilibrio los docentes rara vez toman en cuenta los juegos sugeridos como propicios para el desarrollo de estas habilidades. Estas respuestas contrastan con las respuestas a la pregunta anterior, porque se puede evidenciar que los juegos populares no son empleados por las maestras.

3. ¿Con el mismo juego de la rayuela aplica la técnica para la elaboración de figuras geométricas simples?

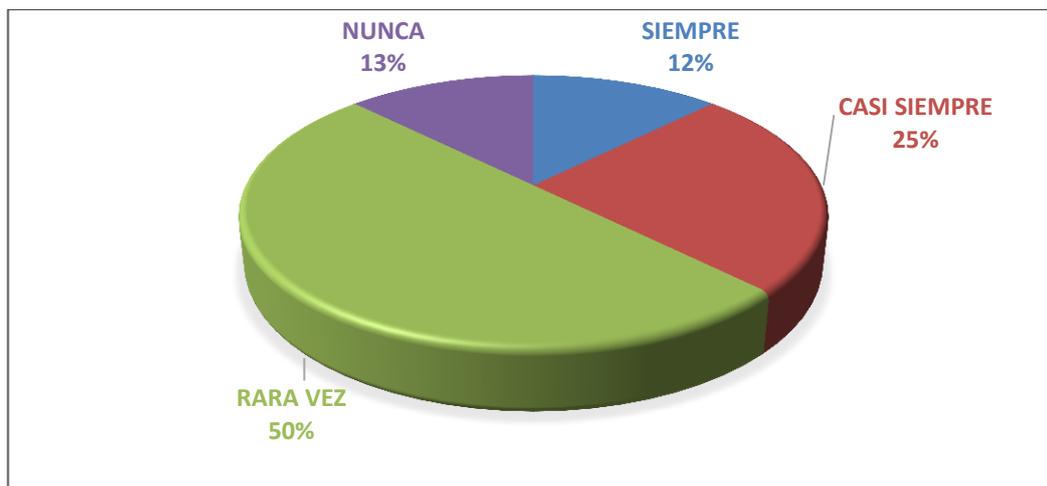
Cuadro Nº 3. Con el juego de la rayuela se aplica la técnica para la elaboración de figuras geométricas simples.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	12%
CASI SIEMPRE	2	25%
RARA VEZ	4	50%
NUNCA	1	13%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo"

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 3. Con el juego de la rayuela se aplica la técnica para la elaboración de figuras geométricas simples.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: En las respuestas obtenidas se puede apreciar que la mitad busca diferentes alternativas para dar a conocer este tema o no emplean a la rayuela como un instrumento más para orientar al niño/a. Este juego tradicional ha tenido numerosas estrategias de aplicación en la enseñanza, pero en la actualidad la dejamos de lado.

4. ¿Organiza rondas con su niño/a para desarrollar en ellos las habilidades de correr y seguir órdenes sencillas?

Cuadro Nº 4. Organiza rondas para desarrollar habilidades de correr y seguir órdenes sencillas.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	37.5%
CASI SIEMPRE	2	25.0%
RARA VEZ	3	37.5%
NUNCA	0	0.0%
TOTAL	8	100.0%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo"

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 4. Organiza rondas para desarrollar habilidades de correr y seguir órdenes sencillas.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Las respuestas obtenidas nos demuestran a través de este cuadro que los docentes utilizan las rondas como incentivos para los niños, pero no para evaluar y desarrollar sus habilidades. Las rondas al igual que otras técnicas son juegos populares que hay que rescatar.

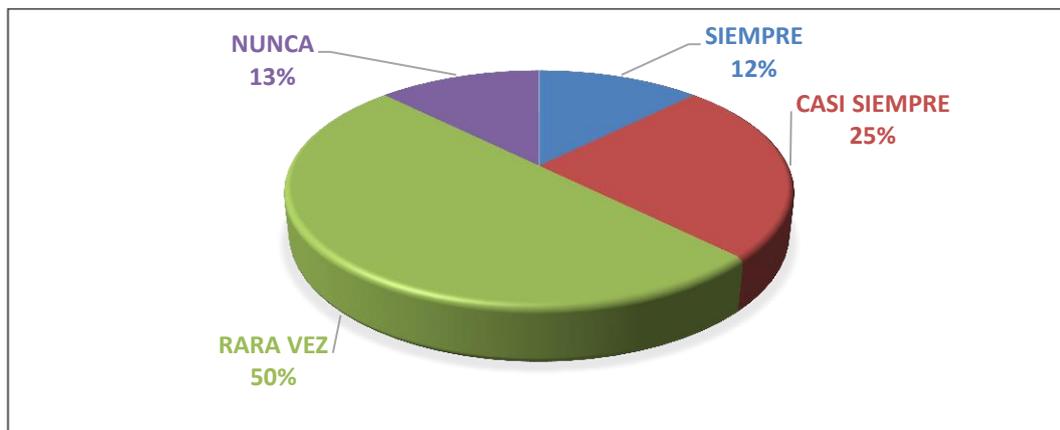
5. ¿Usted motiva en sus niños la coordinación viso motora, como: las bolas, tortas, y trompos?

Cuadro Nº 5. Motiva en los niños/as la coordinación visomotora con juegos tradicionales.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	12%
CASI SIEMPRE	2	25%
RARA VEZ	4	50%
NUNCA	1	13%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo"
Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 5. Motiva en los niños/as la coordinación visomotora con juegos tradicionales



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Podemos analizar a través de este cuadro que los niños y niñas de este establecimiento no practican dichos juegos a menos que sean propiciados por los maestros, pero tampoco el maestro incentiva a desarrollarlos a menos que este dentro de la planificación. Lo recomendable sería que aunque no se encuentra en la actual planificación se dedique un tiempo al rescate de estos juegos tradicionales que forman parte de nuestra cultura lúdica.

6. ¿Organiza juegos de secuencia como “zapatito rojo”, “San Venenito”, “los colores”?

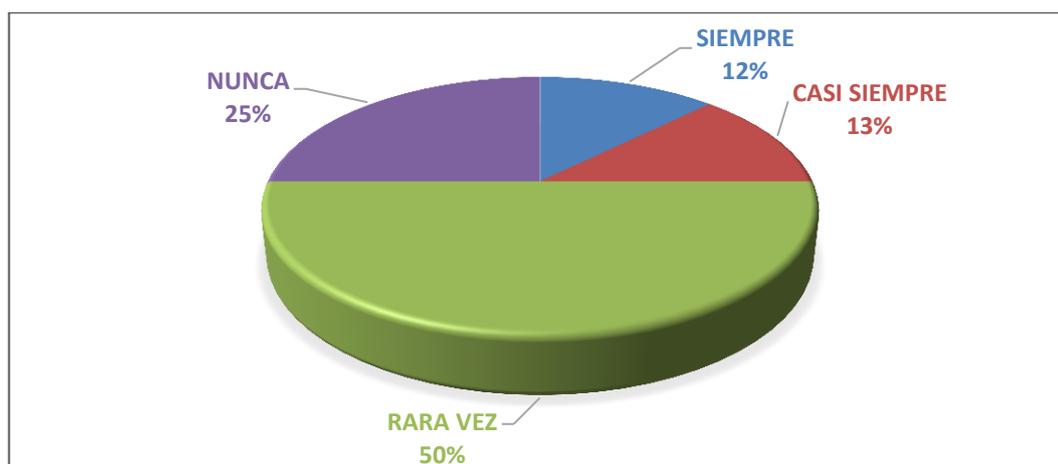
Cuadro N° 6. Organiza juegos de secuencia.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	12%
CASI SIEMPRE	1	13%
RARA VEZ	4	50%
NUNCA	2	25%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 6. Organiza juegos de secuencia.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Si se organizan juegos de secuencia pero no se emplean dichos juegos tradicionales por que las maestras actuales tienen poco conocimiento sobre los antiguos juegos y por tanto prefieren no utilizarlos antes que auto educarse en el tema.

7. ¿Realiza juegos de competencia, como los encostalados para diferenciar las nociones de rápido-lento?

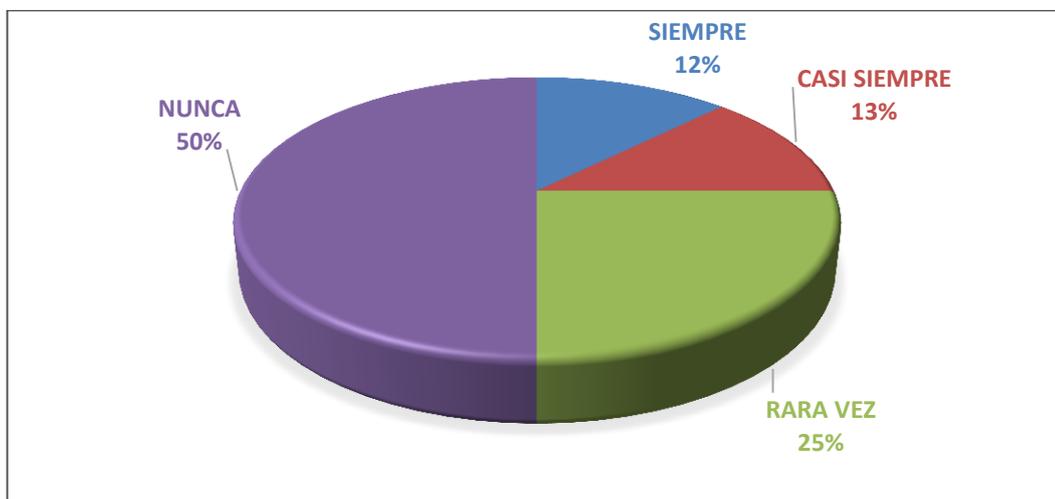
Cuadro Nº 7. Realiza juegos de competencia con juegos para diferencia las nociones rápido – lento.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	12%
CASI SIEMPRE	1	13%
RARA VEZ	2	25%
NUNCA	4	50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 7. Realiza juegos de competencia con juegos para diferencia las nociones rápido – lento.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: El juego de los encostalados no se emplea para desarrollar las nociones de rápido o lento, ya que la mitad de las maestras no lo han tomado en cuenta. Estos juegos siempre formaron parte de todas las reuniones recreativas y sería bueno que se las retome y se los incentive a que lo practiquen.

8. ¿Los niños/as realizan juegos como, el de “los países” para desarrollar la habilidad de lanzar y agarrar la pelota?

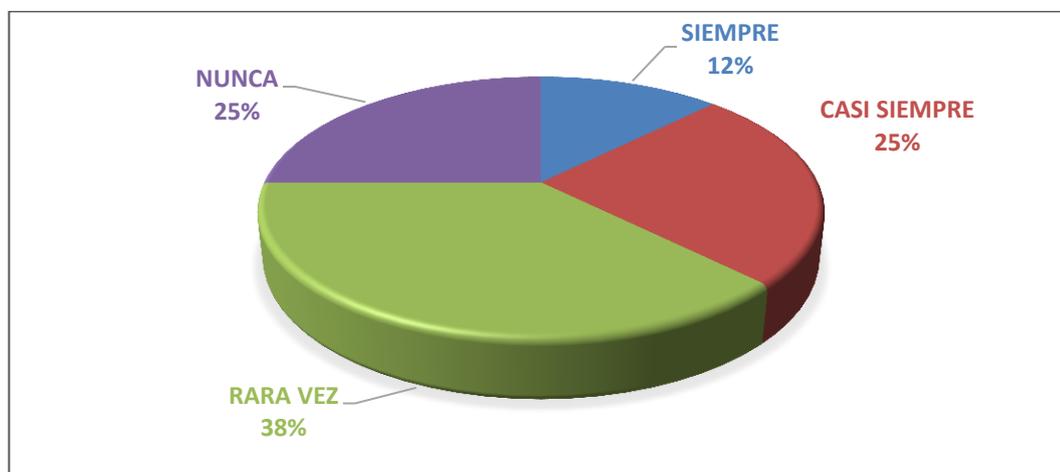
Cuadro Nº 8. Los niños/as practican juegos para desarrollar la habilidad de lanzar y agarrar la pelota.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	12 %
CASI SIEMPRE	2	25 %
RARA VEZ	3	38 %
NUNCA	2	25 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 8. Los niños/as practican juegos para desarrollar la habilidad de lanzar y agarrar la pelota.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Como podemos examinar en el cuadro los niños no emplean este juego, o en su mayoría no lo conocen por lo que no lo practican. Deberían ser los docentes quienes motiven su práctica en los momentos libres o de recreación porque así se pondría en práctica lo aprendido en clase.

