



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Educación Básica.

TEMA:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL YÁNEZ" DE LA PARROQUIA DE MACHACHI, CANTON MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA.

Autor: Paucar Arellano Fanny Alicia

Tutor: Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán

Ambato-Ecuador

2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Dr. Mg. Raúl YungánYungán, con C.I. 0602293482, en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación sobre el tema:“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ISABEL YÁNEZ” DE LA PARROQUIA DE MACHACHI, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA”, del estudiante Fanny Alicia Paucar Arellano, estudiante de la Carrera de Educación Básica, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos, técnicos, científicos, reglamentarios y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....

Dr. Mg. Raúl YungánYungán

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO INVESTIGACIÓN

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ISABEL YÁNEZ” DE LA PARROQUIA DE MACHACHI, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad del investigador, como autor de este trabajo de grado.

Paucar Arellano Fanny Alicia

C.C. 1721924080

AUTORA

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de grado o titulación sobre el tema: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ISABEL YÁNEZ” DE LA PARROQUIA DE MACHACHI, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA” autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....

Paucar Arellano Fanny Alicia

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “ISABEL YÁNEZ” DE LA PARROQUIA DE MACHACHI, CANTÓN MEJÍA, PROVINCIA DE PICHINCHA”, Presentado por la señorita estudiante: Fanny Alicia Paucar Arellano, estudiante de la carrera de Educación Básica, Modalidad Semi-presencial, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se presenta a los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lic. Mg. Zurita Álava Susana Patricia

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Dr. Mg. Bedón Arias Pedro Manual

DEDICATORIA

El siguiente trabajo dedico en primer lugar a Dios, ya que él me da la vida y las fuerzas suficientes para poder llegar a cumplir mi meta de finalizar la carrera con éxito.

Con toda mi admiración a mi familia que siempre recibí de parte de ellos el apoyo incondicional para que esto fuera posible.

Con mi cariño a mis profesores de la carrera que siempre han estado ahí para ayudarme con conocimientos innovadores cada día, dando lugar a que pueda aprender distintas cosas de cada uno de ellos.

A los estudiantes del primer año por darme la oportunidad y el cariño para que esta investigación se haga realidad y culmine con éxito

Fanny Alicia Paucar Arellano

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme que cada día me regale la vida para poder llegar a alcanzar las metas planteadas en mi vida.

Especialmente a toda mi familia ya que con el apoyo incondicional de cada uno de ellos estoy por culminar mi carrera.

A mis compañeros que fueron más que eso fueron mis hermanos que siempre estuvieron ayudándome en cualquier dificultad que se presentaba y supimos salir adelante como una gran familia

Sin ser menos importante a mis maestros de todo el transcurso de la carrera que permanecí en las aulas, aprendiendo cosas importantes pero lo más significativo es que nos enseñaron primero a ser persona y segundo no ser un maestro tradicional sino que cada día nos innovemos en nuestra materia y salir del montón

Fanny Alicia Paucar Arellano

INDICE GENERAL

PAGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	i
AUTORÍA DEL TRABAJO investigación.....	ii
CESION DE DERECHOS DE AUTOR.....	iii
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xvi
EXECUTIVE SUMMARY.....	xvii
INTRODUCCIÒN	1
CAPITULO 1.....	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÒN	3
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis Crítico	7
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación de Problema.....	8
1.2.5 Interrogantes	8
1.2.6 Delimitación	9

1.3	Justificación	9
1.4	Objetivos.....	10
1.4.1	Objetivo general	10
1.4.2	Objetivos específicos	10
CAPITULO 2.....		12
MARCO TEÓRICO		12
2.1	Antecedentes Investigativos	12
2.2	Fundamentación Filosófica.....	15
1.2.1	Fundamentación Ontológica.....	15
1.2.2	Fundamentación Axiológica.....	16
1.2.3	Fundamentación Epistemológica.....	17
2.2.4	Fundamentación Pedagógica.	17
2.3	Fundamentación Legal	18
2.4	Categorías Fundamentales	21
2.5	Fundamentación Teórica Variable Independiente	24
2.5.1	Juegos Tradicionales.....	24
2.5.1.1	Definición	24
2.5.1.2	Importancia	24
2.5.1.3	Tipos de juegos tradicionales	26
2.5.1.4	Beneficios de los juegos tradicionales	31
2.5.2	Estrategias lúdicas.....	34
2.5.2.1	Definición	34
2.5.2.2	Objetivos de las estrategias lúdicas	36
2.5.2.3	Importancia de estrategias lúdicas	37