9. ¿Utiliza el juego de “la gallinita ciega” o “las escondidas” para reforzar la ubicación espacial?

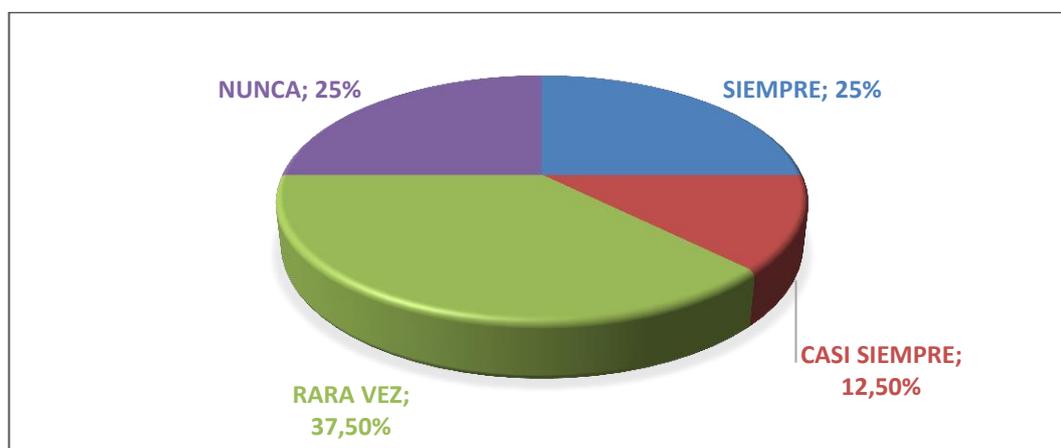
Cuadro Nº 9. Emplea juegos tradicionales para reforzar la ubicación espacial.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	25%
CASI SIEMPRE	1	12.5%
RARA VEZ	3	37.5%
NUNCA	2	25%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 9. Emplea juegos tradicionales para reforzar la ubicación espacial.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Este juego tradicional es el más conocido y poco utilizado por los docentes de la institución, ya que creen que debido a su simpleza no es muy útil, pero deberían analizarlo más para darle un buen uso pues este ayuda a los niños a reforzar la ubicación espacial, que es una estrategia formativa e indispensable para los mismos.

10. ¿A aplicado el juego del “virón, virón” para medir fuerza y agilidad en sus niños/as?

Cuadro Nº 10. Ha aplicado el juego del “Virón, Virón” para medir fuerza y agilidad en los niños/as.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
CASI SIEMPRE	2	25%
RARA VEZ	2	25%
NUNCA	4	50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”
Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico Nº 10. Ha aplicado el juego del “Virón, Virón” para medir fuerza y agilidad en los niños/as.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: La mitad de docentes no han utilizado este juego como recurso en la medición de fuerza y agilidad, ya que es un tema que no se emplea en esta área, pero si se lo utiliza como una forma de recreación en pocas ocasiones.

11. ¿Le gustaría contar con un manual de técnicas en base a juegos tradicionales para desarrollar la motricidad fina y gruesa de sus estudiantes?

Tabla N° 11. Le gustaría contar con un manual de técnicas en base a juegos tradicionales para desarrollar la motricidad fina y gruesa.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	100%
CASI SIEMPRE	0	0%
RARA VEZ	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo"

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 11. Le gustaría contar con un manual de técnicas en base a juegos tradicionales para desarrollar la motricidad fina y gruesa



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Todos los docentes opinan que contar con dicho documento de técnicas en base a juegos tradicionales sería de gran utilidad, ya que servirá de apoyo para ayudar a los niños y niñas en el desarrollo de las habilidades.

4.2. TABULACIÓN DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “26 DE MAYO”.

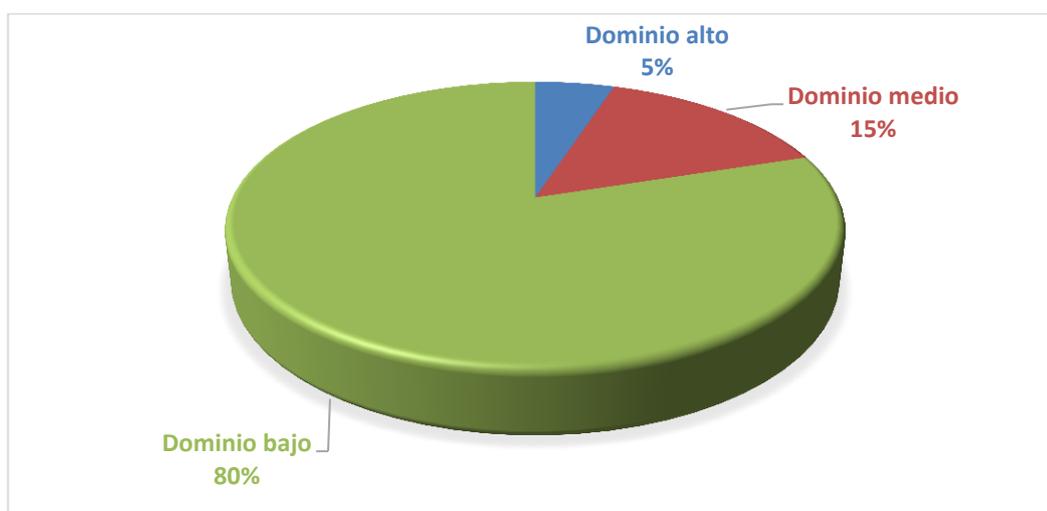
Cuadro N° 12. Empleo de la cuerda

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	5	5%
Dominio medio	15	15%
Dominio bajo	80	80%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”.

Elaborado por: Las investigadoras.

Gráfico N° 12. Empleo de la cuerda



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: En relación a lo indicado en la ficha de observación la mayoría de niños/as tiene un dominio bajo en la coordinación del juego de la cuerda, así mismo un bajo porcentaje de observados tiene un dominio alto en la utilización de la cuerda, ya que para la mayoría era la primera vez que utilizaba la cuerda.

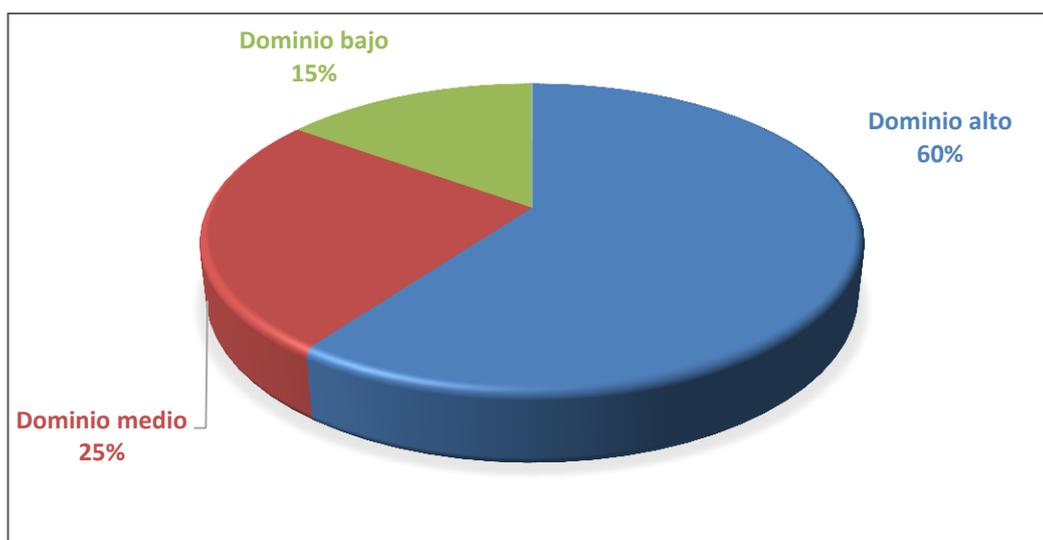
Cuadro N° 13. Juego de la rayuela

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	60	60%
Dominio medio	25	25%
Dominio bajo	15	15%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 13. Juego de la rayuela.



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: La mayoría de niños/as no tuvieron mayor complicación al realizar este juego pues este si lo han practicado o tienen noción del mismo, porque las maestras si utilizaron este juego en algún momento dentro de su planificación.

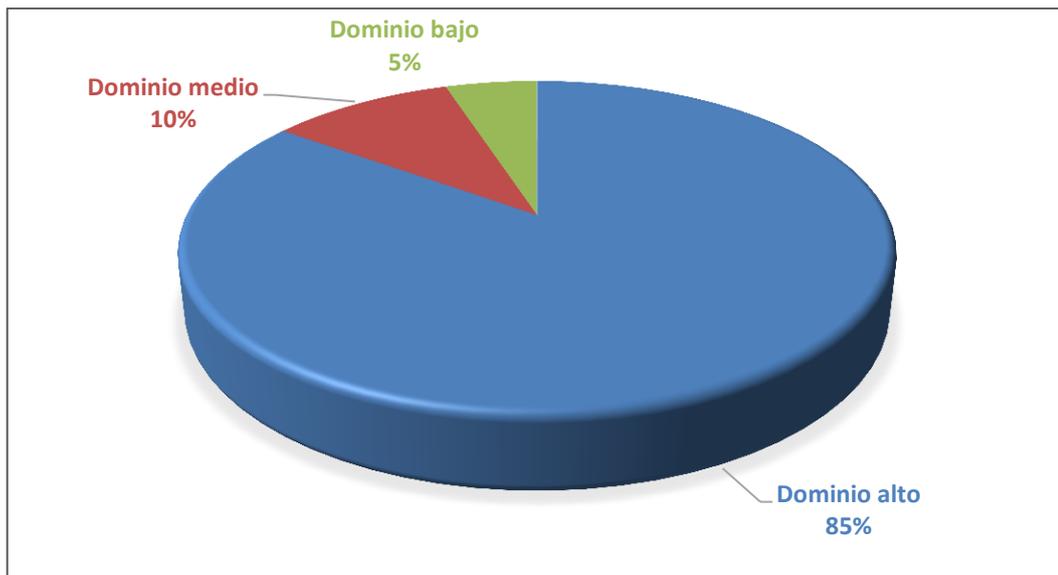
Cuadro N° 14. Las rondas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	85	85%
Dominio medio	10	10%
Dominio bajo	5	5%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 14. Las rondas



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: De igual forma en estos juegos no encontramos complicaciones al momento de desarrollarlos, ya que las maestras si los han practicado con regularidad, y algunos estudiantes las practican en sus ratos libres y fuera de la institución. Pero más no dentro de la planificación de la jornada diaria o para desarrollar habilidades de coordinación y secuencia.

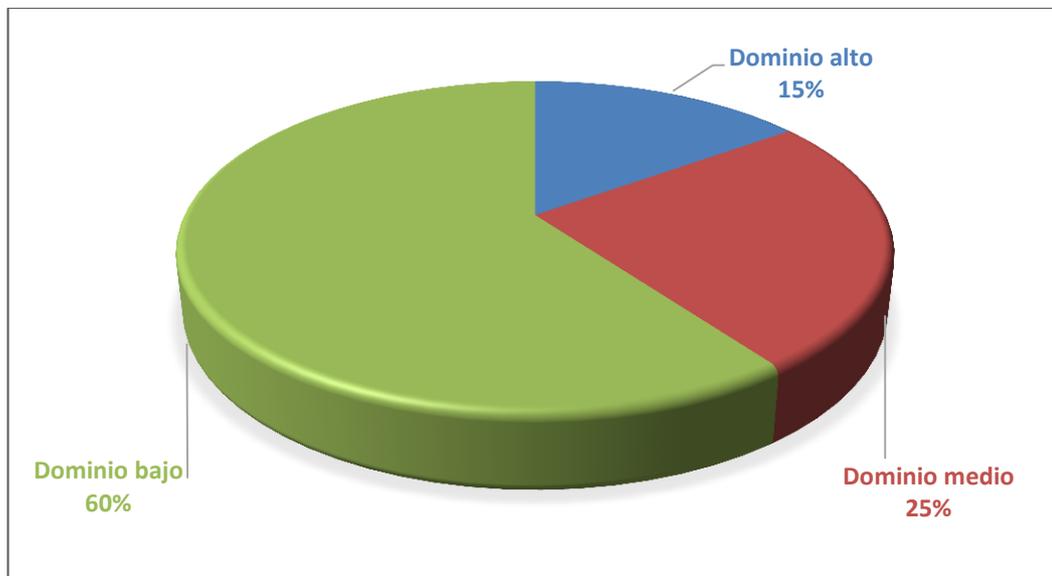
Cuadro N° 15. Las bolas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	15	15%
Dominio medio	25	25%
Dominio bajo	60	60%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 15. Las bolas



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: En este juego observamos que más de la mitad de niños/as lo practican y les gusta, pero no lo hacen de la forma correcta, mediante la observación los niños se motivan y realizan movimientos que sugiere el juego, correspondería al maestro (a) explicar sus reglas y como se debe proceder.

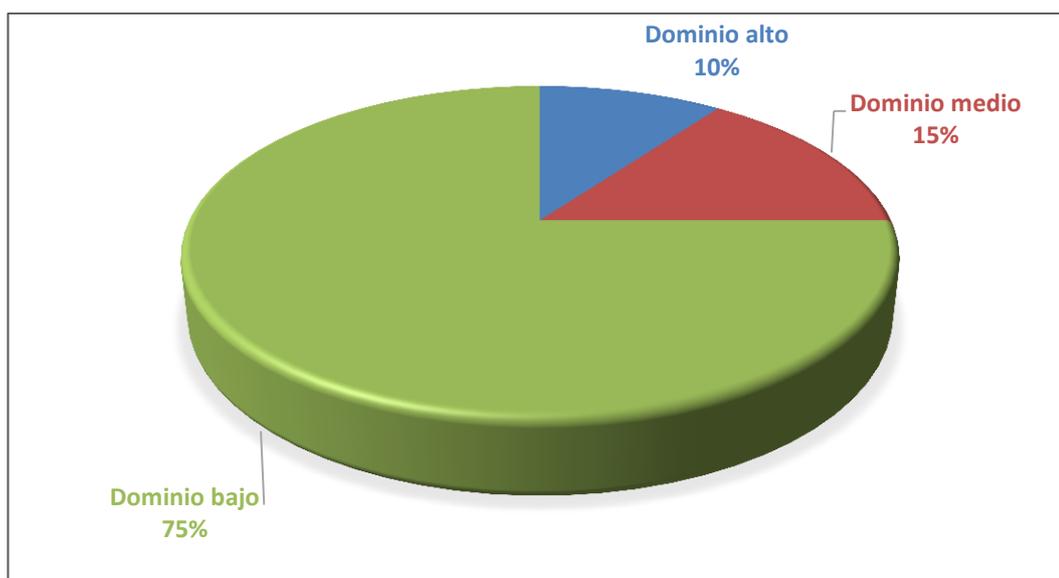
Cuadro N° 16. El trompo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	10	10%
Dominio medio	15	15%
Dominio bajo	75	75%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 16. El trompo



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: De la misma manera que el anterior les llama la atención el juego, pero tiene problemas al realizarlo, con respecto a la motricidad fina al envolver y al lanzar, pero la práctica y con una buena motivación puede resolver esta problemática.

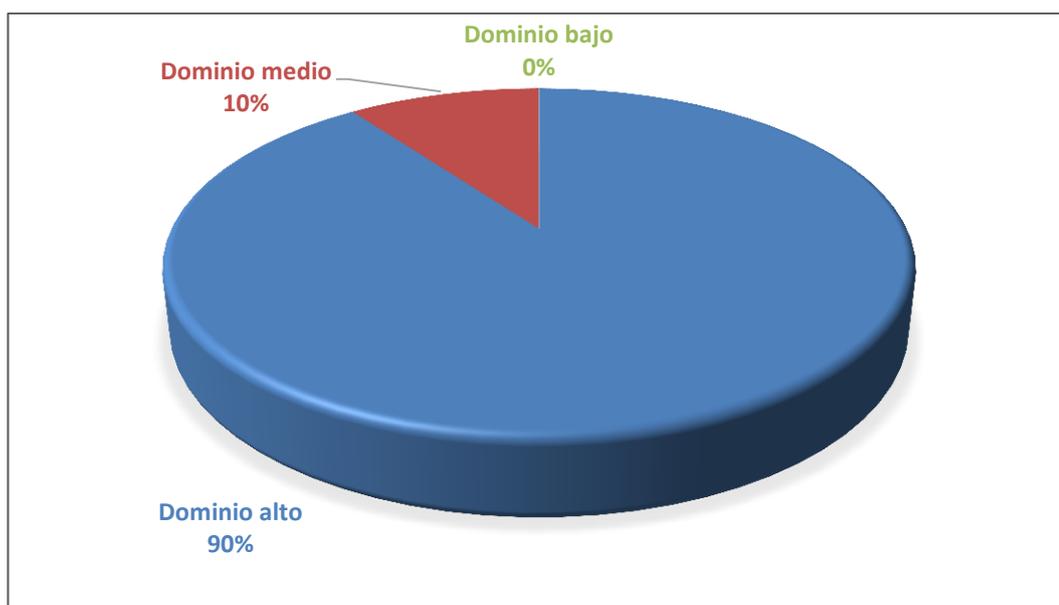
Cuadro N° 17. Zapatito rojo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	90	90%
Dominio medio	10	10%
Dominio bajo	0	0%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 17. Zapatito rojo



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: En este juego no se encontrado mayor complicación, ya que los niños/as después de las explicaciones y reglas lo dominaron con facilidad, es un juego útil que servirá a las maestras para desarrollar en los niños la noción de secuencia.

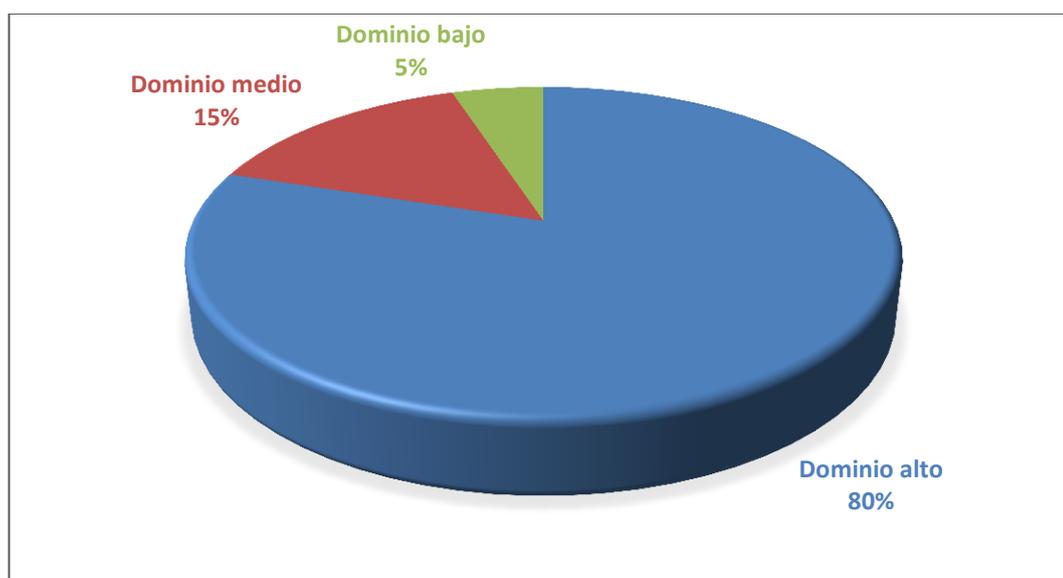
Cuadro N° 18. Los colores

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	80	80%
Dominio medio	15	15%
Dominio bajo	5	5%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 18. Los colores



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Este juego es uno de los más sencillos pero como no ha sido practicado los niños/as tuvieron pequeños inconvenientes que se pudo superar con un poco de práctica y reglas claras.

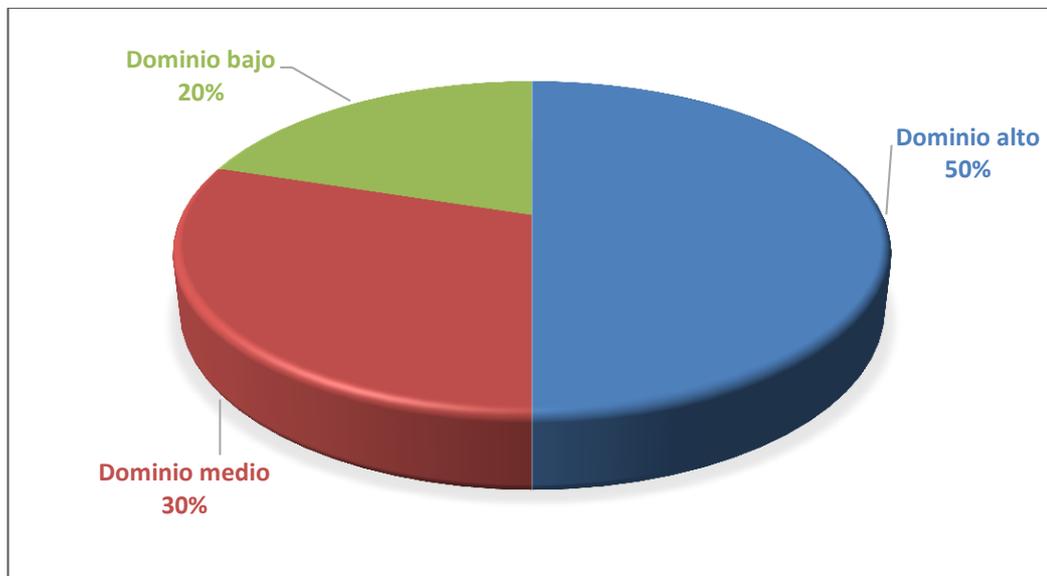
Cuadro N° 19. Carrera de encostalados

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	50	50%
Dominio medio	30	30%
Dominio bajo	20	20%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 19. Carrera de encostalados



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: La mitad de los niños/as en este juego presentó gran agilidad y dominio de su coordinación pero en algunos casos se denota la falta de estímulos para su desarrollo debido a que no sea trabajado en el desarrollo de sus habilidades

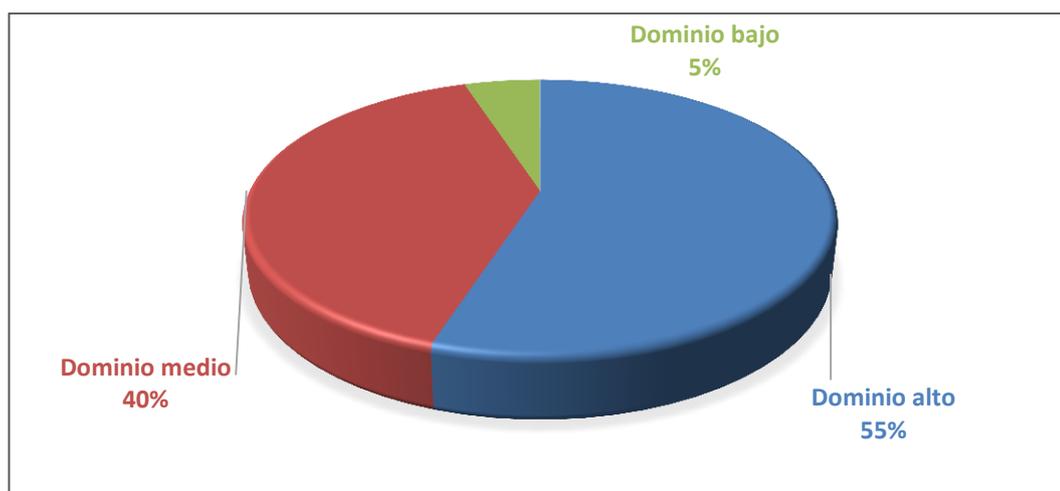
Cuadro N° 20. Gallinita ciega

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	55	55%
Dominio medio	40	40%
Dominio bajo	5	5%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 20. Gallinita ciega



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Este juego lo realizan pero los niños no poseen una buena ubicación espacial para poder realizar con eficacia, como no se practica con regularidad tiene miedo de caminar o alejarse del espacio conocido, dificultando de esta manera la ejecución del juego y truncando el desarrollo de esta habilidad.