2.5.2.4	Clasificación de las estrategias lúdicas por el aspecto que desarrollan.....	38
2.5.3	Metodología.....	40
2.5.3.1	Definición.....	40
2.5.3.2	Importancia de la metodología.....	41
2.5.3.3	Metodologías utilizadas habitualmente.....	42
2.5.3.4	Clasificación de los Métodos de Enseñanza.....	43
2.5.3.4.1	Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento.....	43
2.5.2.3.2	Método analógico o comparativo.....	44
2.5.2.3.3	Los métodos en cuanto a la organización de la materia.....	45
2.5.2.3.4	Los métodos en cuanto a su relación con la realidad.....	45
2.5.2.3.5	Los métodos en cuanto a las actividades externas del niño.....	46
2.5.2.3.6	Los métodos en cuanto a sistematización de conocimientos.....	46
2.5.2.3.7	Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado.....	47
2.5.4	Didáctica.....	47
2.5.4.1	Definición.....	47
2.5.4.2	Objetivos de la didáctica.....	49
2.5.4.3	Importancia de la didáctica.....	50
2.6	Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente.....	51
2.6.1	Cuerpo humano.....	51
2.6.1.1	Definición.....	51
2.6.1.2	Composición del Cuerpo Humano.....	52
2.6.1.3	Funciones Básicas.....	53
2.6.2	Desarrollo Motor.....	55
2.6.2.1	Definición.....	55

2.6.2.2	Etapas del desarrollo.....	56
2.6.2.3	Clasificaciones del desarrollo motor	59
2.6.3	Coordinación motora	60
2.6.3.1	Definición	60
2.6.3.2	Factores determinantes de la coordinación.....	61
2.6.3.3	Tipos de coordinación	62
2.6.4	Motricidad Gruesa	64
2.6.4.1	Definición	64
2.6.4.2	Importancia	66
2.6.4.3	Áreas a desarrollar	67
2.7	Hipótesis	69
2.8	Señalamiento de Variables	69
	CAPÍTULO 3.....	70
	METODOLOGÍA	70
3.1	Enfoque.....	70
3.2	Modalidad Básica de Investigación	70
3.3	Nivel o Tipo de Investigación	71
3.4	Población y Muestra	71
3.4.1	Población	71
3.4.2	Muestra	72
3.5	Operacionalización de Variables	73
	Variable Independiente	73
	Variable Dependiente:.....	74
3.6	Plan de Recolección de Información	75
3.6.1	Procesamiento y Análisis.....	76

3.7 Plan de Recolección de Información	76
CAPÍTULO 4.....	78
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	78
4.1 Análisis de los resultados de las encuestas aplicadas a maestros (as).....	78
4.2 Ficha de observación realizada a los estudiantes.....	88
4.3 Verificación de la Hipótesis	98
4.3.1 Combinación de frecuencias.....	98
4.3.2 Planteamiento de hipótesis estadísticas	98
4.3.3 Selección del nivel de significación al 95 %.....	98
4.3.4 Descripción de la población.....	99
4.3.5 Especificación del estadígrafo	99
4.3.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos	99
CAPÍTULO 5.....	103
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	103
5.1 Conclusiones.....	103
5.2 Recomendaciones	104
CAPÍTULO 6.....	105
PROPUESTA.....	105
6.1 Tema.....	105
6.2 Datos informativos:	105
6.3 Antecedentes.....	106
6.4 Justificación	106
6.5 Objetivos.....	107
6.5.1 Objetivo General.....	107
6.5.2 Objetivos Específicos	107