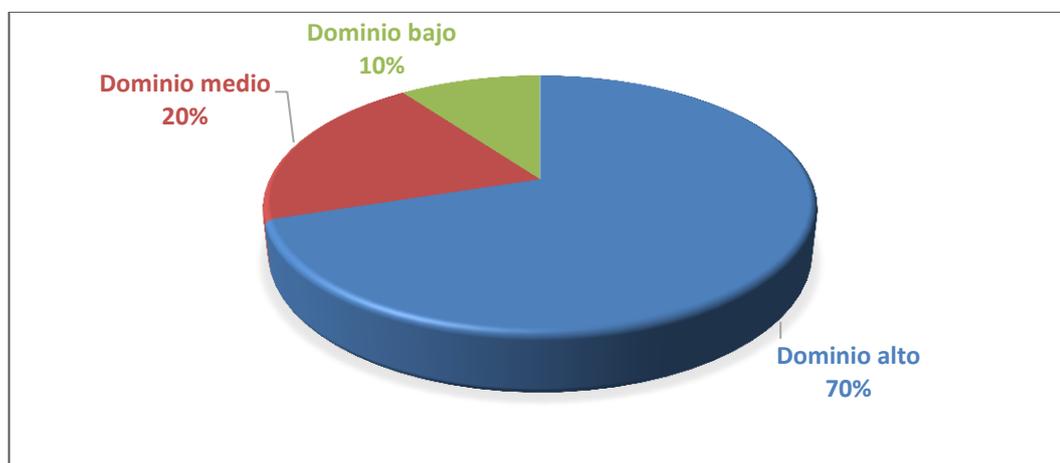
Cuadro N° 21. Los países

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	70	70%
Dominio medio	20	20%
Dominio bajo	10	10%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 21. Los países



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Al analizar el modo de desenvolverse de los niños/as en este juego, nos dimos cuenta que un buen número de ellos lo realizan sin ninguna complicación, ya que cada niño/a trata de sobresalir, al agarrar el balón demostrando su agilidad y coordinación pero no en su totalidad.

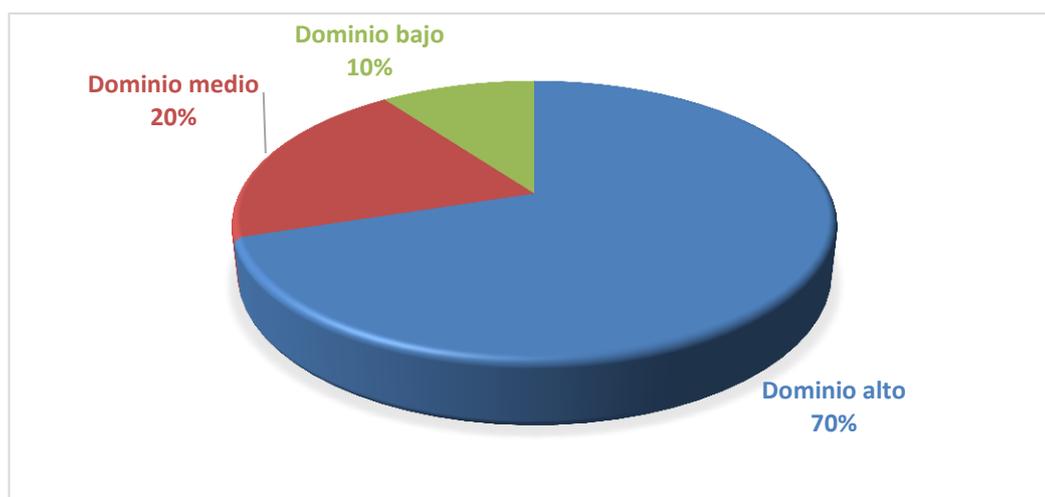
Cuadro 22. Las quemadas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	70	70%
Dominio medio	20	20%
Dominio bajo	10	10%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 22. Las quemadas



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Al igual que el anterior los niños/as captaron bien las reglas pero les costó trabajo el acertar al contrincante, aunque ninguno lo había realizado pero cuando lo practicaron les gustó mucho, nos dimos cuenta que hay que trabajar en la precisión para evitar accidentes y mejorar sus habilidades.

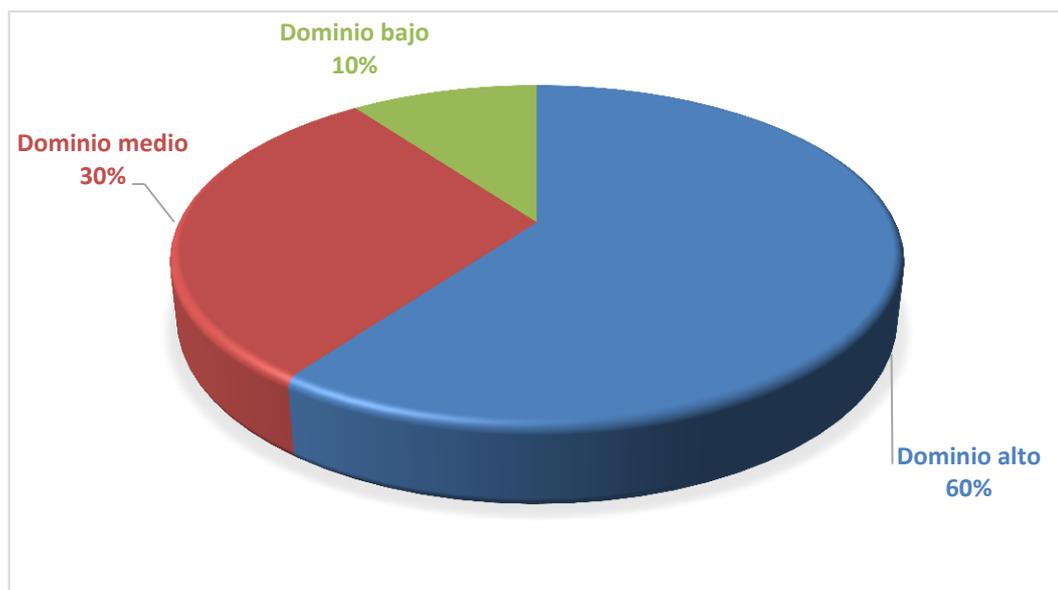
Cuadro N° 23. Virón, virón

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Dominio alto	60	60%
Dominio medio	30	30%
Dominio bajo	10	10%
Total	100	100%

Fuente: Niños/as de Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".

Elaborado por: Las investigadoras

Gráfico N° 23. Virón, virón



Elaborado por: Las investigadoras

Interpretación: Al emplear este juego tuvimos una buena acogida pues a los niños/as les gusta competir y cada uno de los grupos luchó por ser el más fuerte y vencer al contrincante, ya que este juego nos ayudara a medir la fuerza y destreza en equipo.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Las docentes y niños/as se sienten inconformes con el poco tiempo que se dedica a los juegos tradicionales para realizar actividades recreativas y lúdicas en el establecimiento, puesto que la mayoría de docentes utilizan el tiempo del receso para realizar otras actividades, y no se involucran en los juegos de los niños/as y tampoco los guían en su convivencia.
- La mayoría de las profesoras manifiestan que no se ha tomado en cuenta a los juegos tradicionales en la estructura o planificación de la jornada diaria, debido a que conocen muy poco del empleo de estos en el desarrollo de las habilidades.
- En su mayoría las docentes manifiestan que poco conocen como está estructurada la motricidad y como enseñarles a través de estas estrategias lúdicas tradicionales.
- Como se apreció por las respuestas de las maestras Parvularias la totalidad de ellas manifiesta que sería de mucha utilidad que se pueda contar con un documento guía que identifique y explique los juegos tradicionales y como realizarlos.
- Por parte de los niños/as percibimos una gran aceptación al momento de practicar los juegos tradicionales, pues todos participaron a pesar de que en algunos de ellos tuvieron un poco de dificultad, se apreció en los niños que con la práctica constante podrán mejorar las habilidades a través de los juegos tradicionales que se les dio a conocer.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes promover los juegos tradicionales en los tiempos libres de los niños/as e involucrarse en el desarrollo de los mismos.
- Se sugiere a las autoridades planificar y ejecutar talleres de actualización de conocimiento sobre los juegos tradicionales como una forma de sana convivencia y de rescate de la cultura a través de la sociabilización entre jardines del sector.
- Las maestras deberían capacitarse para así tener nuevos conocimientos y estrategias para introducirlos en su planificación, involucrando los juegos tradicionales para desarrollar sus habilidades y rescate de nuestra cultura.
- Se recomienda a los docentes la aplicación de la guía de técnicas de los juegos tradicionales, su aporte de que ayudo al desarrollo de la motricidad, también colaborar en el rescate de las tradiciones lúdicas de antaño que forman parte de nuestra cultura.
- Se debería practicar una variedad de juegos tradicionales para beneficio de los niños ya que ellos están en una edad en la que todos los conocimientos son acogidos de la mejor manera, es decir practicar constantemente lo aprendido para el perfeccionamiento y desarrollo de sus habilidades a través de los juegos tradicionales.

5.3. RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DE INTERROGACION

Pregunta N. 1

- ¿Cómo diagnosticar el conocimiento sobre los juegos tradicionales que tienen las docentes y los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”?

A través de una pequeña evaluación basada en juegos el mismo que cada maestra con su grupo de niños y niñas deberá realizarlo de acuerdo al conocimiento que cada una tiene de los mismos.

Pregunta N. 2

- ¿Cómo valorar el nivel de desarrollo de las habilidades en los niños y niñas del Primer Año General Básica “26 de Mayo”?

Realizando actividades de motricidad dependiendo de la edad del niño, es decir actividades sencillas en la que demuestren sus habilidades y destrezas.

Pregunta N. 3

- ¿En base a qué parámetros se elaborará una propuesta alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”?

En base a lo previamente investiga, y la observación que se realizó en los docentes, niños y niñas del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

“Guía didáctica de juegos tradicionales que fomenten el desarrollo de las habilidades motrices de los niños/as de 4 a 6 años en el Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo” de la ciudad de Pimampiro”

6.2. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo a los resultados de la investigación las maestras no utilizan estrategias lúdicas tradicionales para la enseñanza y desarrollo de la motricidad, además no poseen una cultura de auto capacitación que oriente a una buena difusión de los juegos tradicionales, y menos aún la práctica con los niños. Lo que dio lugar a la elaboración de una guía la misma que brinde conocimientos e ideas de como impartir y desarrollar los juegos con los niños/as, además evaluar el desarrollo individual que tiene cada uno en las habilidades motrices.

La Guía Didáctica es una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el aprendizaje en el aula; con la utilización de creativas estrategias didácticas, generando al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje.

Este trabajo se aparta un poco del esquema tradicional educativo practicado por algunas docente, esta guía didáctica trata de ajustarse un poco más al rescate de los juegos tradicionales en la planificación de la jornada educativa, pues se considera que el desarrollo de habilidades es

muy fundamental en los niños/as para optar futuras conductas de aprendizaje es decir no tener dificultades de motricidad. La investigación será de vital importancia, por cuanto el desarrollo motriz del niño/a es importante en su crecimiento, y enriquecerá sus conocimientos culturales y tradicionales en referencia al juego. La propuesta permitirá a la docentes Parvularias mejorara y orientarse en el conocimiento de nuevas estrategias lúdicas tradicionales para el desarrollo de la motricidad en los niños de esta institución

Considerando que la propuesta que damos a conocer a las docentes en mención, es posible llevarla a cabo especialmente en la factibilidad del documento, el trabajo del docente en el desarrollo de la motricidad y el rescate lúdico tradicional.

6.3. FUNDAMENTACIÓN

A continuación se cita el concepto de guía didáctica desde el punto de vista de diferentes autores.

García A., (2002) “El documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”. (p. 66)

Mercer (1998), “Herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los alumnos” (p. 88)

Castillo (1999), “La Guía Didáctica es una comunicación intencional del profesor con el alumno” (p. 122)

Martínez M., (1998), “Constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las

orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”. (p. 209)

Al analizar detenidamente estas definiciones, descubrimos aspectos muy importantes, que conviene destacar, para entender mejor el papel de la Guía Didáctica en la enseñanza-aprendizaje.

Habilidades

Bernaldo M., (2009), “Las habilidades motoras básicas son las actividades motoras, las habilidades generales, que asientan las bases de actividades motoras más avanzadas y específicas, como son las deportivas. Correr, saltar, lanzar, coger, dar patadas a un balón, escalar, saltar a la cuerda y correr a gran velocidad son ejemplos típicos de las consideradas actividades motoras generales, incluidas en la categoría de habilidades básicas. El patrón motor maduro de una habilidad básica no se relaciona con la edad, error en el que se podría caer fácilmente debido al término "maduro" (que dentro del contexto del desarrollo de patrones motores quiere decir completamente desarrollado), sino con la habilidad”. (p.12)

Así pues, cada vez es más evidente que el desarrollo de las habilidades motoras es un proceso largo y complicado. Al nacer, la capacidad estructural y funcional que el niño posee sólo le permite movimientos rudimentarios, carece de patrones motores generales demostrables, uniendo varios movimientos simples para formar combinaciones sencillas. El ritmo de progreso en el desarrollo motor viene dado por la influencia conjunta de los procesos de maduración, de aprendizaje y las influencias externas. Más tarde, se tratará cómo ha ido evolucionando el movimiento en el niño desde el mismo momento de nacer hasta una edad en la que el niño ya va dominando el movimiento a su antojo (aunque aún se pueden desarrollar más las habilidades motrices básicas hasta llegar a la "madurez" de la que hemos hablado anteriormente). El movimiento es algo intrínseco a la vida desde que ésta aparece. Desde que el niño nace aparece el movimiento en él.