6.6 Factibilidad	108
6.7 Fundamentación Teórica	109
6.7.1 Juegos Tradicionales.....	109
6.7.1.1 Definición	109
6.7.2.2.2 Finalidad de los juegos tradicionales.....	110
6.7.2.2.3 Tipos de juegos tradicionales	110
6.7.2.2.4 Importancia de los juegos tradicionales.....	113
6.7.2.2.5 Materiales a utilizar	116
6.7.2.2.6 Juegos tradicionales rescatando los valores	116
6.8 Modelo Operativo.....	117
9.10 Administración de la propuesta	199
9.10.1 Recursos humanos	199
9.10.2 Recursos institucionales	199
9.10.3 Recursos Económicos.....	199
9.11 Precisiones de Evaluación	200
Bibliografía.....	200
Anexos.....	204

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población	72
Tabla 2: Operacionalización de variable Independiente	73
Tabla 3: Operacionalización de variable Dependiente	74
Tabla 4: Recolección de Información	75
Tabla 5: Plan de Procesamiento de Información	77
Tabla 6: Juegos tradicionales en el PEA	78
Tabla 7: Expresión de gestos y sentimientos ju	79
Tabla 8: Juegos tradicionales como un recurso recreativo	80
Tabla 9: Juegos tradicionales aportan al desarrollo de identidad y autonomía....	81
Tabla 10: Juegos tradicionales promueve la integración	82
Tabla 11: Los niños(as) se trasladan sin problema	83
Tabla 12: Combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa	84
Tabla 13: El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos.	85
Tabla 14: Aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva .	86
Tabla 15: Es necesario una guía de juegos tradicionales para el desarrollo motriz	87
Tabla 16: Mantiene relajados los músculos	88
Tabla 17: Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza	89
Tabla 18: Mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada.....	90
Tabla 19: Coordina movimientos elaborados con objetos	91
Tabla 20: Realiza giros sin problema.....	92
Tabla 21: Sus movimientos son con rapidez.....	93
Tabla 22: Ubica objetos en un espacio determinado.....	94
Tabla 23: Demuestra habilidades motrices	95
Tabla 24: Trabaja con direccionalidad en el cuaderno	96
Tabla 25: Sigue secuencias rítmicas	97

Tabla 26: Frecuencias observadas.....	100
Tabla 27: Frecuencias esperadas.....	100
Tabla 28: Calculo del chi-cuadrado	101
Tabla 29: Modelo Operativo	117
Tabla 30: Administración de la propuesta.....	199
Tabla 31: Previsión de la Evaluación.....	200

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de Problemas	6
Gráfico 2: Red de Inclusiones Conceptuales	21
Gráfico 3: Sub-categorías de la Variable Dependiente.....	23
Gráfico 4: Juegos tradicionales en el PEA.....	78
Gráfico 5: Expresión de gestos y sentimientos	79
Gráfico 6: Juegos tradicionales como un recurso recreativo	80
Gráfico 7: Juegos tradicionales aportan al desarrollo de identidad y autonomía.	81
Gráfico 8: Juegos tradicionales promueve la integración	82
Gráfico 9: Los niños(as) se trasladan sin problema	83
Gráfico 10: Combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa	84
Gráfico 11: El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos.	85
Gráfico 12: Aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva	86
Gráfico 13: Es necesario una guía de juegos tradicionales para el desarrollo motriz	87
Gráfico 14: Mantiene relajados los músculos	88
Gráfico 15: Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza	89
Gráfico 16: Mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada.....	90
Gráfico 17: Coordina movimientos elaborados con objetos.....	91
Gráfico 18: Realiza giros sin problema.....	92
Gráfico 19: Sus movimientos son con rapidez	93
Gráfico 20: Ubica objetos en un espacio determinado	94
Gráfico 21: Demuestra habilidades motrices	95
Gráfico 22: Trabaja con direccionalidad en el cuaderno	96
Gráfico 23: Sigue secuencias rítmicas	97
Gráfico 24: Toma de decisión.....	101