El desarrollo motor tiene una gran influencia en el desarrollo general del niño sobre todo en este periodo inicial de su vida. Durante su primer año y medio de vida, aproximadamente, los movimientos del bebé, en su origen, son masivos y globales; pueden ser activados o inhibidos por las diferentes estimulaciones externas. Estos movimientos son incoordinados. Entre los tres y los cuatro años tanto la marcha como la carrera están perfectamente controladas. Entonces aparecen la marcha de puntillas y el salto, que señalan los progresos obvios del equilibrio.

Massion J., (2000), “Durante todo este periodo también son destacables los progresos de la prensión y de la manipulación. Los movimientos se afinan, se diferencian, se coordinan y se lateralizan. El niño está constantemente en movimiento: inventa, descubre, imita, repite, mejora sus gestos...De ahí surgen infinidad de juegos motores de muy diversa índole: salta, corre, abre y cierra cosas, lleva, tira, empuja, lanza, juega a la pelota”. (p.45)

La actividad motórica de los niños de tres a seis años aproximadamente se caracteriza por la libertad, la soltura, y espontaneidad de la movilidad infantil, que pierde ese carácter brusco e incoordinados y gana una extraordinaria armonía. El niño observa los movimientos de los demás y es capaz de imitarlos, sin análisis previo, con una total desenvoltura. A los tres años el niño sabe correr, girar, montar en triciclo, echar el balón. A los cuatro años salta en un solo pie, trepa, se puede vestir y desnudarse solo, atarse los zapatos, abotonarse por delante...Los avances "manuales" también son destacables: uso de tijeras, mayor habilidad en el dibujo... A los cinco años gana más aún en soltura: patina, escala, salta desde alturas, salta a la comba... Entre los cinco y los seis años se puede decir que el niño puede hacer físicamente lo que quiere, dentro siempre de sus fuerzas y posibilidades. Hacia los seis años esa espontaneidad, de la que ha hecho gala el niño hasta esta edad, se desvanece.

Clasificación

Estas habilidades físicas básicas se pueden clasificar en: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción.

- Locomotrices: Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc...
- No locomotrices: Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, etc...
- De proyección/recepción: Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, y rodar.

Ahora se va a realizar unos apuntes sobre algunas de las habilidades motrices básicas de las que ya hemos hablado anteriormente en el breve estudio de la evolución motriz a lo largo de los primeros años de vida.

Locomotrices

La marcha

Andar es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. El ciclo completo del patrón motor, un paso, consiste en una fase de suspensión y otra de apoyo o contacto con cada pierna. El niño pasa de arrastrarse a andar a gatas, de ahí a andar con ayuda o a trompicones, hasta llegar a hacerlo de un modo normal.

Correr

Correr es una ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada fase aérea.

Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad. Antes de aprender a correr, el niño aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad. El niño ha de tener fuerza suficiente para impulsarse hacia arriba y hacia delante con una pierna, entrando en la fase de vuelo o de suspensión, así como la capacidad de coordinar los movimientos rápidos que se requieren para dar la zancada al correr y la de mantener el equilibrio en el proceso.

Saltar

Castell, G., (2007), “Saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación. Tanto la dirección como el tipo de salto son importantes dentro del desarrollo de la habilidad física de salto”. (p.51)

Éste puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia delante, hacia detrás o lateral, con un pie y caer sobre el otro, salto con los uno o dos pies y caída sobre uno o dos pies, salto a la pata coja... La capacidad física necesaria para saltar se adquiere al desarrollar la habilidad de correr. Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor.

No locomotrices

Equilibrio

El equilibrio es un factor de la motricidad infantil que evoluciona con la edad y que está estrechamente ligado a la maduración del SNC (Sistema Nervioso Central). Hacia los dos años el niño es capaz de mantenerse sobre un apoyo aunque durante un muy breve tiempo. Hacia los tres años se puede observar un equilibrio estático sobre un pie de tres a cuatro segundos, y un equilibrio dinámico sobre unas líneas trazadas en el suelo. A los cuatro años es capaz de que ese equilibrio dinámico se amplíe a líneas curvas marcadas en el suelo. Hasta los siete años no consigue mantenerse en equilibrio con los ojos cerrados. Factores como la base, altura del centro de gravedad, número de apoyos, elevación sobre el suelo, estabilidad de la propia base, dinamismo del ejercicio, pueden variar la dificultad de las tareas equilibradoras.

Lanzar:

INDE, (2006), "El desarrollo de la habilidad de lanzar ha sido un tema muy estudiado durante décadas. La forma, precisión, distancia y la velocidad en el momento de soltar el objeto se han empleado como criterios para evaluar la capacidad de lanzamiento de los niños". (p 114)

Ante diversidad de lanzamientos y ante la imposibilidad de explicar todos brevemente se citarán las clases de lanzamientos que podemos observar: lanzamientos que emplean los niños nada más adquirir la habilidad y difícilmente clasificables en otras formas de lanzamiento, lanzamiento por encima del hombro, lanzamiento lateral, lanzamiento de atrás a delante.

Coger:

Coger, como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo. El modelo de la forma madura de esta habilidad es la recepción con las manos. En este caso, cuando otras partes del cuerpo se emplean junto con las manos, la acción se convertiría en una forma de parar. El dominio de la habilidad de coger se desarrolla a ritmo lento en comparación con otras habilidades porque necesita de la sincronización de las propias acciones con las acciones del móvil, exigiendo unos ajustes perceptivo-motores complejos. Los brazos han de perder la rigidez de las primeras edades, dos a tres años, para hacerse más flexibles, localizándose junto al cuerpo, cuatro años. Hacia los cinco años la mayoría, al menos el cincuenta por ciento, de los niños están capacitados para recibir al vuelo una pelota. Pero a la hora de desarrollar esta habilidad debemos tener en consideración aspectos tan importantes como el tamaño y la velocidad del móvil”.

Golpear

INDE, (2006), “Golpear es la acción de balancear los brazos y dar a un objeto”. (p.12)

Las habilidades de golpear se llevan a cabo en diversos planos y muy distintas circunstancias: por encima del hombro, laterales, de atrás adelante, con la mano, con la cabeza, con el pie, con un bate, con una raqueta, con un palo de golf, con un palo de hockey... El éxito del golpe dependerá del tamaño, peso, adaptación a la mano del objeto que golpea y de las características del móvil a golpear. Dicho éxito viene, además, condicionado por la posición del cuerpo y sus miembros antes y durante la fase de golpeo.

Dar patadas a un balón

INDE, (2006), “Dar una patada es una forma única de golpear, en la que se usa el pie para dar fuerza a una pelota”. (p.24)

Es la habilidad que requiere del niño el equilibrio sobre un apoyo necesario para dejar una pierna liberada para golpear. Ésta habilidad mejora cuando el niño progresa en la participación de las extremidades superiores, el balanceo de la pierna de golpeo y el equilibrio sobre el apoyo.

Juegos tradicionales

Son juegos populares de larga tradición, que se practicaban tanto fuera como dentro del colegio (parques, recreo, casa...) por nuestros padres y abuelos. Estas actividades pueden ser practicadas por personas de cualquier edad. Dichos juegos son fáciles de realizar, con ellos trabajamos la cooperación, son divertidos y solo necesitamos materiales que nosotros mismos podemos conseguir o construir.

6.4. OBJETIVOS

Objetivo General

- Mejorar las habilidades motrices de los niños y niñas de Primer Año de Educación General Básica de 4 a 6 años, a través de los juegos tradicionales, mediante la motivación y el incentivo para que lo practiquen y lo promocionen.

Objetivos Específicos

- Facilitar una guía didáctica de juegos tradicionales para mejorar las habilidades motrices de los niños/as del Primer Año de Educación Básica “26 de Mayo”
- Rescatar la cultura lúdica mediante el incentivo del docente al alumno en la práctica de los juegos tradicionales.

Difundir a través de la convivencia sana el rescate de los juegos tradicionales en el sector.

6.5. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

País:	Ecuador
Provincia:	Imbabura
Ciudad:	Pimampiro
Cantón:	Pimampiro
Beneficiarios:	Maestras y niños/as del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”
Tipo de establecimiento:	Fiscal
Infraestructura:	Propia de la institución

6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

"DIVIERTETE CON LOS JUEGOS TRADICIONALES"

"Guía didáctica de juegos tradicionales que fomenten el desarrollo de las habilidades motrices de los niños/as de 4 a 6 años en el Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo" de la ciudad de Pimampiro".

Autoras:

Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth
Guerrero Narváez Susana Gabriela

Director:

MSc. Jesús León

ACTIVIDAD Nº 1.

Taller # 1

Tema: “La cuerda”

Juego: De agilidad



Objetivo didáctico

- Desarrollar la motricidad gruesa, reforzándolo a través de ejercicios como son saltar de diferentes maneras.
- Desarrollar ritmo, coordinación y equilibrio.



Fuente: www.tricolin.com

Estrategia

Saltar la cuerda o la soga es un juego infantil que requiere práctica y agilidad. Se lo juega con diversas variantes y puede ser individual (tomando los extremos de la soga, uno con cada mano, e ir así girando y saltando en forma simple o cruzada, hacia adelante o hacia atrás) o colectivamente.

Organización

Es un juego divertido para los niños, especialmente los hiperactivos, se entrega la soga a dos participantes que toman los extremos y la hacen girar al mismo tiempo otro participante saltará sobre ella, y si toca la cuerda es descalificado. Se aumenta poco a poco la velocidad de giró, de acuerdo a la duración del participante que está saltando. Gana quien soporte más tiempo saltando la soga. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. Si se juega con dos cuerdas, es considerablemente más difícil. Los participantes pueden saltar simplemente hasta que se cansan o incurren en una equivocación, pueden improvisar habilidades sobre la cuerda, o pueden tener que realizar sistemas predeterminados de habilidades tales como saltar a la pata coja o girar sobre sí mismos.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Cuerda
- Patio (espacio físico)



Fuente: <http://juegos.cuidadoinfantil.net>

Actividades de aprendizaje

- El niño a través de este juego desarrolla la motricidad gruesa, mejorando el ritmo, coordinación y equilibrio ya que ejercita sus piernas y brazos, además se considera adecuado para el corazón y los pulmones, los niños pueden hacer libremente muchas variaciones al juego según su motivación. Patio (espacio físico)

Evaluación: Observar al niño al saltar la cuerda lo hace coordinadamente con pie derecho e izquierdo sin perder el equilibrio

Taller # 2

Tema: “La rayuela”

Juego: De agilidad



Objetivo didáctico

- * Desarrollar en el niño la ubicación espacial y la exactitud de acertar en el lugar que se le pide.
- * Elaboración de figuras geométricas simples (ubicarse en el espacio total)



Fuente: www.tricolin.com

Estrategias

Usa tizas para dibujar el tablero de rayuela. Dibuja en un lugar que sea lo suficientemente ancho como para dibujar espacios en los que puedas saltar y donde no haya obstáculos para los jugadores más altos. Dibuja una serie de cajas simples o dobles, cuantas más cajas, más retador será el juego. Asegúrate de numerar las cajas en orden. Dale a cada jugador una ficha o una piedrita. Las fichas pueden ser cualquier cosa como piedras, bolsitas con frijoles o palos. Cada ficha pertenece a un jugador que la usará para marcar su posición durante el juego.

Organización

Comienza el primer jugador. Debe tirar su ficha en el espacio marcado "1". Luego, debe saltar en una pierna a lo largo de toda la pista y volver hasta el lugar marcado con el número 1. Entonces, debe agacharse a recoger su ficha, aún en una sola pierna, y saltar hasta el punto de partida. Todos los jugadores repetirán la misma secuencia. La siguiente ronda también la empieza el primer jugador. Debe tirar su ficha en la caja marcada con el número 2. Luego debe saltar a lo largo de todo el recorrido en una pierna y volver, debe recoger su ficha en la caja número dos y saltar sobre las cajas 2 y 1 sin pisarlas, hasta el punto de partida.

Repite con cada caja numerada, saltando sobre más y más cajas a lo largo del recorrido. Si un jugador no tira su ficha en la caja correcta, no puede saltar sobre todas las cajas que ya están vacías, si pisa una línea, pisa una caja que tiene una ficha o se cae, pierde un turno. El jugador que complete todo el recorrido, o el que más se acerque a hacerlo, será el ganador.

Material didáctico

- * Niños y niñas
- * Espacio del entorno
- * Tiza
- * Ficha que puede ser una moneda una piedra o ficha.



Fuente: <http://www.utilidad.com>

Actividades de aprendizaje

Realiza actividades con precisión mediante la puntería y además identifica los números y espacios, dando lugar a un mejor equilibrio y fuerza en las piernas. Los niños actúan según sus habilidades y demuestran cuán ágiles son en el juego, de igual manera ellos pueden hacer variaciones y construir sus propias reglas y modelos de rayuela.

Evaluación: El niño mantiene el equilibrio con un solo pie y con pies juntos siguiendo la secuencia del cuadro

Taller # 3

Tema: “Los encostalados”

Juego: De agilidad



Objetivo didáctico

- Desarrollar en el niño nociones rápido lento
- Sano esparcimiento y coordinación motora.
- Agilidad



Estrategias

Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Organización

Es un juego clásico y por ello es bueno y todavía resulta divertido.

Haga competir a los niños/as con los pies dentro de los sacos, saltando hasta la meta y regresando. Este juego se puede usar como esparcimiento sin ánimo de competencia, entregando a los niños/as el material y dejando manipular libremente.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Costales o saquillos.
- Patio (espacio físico)



Fuente: www.blogspot.com

Actividades de aprendizaje

Los niños diferencian las nociones de rápido lento, mejoran la motricidad y la agilidad mediante una competencia sana. Y un juego de esparcimiento para mejorar sus reflejos y movimientos.

Evaluación: Realiza la carrera con coordinación de acuerdo a su propio ritmo

Taller # 4

Tema: “Las bolas o canicas”

Juego: De puntería



Objetivo didáctico

- Desarrollar la motricidad fina a través de la manipulación de las bolas o canicas.
- Mejorar la coordinación viso-manual



Fuente: <http://www.textualmenteactivo.com/archivos/207>

Estrategias

Para jugar con las canicas es necesario tener destreza con la puntería, fuerza en los dedos, buena velocidad, un poco de maña y mucha suerte. Tal es la buena respuesta que tiene este juego tradicional que existen varias maneras de divertirse: ya sean la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la ocasión y al número de participantes. Es un juego tradicional en donde se impulsan con los dedos pequeñas bolitas circulares de barro, semillas o vidrios de colores, hasta pegarles a la de los otros competidores.

Organización

Su práctica exige contacto directo con la tierra o el suelo y la mecánica del juego consisten en lo siguiente: Los jugadores demarcan un triángulo o círculo sobre una superficie plana (preferiblemente arenosa), donde se colocará la cantidad de bolas acordadas por los participantes.

Para decidir quién comenzará, se traza una línea distante, que servirá de referencia. Cada jugador lanzará su bola y quien se acerque más a dicha línea será el primero, y así sucesivamente. Se escoge una de las diferentes maneras de jugar y se especifican las reglas antes de comenzar.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Bolas
- Espacio del entorno donde se desarrollara el juego
- Tiza.



Fuente: www.ludicos.es/las-canicas.com

Actividades de aprendizaje

El niño y niña mejora su coordinación viso-manual lo que contribuye a tener una mejor motricidad fina, a estar en contacto con su entorno y la práctica de una competencia sana, al entregar el material el niño manipula e inventa nuevas formas de emplear sus habilidades

Evaluación: El niño toma correctamente la canica al lanzar y trabaja la coordinación viso manual

Taller #5

Tema: “Los trompos”

Juego: De puntería



Objetivo didáctico

- Desarrollar en el niño/a la habilidad de lanzar con precisión dando lugar a la realización de que el objeto que tira se quede en movimiento.
- Coordinación viso-manual
- Desarrollar la motricidad



Fuente: www.juegosdeantesdeayer.blogspot.com

Estrategia

El trompo es un juguete consistente en una peonza acompañada de una cuerda. Enrollando la cuerda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza el conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo

Organización

Para lanzar el trompo el primer paso es liar la cuerda alrededor del cuerpo del trompo. Se coloca el cordel de forma paralela al trompo sujetándolo con el dedo pulgar y con la otra mano se comienza a enrollarlo perpendicularmente formando bandas paralelas de tal manera que se termine recubriendo toda la superficie del cuerpo. Para ello se apoya en una hendidura existente entre la punta y el cuerpo que permite dejar la cuerda tensa mientras se lía. En el caso de tener un trompo que carece de punta lo más común es que en la zona de mayor diámetro se encuentre una profunda hendidura, en la cual se lía la totalidad del cordel banda sobre banda.

En el momento previo al lanzamiento se sujeta el cuerpo del trompo en la palma de la mano y se agarra el extremo del cordel entre los dedos índice (o dedo anular) y corazón con fuerza para que no se escape al lanzar el trompo pudiendo ser de ayudar anudar en el extremo de la cuerda un trozo de madera. Finalmente se lanza el trompo y se tira hacia atrás del cordel. Este lanzamiento puede hacerse totalmente de pie o con el cuerpo encorvado (a "agachaditas"), lo que reduce el impacto contra el suelo. De la misma forma puede hacerse con la punta mirando hacia abajo e imprimiendo un movimiento horizontal de giro con el brazo o con la punta mirando hacia arriba con una sacudida vertical hacia abajo de giro con el brazo.

Material didáctico

- Niños y niñas
- El trompo
- La cuerda
- Espacio del medio

Actividades de aprendizaje

Se desarrolla la coordinación viso-manual en la que el niño/a debe acertar para lograr el objetivo, desarrollando la motricidad y la fuerza.

Evaluación: el niño envuelve correctamente el trompo y lanza correctamente haciendo que el trompo de vueltas.

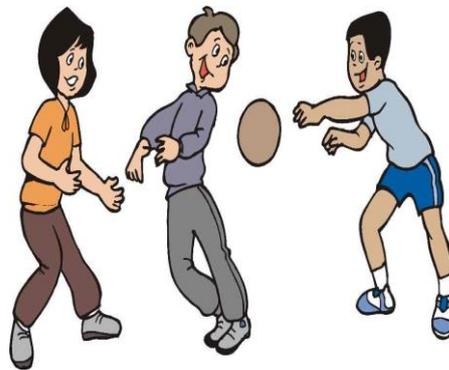
Taller # 6

Tema: “Las Quemadas”

Juego: Con instrumento

Objetivo didáctico

- Coordinar acciones
- Coordinación viso-manual
- Desarrollar la motricidad



Fuente: www.topfaif.blogspot.com

Estrategia

En este juego hay dos equipos y una pelota. Los equipos se ponen frente a frente desordenados dentro de la cancha o lugar determinado con límites marcados con líneas. Cada equipo tiene un capitán, y éste deberá estar tras el equipo contrario.

Organización

El objetivo es “Quemar” con la pelota a todos los integrantes de los equipos jugando el capitán y su grupo en conjunto, en contra de los demás.

Cuando los participantes son quemados, deben ir a ponerse junto al capitán de su equipo, y quemar junto con éste, a los integrantes del equipo contrario. Cuando todos los participantes de un equipo están quemados, el capitán de este equipo deberá salir a la cancha a intentar quemar por si solo a los integrantes del equipo contrario. El equipo que logre quemar a todos los participantes del equipo contrario, incluyendo al capitán, ganará el juego.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Pelota
- Patio (espacio físico)



Fuente: <http://www.lamaisonnette.cl/noticias.php?id=145>

Actividades de aprendizaje

Se desarrolla en el niño un ambiente de competencia y la capacidad de liderazgo, además contribuye a su coordinación y motricidad, este juego puede tener variantes de acuerdo a las necesidades de los niños y reglas que pueden incorporar a medida que lo practican.

Evaluación: El niño corre con agilidad y destreza esquivando los obstáculos.

Taller # 7

Tema: “Los países”

Juego: Con instrumento



Objetivo didáctico

- Coordinar acciones
- Coordinación viso-manual
- Desarrollar la motricidad

Estrategia

Este juego se hace al aire libre, con una pelota y una cantidad aproximada de 8 a 15 niños/as. Cada niño/a elige un país, y el primer jugador debe lanzar la pelota hacia arriba y gritar el nombre de un país que esté entre los participantes.

Organización

El jugador que represente a dicho país, debe correr a buscar la pelota, mientras todos los demás jugadores arrancan de él. Al coger la pelota, el jugador debe gritar “alto” y todos los participantes deben parar y quedarse de pie en el lugar. Luego, el jugador que tiene la pelota, debe acercarse con un paso (o los que se determinen previamente) al jugador más cercano y lanzarle la pelota, si logra alcanzarlo, será el turno del jugador golpeado, deberá lanzar la pelota y decir un país

Material didáctico

- Niños y niñas
- Pelota
- Patio (espacio físico)



Fuente: www.es.stockfresh.com

Actividades de aprendizaje

Desarrolla la habilidad de lanzar y atrapar la pelota, además contribuye a su coordinación y motricidad como la agilidad, mediante la creatividad del niño puede desarrollar y practicar el juego empleando otros términos.

Evaluación: Coordina sus acciones con respecto al lanzar y agarrar

Taller # 8

Tema: "La Gallina Ciega"

Juego: De ubicación



Fuente: www.educandoenmovimiento.blogspot.com

Objetivo didáctico

- Identificar situaciones de agrupación y dispersión
- Reforzar la ubicación espacial

Estrategia

En un espacio delimitado (no debe ser muy amplio), los participantes forman un círculo con uno de ellos, "la gallinita ciega", en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo o trapo. Los participantes que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar a la gallinita ciega, esta intentará localizar, tocar e identificar a algún compañero, en caso de adivinarlo, este pasará a ocupar su lugar.

Organización

Los participantes no pueden hablar ni hacer ruidos. Los participantes deben cuidar que la gallina ciega no tropiece o se dé algún golpe. Si la gallinita ciega localiza a alguien, este permanecerá inmóvil mientras intenta adivinar quién es. El espacio donde se desarrolla el juego debe estar libre de obstáculos o peligros. Si la gallinita ciega no consigue identificar a nadie se puede cambiar de rol pasado un cierto tiempo acordado entre todos.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Venda
- Patio (espacio físico)



Actividades de aprendizaje

El niño/a adquiere la habilidad de ubicarse en el espacio y de mejorar su coordinación y agilidad mediante la sociabilización, además desarrolla sus sentidos a través del tacto.

Evaluación: el niño tiene una correcta ubicación espacial trabajando con el oído y el tacto

Taller # 9

Tema: “Los colores”

Juego: De fuerza



Fuente: www.encuentrodecras09.blogspot.com

Objetivo didáctico

- Identificar situaciones de agrupación y dispersión
- Respetar las reglas acordadas en el juego
- Agilidad y fuerza

Estrategia

En este juego encontramos a tres personajes importantes, el Ángel que es el dueño de los colores, la vieja Inés es quien va por los colores y el Diablo quien cuida a los colores.

Organización

Quien fue elegido de Ángel realiza una reunión con el resto de participantes para definir su color en secreto, la vieja Inés se acerca a la cueva donde están los colores y pregunta por un color, si el color por el que pregunta es de uno de los participantes se lo lleva a su cueva donde lo cuida el diablo, hay muchas variaciones del juego y sus reglas.

- 1) Para llevarse al color la vieja Inés tiene que cargar al participante mientras canta los meses del año, entre más tiempo lo cargue el color será suyo.
- 2) Cuando el participante es cuche su color salga corriendo por el espacio establecido, mientras la vieja Inés lo persigue, si lo atrapa lo lleva a su cueva.
- 3) En la que el participante también puede convertirse en diablo y ayudar a atrapar a los demás colores.
- 4) El juego termina cuando todos los colores estén en la casa de la vieja Inés junto con el diablo. Recuerde que los colores también se pueden escapar de la cueva de la vieja Inés mientras los cuida el diablo.

Actividades de aprendizaje

El niño aprende a seguir reglas sencillas, interpreta roles y desarrolla fuerza con el fin de ganar el juego grupalmente, aprende a trabajar en grupo y asumir su responsabilidad.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Patio(espacio físico)

Evaluación: El niño se desplaza con agilidad y realiza sus movimientos con la fuerza requerida

Taller # 10

Tema: “Virón, virón”

Juego: De fuerza



Fuente: www.linkchildrensplaytime.blogspot.com

Objetivo didáctico

- Respetar las reglas acordadas en el juego
- Agilidad y fuerza
- Establecer relaciones cooperativas en la actividad lúdica
- Buscar colectivamente soluciones a problemas de carácter lúdico.

Estrategia

Entre todos los niños se escoge a dos que serán el puente. Sin que les oigan el resto del grupo, los dos niños escogerán dos nombres complementarios, blanco y negro, naranja y limón, coche y moto... lo que quieran, y cada uno de ellos elegirá el que más le guste. Se pondrán de pie enfrentados y dándose las manos con los brazos estirados. El resto de niños tienen que ir pasando bajo los brazos de los niños, mientras cantan todos juntos.

Organización

El niño que esté bajo los brazos en la última frase, será atrapado. Los niños le preguntarán en voz baja que prefiere entre las dos opciones que escogieron al principio. El pequeño se pondrá detrás de la que coincida con su elección. Poco a poco todos los niños quedarán en uno u otro grupo. Cuando hayan terminado, se traza una línea recta en el suelo y cada grupo se sitúa a un lado. Los niños siguen agarradas por las manos, detrás de ellas se van sujetando uno detrás de otro por la cintura todos los de sus equipos. Una vez estén listos, se trata de tirar cada grupo en un sentido, para conseguir que el niño contrario pise la línea del suelo. Ganará el equipo que lo consiga.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Patio (espacio físico)

Actividades de aprendizaje

El niño aprende a buscar soluciones a los problemas que se le presenten además a cooperar con su grupo mientras desarrolla la fuerza y agilidad mediante la toma de decisiones.

Evaluación: El niño se desplaza con agilidad y realiza sus movimientos con la fuerza requerida

Taller # 11

Tema: "Zapatito Rojo"



Fuente: www.juegos.cuidadoinfantil.net

Objetivo didáctico

- Mostrar disposición para cooperar dentro de las actividades lúdicas
- Utilizar las nociones para orientarse en el espacio

Estrategia

Este juego se realiza formando un círculo con los participantes, estos deben estar bien juntos, y deben poner solo un pie al lado de los pies de los compañeros, en el centro del círculo. Un jugador guía el juego, y comienza a cantar.

Organización

Mientras se dice “zapatito roto, cambia el otro”, el jugador debe ir señalando los zapatos de todos los demás, uno por uno, en orden, incluyéndose. Y el último que señale debe cambiar el pie por el otro. Por ejemplo si todos comienzan jugando con el pie derecho, al que le toque cambiar de pie, deberá poner el izquierdo. Se seguirá cantando, partiendo desde el niño que cambió el pie, y si le vuelve a tocar, deberá abandonar el juego. Gana el jugador que quede, al haber cambiado solo un pie o ninguno.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Patio (espacio físico)

Actividades de aprendizaje

Aprende a compartir con los demás desarrollando el compañerismo y la ayuda mutua, mientras ejercita su lateralidad, desarrolla su imaginación y memoria ya que el juego puede variar de acuerdo a las necesidades del niño.

Evaluación: Coordina su lateralidad y se orienta en el espacio correctamente

Taller # 12

Tema: Rondas

Juego: Dinámico



Fuente: www.maestrodecorazontalosh.blogspot.com

Objetivo didáctico

- Desarrollar la sociabilización el trabajo en grupo y la ejercitación de todo el cuerpo trabajando motricidad.
- Mostrar disposición para cooperar dentro de las actividades lúdicas
- Expresión corporal

Estrategia

Este juego, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. La música y letra de las canciones puede variar según la región, son populares arroz con leche, la pájara pinta, el lobo, el gato y el ratón, agua de limón, etc.

Organización

EL GATO Y EL RATÓN



Son varios los jugadores. Uno hace de gato y otro de ratón. Los demás, tomados de las manos, forman un círculo. El ratón se coloca dentro de la circunferencia humana. El gato está fuera de ella. Los del círculo giran rápidamente sin perder la unidad de la redondez, y el gato en rededor de la misma, se esfuerza en dar caza al ratón, pero los jugadores se lo impiden juntando los cuerpos cada vez que el gato pretende introducirse. El ratón puede salirse del círculo procurando estar lejos del alcance del gato, y tan pronto éste intenta darle caza o se ve a punto de ser cazado, se mete apuradamente dentro del círculo. Estas incidencias le dan movimiento y colorido al juego, y es tanto más interesante o divertido cuanto mayor agilidad, habilidad y picardía muestren los jugadores.

LA PÁJARA PINTA

Los niños y niñas cantan en coro formando una ronda. Una niña se coloca en el centro de la ronda haciendo de pájara pinta. Después la niña escoge a su pareja y baila en el centro, mientras el coro canta.

Estaba la pájara pinta
a la sombra de un verde limón;
con el pico recoge la rama,
con el pico recoge la flor.
Ay!, ay!, ay!
tú eres mi amor.



EL LOBO

Un jugador se mantiene apartado del grupo y gira al contrario de la ronda, el resto de los jugadores forman la ronda tomándose de las manos, girando y cantando.

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está,
porque si el lobo aparece
a todos nos comerá.

¿Lobo lobito estas ahí?



Entonces el jugador que se encuentra apartado de la ronda contesta que está haciendo algo tantas veces como él/ella quiera.

Me estoy lavando los dientes.

Me estoy peinando.

Fui a hacer las compras.

En el momento en que el lobo (jugador apartado de la ronda) contesta simplemente "Si", la ronda se separa corriendo, mientras el lobo trata de atrapar a cualquier otro jugador para que sea el nuevo lobo y se repite el juego desde el principio.

Material didáctico

- Niños y niñas
- Patio (espacio físico)

Actividades de aprendizaje

Mejora su expresión corporal siguiendo indicaciones sencillas a través de las canciones, y por medio de la participación colectiva, que dependiendo del juego mejora

Evaluación: Sus movimientos de coordinación van acorde al juego.

6.7. IMPACTO

Social

El impacto social fue bueno ya que la acogida y la practica con el alumnado dio los frutos que se propuso, además las maestras compartieron con los padres de familia los mismos que estuvieron de acuerdo con la práctica y el rescate de los juegos tradicionales y decidieron aportar para que no se pierdan y los niños sigan con la práctica y compartan con sus amigos.

Educativo

Las maestras si comenzaron a utilizar las guía en sus jornadas diarias, lo que les facilito desarrollar las habilidades en los niños y niñas, y cuentan con un documento más de apoyo para su planificación y hacer de sus horas clase un momento cálido de diversión y aprendizaje.

Metodológico

Dentro de nuestras metas al estudiar e investigar sobre los juegos tradicionales nos fijamos como un objetivo clave la difusión de un instrumento de ayuda al maestro como al niño, el cual se enfoque en desarrollar las habilidades de una manera didáctica y que los niños compartan con sus demás amigos y compañeros para que de esta forma no se pierda esta tradición.

6.8. DIFUSIÓN

Se difundió con la guía didáctica a través de los docentes del establecimiento para la práctica de las mismas ya que en el momento que se realizó las recolecciones datos, estuvieron prestos a colaborar y acogieron de buena manera todos los aportes que se dio a conocer

6.9. BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, Lusmidia; García, Margarita, (2008). “Características más relevantes del paradigma socio crítico”. Doctorado de Educación.
- Araujo, Luis Alberto, (2010). “Educación Física, Deportes y Recreación. Aptitud física, salud y calidad de vida”. Disponible en: www.educacionfisicadeporterecreacion.blogspot.com
- Azuaje, Dexi; Laya, Juan., y otros (2011). “Teoría y Paradigmas Educativos”. Disponible en: <http://paradigmaseducativosuft.blogspot.com/2011/05/teoria-critica-darjeling-silva-13229689.html>
- Batalla Flores, A., (2000). “Habilidades motrices”. Barcelona: INDE.
- Bernaldo de Quiros, Mónica (2006) “Manual de psicomotricidad”
- Castell, Godol, (2007). “Cincuenta propuestas de actividades motrices 3-4 años” editorial FICHERO
- Contreras Jordán, O. R. (1998). “Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista”. Barcelona: INDE
- Da Fonseca, Vítor (2000). “Estudio y Génesis de la Psicomotricidad”, España, INDE Publicaciones.
- De Zubiría, Miguel y otros, (2002). “Pedagogía conceptual, desarrollo filosófico, pedagógico y psicológico”.
- Díaz, Nayeli, (2006). “Fantasía en movimiento”, México, editorial Limusa.
- Flor, Iván., Gandara, Cristina., (2004). “Manual de Educación Física, deporte, recreación y juego”.
- Gallahue, Clenaghan, (2001). “Movimientos Fundamentales, Su desarrollo y rehabilitación”, Editorial Médica Panamericana S.A., México.
- García, J. y Berruezo, P., (1994). “Psicomotricidad y Educación Infantil”, España, Editorial CEPE.
- García, J., Fernández, F., (1994). “Juegos y psicomotricidad”, España, Editorial CEPE.

- Gil, Miguel, (2013). "Desarrollo de las habilidades motrices específicas durante la iniciación a la práctica deportiva en el segundo ciclo de educación primaria". Universidad de Valladolid.
- Gualotuña, Paulina, (2011). "Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 1er. Año de Educación Básica". Escuela Politécnica del Ejército.
- <http://juegos.cuidadoinfantil.net>
- <http://www.lamaisonnette.cl/noticias.php?id=145>
- <http://www.textualmenteactivo.com/archivos/207>
- <http://www.utilidad.com>
- Idrovo Villarroel, Jorge (2006). "Crear para jugar y jugar para pensar"; Identidad gráfica; Ibarra-Ecuador.
- INDE (2006). "Discapacidades motoras y sensoriales en primera: 181 juegos adaptados. Unidad didáctica", edición INDE
- INDE (2006). "Educación motriz y educación psicomotriz en pre-escolar y primaria", edición INDE
- Jiménez, Gladys; Gamboa, Rodrigo, (2009). "Desarrollo Motor. Material preparado para la Carrera de Educación Parvularia". Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- Justo Martínez, E., (2000). "Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad". Almería. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Almería.
- Lavega Burgues, Pere (2000). "Juegos y deportes populares tradicionales" edición INDE
- Le Boulch, Jean, (1995). "El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años", España, Ediciones Paidós.
- López, Alberto, (2012). "Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas".
- Losada Iglesias, M. C. (2009). "Características Generales del Niño de Educación Infantil (de 0 a 6 años)".
- Maestro, F., (2005). "Juegos tradicionales". Zaragoza - España
- Massion, Jean, (2000). "Cerebro y Motricidad" editorial IND

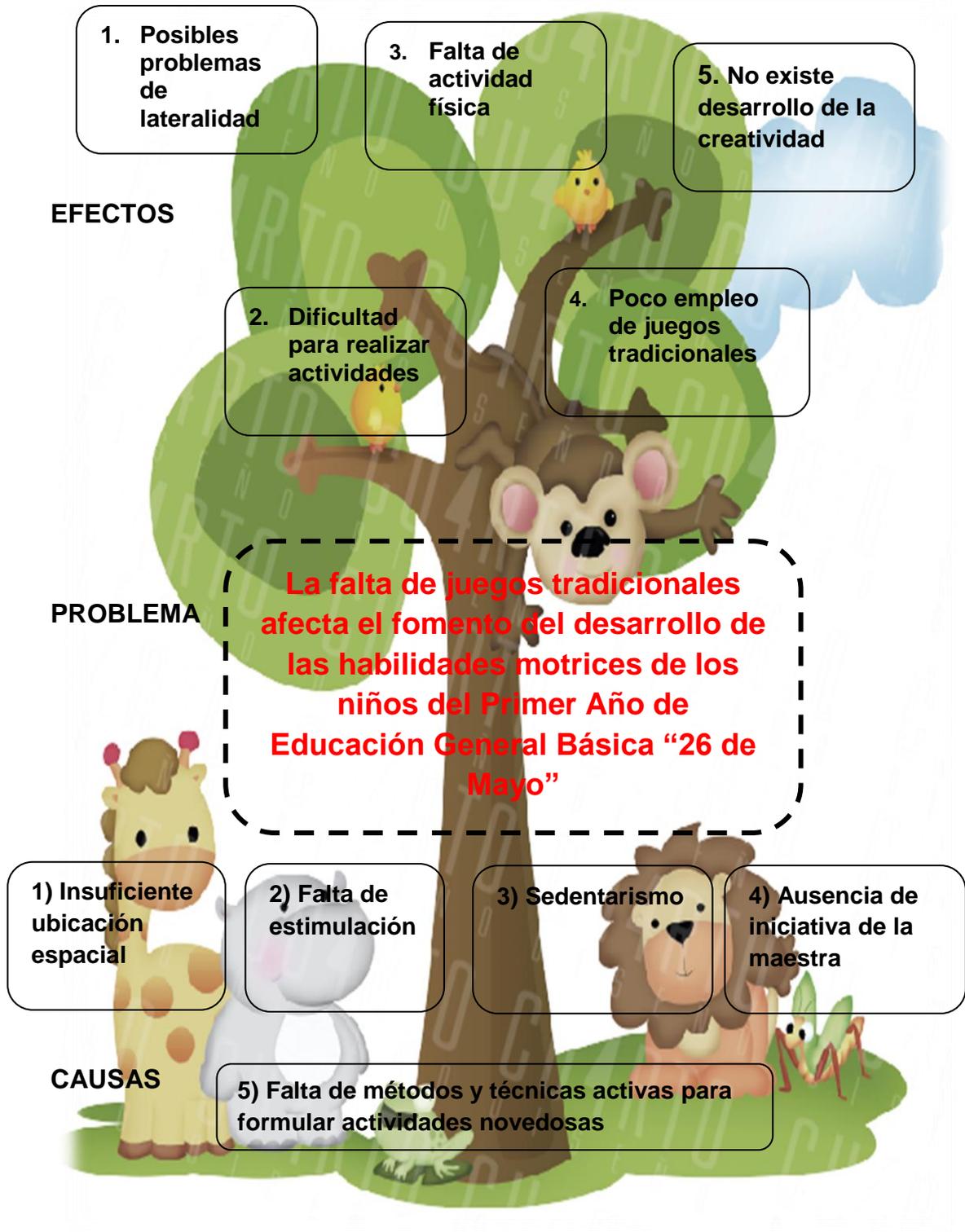
- Meece, J., (2000). "Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores", SEP, México, D.F. Disponible en: http://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/DesarrolloNinoAdolescente/vector3/documentos/Teoria_del_desarrollo_de_Piaget.pdf
- Ministerio De Educación Ecuador, (2007). "Currículo Institucional para la Educación Inicial", primera edición, Quito – Ecuador.
- Nacevilla, María Fabiola, (2012). "Recreación infantil y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje". Investigación Universidad Técnica de Ambato.
- Öfele, María Regina (1999). "Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas". Educación Física y Deportes. Disponible en: www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm
- Pentón, Belkis., (2007). "La Motricidad en la Etapa Infantil". Cuba.
- Peñalver, Yanetsi; Bartelemy, Elayne, (2009). "Los juegos tradicionales para contribuir al mejoramiento de las habilidades motrices básicas". Artículo Científico.
- Pérez, R., (2005). "Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la Infancia", España.
- Prieto, Miguel Ángel (2010). "Habilidades motrices básicas". Artículo Científico. Disponible en: http://www.csifcsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/Miguel_Angel_Prieto_Bascon_01.pdf
- Ramírez, Pilar. (2009). "Una Maestra Especial María Montessori". Disponible en: csifrevistad@gmail.com
- Romero, V. Gómez, M., (2003). "Metodología del juego", Barcelona, Ed. Ahamar.
- Sánchez, Nestor Daniel, (2001). Juegos Tradicionales. "Más allá del jugar". Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación.
- Tasser, J., (1996). "Teoría y práctica de la psicomotricidad", España, Ediciones Paidós.
- Vayer, Pierre, (1985). "El Diálogo corporal", Barcelona, Editorial Científico-médica.
- www.blogspot.com

- www.educandoenmovimiento.blogspot.com
- www.encuentrodecras09.blogspot.com
- www.es.stockfresh.com
- www.juegos.cuidadoinfantil.net
- www.juegosdeantesdeayer.blogspot.com
- www.linkchildrensplaytime.blogspot.com
- www.ludicos.es/las-canicas.com
- www.maestrodecorazotalosh.blogspot.com
- www.topfaif.blogspot.com
- www.tricolin.com
- Zapata, Oscar, (2002). “La psicomotricidad y el niño”. Editorial Trillas. México.

ANEXOS



Anexo 1. Árbol del problema



Anexo 2. Matriz de coherencia

<p>PROBLEMA</p> <p>¿Cómo la falta de juegos tradicionales afecta el fomento del desarrollo de las habilidades motrices de los niños del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>– Mejorar el empleo de juegos tradicionales para fomentar el desarrollo de las habilidades motrices en niños/as de edad preescolar (4 y 6 años) del Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”.</p>
<p>PREGUNTAS</p> <p>– ¿Cómo diagnosticar el conocimiento sobre los juegos tradicionales que tienen las docentes y los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”?</p> <p>– ¿Cómo valorar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”?</p> <p>– ¿En base a qué parámetros se elaborará una propuesta alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>– Diagnosticar el conocimiento sobre los juegos tradicionales que tienen las docentes y los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”.</p> <p>– Valorar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”</p> <p>– Elaborar una propuesta alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y niñas del Primer año de Educación General Básica “26 de Mayo”</p>

Anexo 3. Formato encuesta a docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Encuesta dirigido al docente, con la finalidad de investigar el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas de 4 a 6 años, y el conocimiento de juegos tradicionales de nuestro país.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y señale las respuestas según su criterio y con toda la sinceridad posible.

1) ¿Opina usted que al utilizar los juegos tradicionales propician el desarrollo de la psicomotricidad gruesa?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

2) ¿Aplica los juegos populares: rayuela y saltar la cuerda, en los cuales se desarrolla coordinación y equilibrio?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

3) ¿Con el mismo juego de la rayuela aplica la técnica para la elaboración de figuras geométricas simples?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

4) ¿Organiza rondas con su niños para desarrollar en ellos las habilidades de correr y seguir ordenes sencillas?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

5) ¿Ustedes motivan en sus niños la coordinación viso motora, como: las bolas, tortas, y trompos?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

6) ¿Organiza juegos de secuencia como “zapatito rojo”, “san Venenito”, “los colores”?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

7) ¿Realiza juegos de competencia, como los encostalados para diferenciarlas nociones de rápido-lento?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

8) ¿Los niños realizan juegos como, el de los países para desarrollar la habilidad de lanzar y agarrar la pelota?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

9) ¿Utiliza el juego de la gallinita ciega o las escondidas para reforzar la ubicación espacial?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

10) ¿A aplicado el juego del virón, virón para medir fuerza y agilidad en sus niños?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(....)

11) ¿Le gustaría contar con un manual de técnicas en base a juegos tradicionales para desarrollar la motricidad fina y gruesa de sus estudiantes?

Siempre (.....) Casi siempre (.....) Rara vez (.....) Nunca
(.....)

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**Anexo 4. Ficha de observación para los niños y niñas de 4 a 6 años
de Primer Año de educación General Básica “26 de Mayo”**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

FICHA DE OBSERVACIÓN

DATOS INFORMATIVOS

Escuela :
Año de estudio :
Fecha :
Número de niños:

Tema de observación

Respuesta psicomotriz de los niños a los juegos tradicionales

JUEGOS TRADICIONALES	Dominio alto	Dominio medio	Dominio bajo	Dominio nulo
Coordinación y equilibrio la cuerda				
Realiza figuras geométricas la rayuela				
Seguir ordenes sencillas las rondas				
Coordinación viso motora las bolas				
Coordinación viso motora. El trompo				
Secuencias zapatito rojo				
Secuencias Los colores				
Deferencia rápido lento. Carrera de encostados				
Ubicación espacial. Gallinita ciega				
Habilidad lanzar y agarrar. Los países				
Habilidad lanzar y agarrar. Las quemadas				
Medición de fuerzas. Virón, virón				
Total				

Anexo 5. Fotografías



Fuente: Primer Año de Educación General Básica “26 de Mayo”.



Fuente: Primer Año de Educación General Básica "26 de Mayo".



Elaborado por: Investigadoras

"Jugando Aprendo"



PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA "26 DE MAYO"

Pimampiro- Imbabura -Ecuador

Calle Amazonas 60-73 Telf. (06) 2 937 - 335.

Pimampiro, 09 de Abril del 2012

APETICION VERBAL DE LAS INTERESADAS:

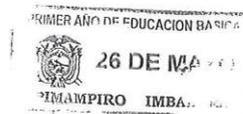
CERTIFICO:

Que las señoritas Alumnas de la Universidad Técnica del Norte Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth con número de cédula 100369201-7 y Guerrero Narváz Susana Gabriela con número de cédula 100291122-8, han solicitado verbalmente y a través de un oficio se les facilite el realizar sus investigaciones dentro de la institución con respecto a su tema de trabajo de grado "ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS" previo a la obtención del título en licenciatura en Parvularia, el cual de mi parte y del cuerpo docente estamos prestos a brindarles nuestra colaboración y disposición de las instalaciones, es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, por lo tanto faculto a las interesadas hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atentamente:

Lic. Ximena López H.

DIRECTORA



"Jugando Aprendo"



PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA "26 DE MAYO"

Pimampiro- Imbabura –Ecuador

Calle Amazonas 60-73 Telf. (06) 2 937 – 335.

Pimampiro, 04 de Octubre del 2012

APETICION VERBAL DE LAS INTERESADAS:

CERTIFICO:

Que las señoritas Alumnas de la Universidad Técnica del Norte Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth y Guerrero Narváz Susana Gabriela, compartieron con el personal docente la guía didáctica que elaboraron a partir de los resultados obtenidos de su investigación en nuestra institución en la fecha 24 y 25 de Septiembre del presente, la misma que la realizaron a través de la socialización en primera instancia con las maestras y padres de familia y luego con los niños, el mismo que tuvo un gran impacto en nuestra institución ya que demuestra creatividad, ingenio, facilidad de manejo y sobre todo el rescate de los Juegos Tradicionales que es su prioridad, además nos brinda la ayuda que necesitamos para mejorar las habilidades de nuestros niños y niñas, ayudando de esta manera con un aporte más para incluir en nuestra planificación.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, por lo tanto faculto a las interesadas hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atentamente:


Lic. Ximena López H.
DIRECTORA



Lic. Carla Cristina Minda Folleco

A petición verbal de las Señoritas: Amaguaña Cepeda Elizabeth y Guerrero Narváez Susana Gabriela, alumnas de la Universidad Técnica del Norte.

Certifico:

Que realice la traducción del resumen de la tesis de las Señoritas antes mencionadas, elaborando de esta forma el Abstract de la misma.

Es todo cuanto puedo informar, las interesadas pueden hacer uso del presente certificado.



Lic. Carla Cristina Minda Folleco

CI: 100251057-4

Licenciada en Ciencias de la Educación
Especialidad Inglés UTN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA IDENTIDAD:	DE	1003692017	
APELLIDOS NOMBRES:	Y	Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth	
DIRECCIÓN:	OTAVALO		
EMAIL:	damien27malevoac@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062924327	TELÉFONO MÓVIL:	0959031343

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS. EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "26 DE MAYO" DE LA CIUDAD DE PIMAMPIRO".
AUTOR (S):	Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth Guerrero Narváez Susana Gabriela
FECHA: AAAAMMDD	04-07-2013
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Jesús León

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth con cédula de identidad Nro 1003692017, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 04 días del mes de Julio del 2013

(Firma) 

Nombre: Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth

C.C.: 1003692017

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth, con cédula de identidad Nro. 1003692017, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de "ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS. EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "26 DE MAYO" DE LA CIUDAD DE PIMAMPIRO". que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 04 días del mes de Julio del 2013

(Firma) 
Nombre: Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth

Cédula: 1003692017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA IDENTIDAD:	DE	1002911228	
APELLIDOS NOMBRES:	Y	Guerrero Narváez Susana Gabriela	
DIRECCIÓN:	HUERTOS FAMILIARES		
EMAIL:	gaby88gns@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062545042	TELÉFONO MÓVIL:	0994595614

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS. EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "26 DE MAYO" DE LA CIUDAD DE PIMAMPIRO".
AUTOR (S):	Amaguaña Cepeda Patricia Elizabeth Guerrero Narváez Susana Gabriela
FECHA: AAAAMMDD	04-07-2013
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Jesús León

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Guerrero Narváez Susana Gabriela con cédula de identidad Nro 1002911228, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 04 días del mes de Julio del 2013



(Firma).....
Nombre: Guerrero Narváez Susana Gabriela

C.C.: 1002911228

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Guerrero Narváez Susana Gabriela, con cédula de identidad Nro. 1002911228, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de "ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA EJECUCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES DE LOS NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS. EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "26 DE MAYO" DE LA CIUDAD DE PIMAMPIRO". que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 04 días del mes de Julio del 2013

(Firma)
Nombre: Guerrero Narváez Susana Gabriela

Cédula: 1002911228