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yáñez” de la Parroquia de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha”

AUTOR: Fanny Alicia Paucar Arellano

TUTOR: Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán

FECHA: Febrero 2015

El juego tradicional es una actividad que está perdiendo su importancia en la actualidad. Su universalidad es el indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del desarrollo del ser humano. Se identifica como esparcimiento, bienestar y entretenimiento, que habitualmente es evaluada positivamente por quienes las realizan ya que a través del juego tradicional transmiten valores culturales, normas de conducta, resuelven conflictos dependiendo al tipo de juego, educan a los niños(as) y jóvenes desarrollando múltiples facetas de su personalidad. La metodología utilizada es el inductivo deductivo ya que se realizaron encuestas a las maestras y fichas de observación a los estudiantes llegando a la conclusión que si se ven niños con un bajo desarrollo motriz grueso. Desde este punto de vista se plantea el diseño de una guía didáctica de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as de Primer Año de la escuela Isabel Yáñez, como una alternativa en el proceso enseñanza-aprendizaje que beneficia a los niños, niñas y maestros, diseñada desde una pedagogía constructivista, activa, flexible y crítica que pondere el movimiento a fin de mejorar el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales. Su aplicación se justifica porque favorece al mejorar las dificultades motoras que fueron observados y están impidiendo el aprendizaje del niño(a) y su desarrollo normal. Con las nuevas políticas de educación, la escuela será la responsable de detectar, intervenir y prevenir las dificultades para un desarrollo óptimo utilizando métodos pedagógicos adecuados para reducir las dificultades motoras. Por lo que se pone a consideración de las maestras de primer año, esta guía, con el fin de que sea utilizada como propuesta metodológica en el trabajo docente, para el desarrollo de las nociones básicas y la motricidad gruesa

Descriptor: Juegos Tradicionales, Guía Didáctica, Motricidad Gruesa, Pedagogía, Nociones Básicas

TEHICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: BASIC EDUCATION
IN SEMI PRESENTIAL STUDIES MODALITY

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: “Traditional games and gross motor development of children freshmen basic general education school "Isabel Yáñez" Machachi Parish, Canton Mejia, Pichincha Province”

AUTOR: Fanny Alicia Paucar Arellano

TUTOR: Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán

FECHA: February 2015

The traditional game is an activity that is losing its importance today. Its universality is indicative of the primary role to be met throughout the development of human beings. It is identified as recreation, wellness and entertainment, usually is positively evaluated by those who make them as through traditional game convey cultural values, norms of behavior, resolve conflicts depending on the type of game, educate children (as) and young developing multiple facets of his personality. The methodology used is the deductive and inductive that surveys of teachers and observation forms to students coming to the conclusion that if children are with low motor development were made thicker. From this point of view is proposed to design a traditional game tutorial to develop gross motor skills in children / as Freshman School Isabel Yanez, as an alternative in the teaching-learning process that benefits children, girls and teachers, designed from an active, flexible and critical constructivist pedagogy that weights the movement to improve the development of physical emotional and social skills, intellectual. Its application is justified because favors improving motor difficulties were observed and are preventing children's learning (a) and normal development. With the new education policy, the school will be responsible to detect, intervene and prevent difficulties for optimal development using appropriate pedagogical methods to reduce motor difficulties. As to the consideration of first-year teachers, this guide in order to be used as a methodological approach in the teaching work for the development of basic notions and gross motor skills

Descriptors: Traditional Games, Teaching Guide, Gross Motor, Education, Basic Notions

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de juegos tradicionales nos introduce al sorprendente mundo infantil, que está lleno de magia, imaginación y fantasía; hablar de juegos tradicionales es hablar de la cultura ecuatoriana que no debería perderse sino lo contrario debemos revalorizarlo ya que tenemos grandes beneficios al practicarlo a cortas edades como el desarrollo de la motricidad gruesa este tipo de juegos trascienden de generación en generación.

La gran mayoría de niños y adolescentes en la sociedad desconocen de estos tipos de juegos, es importante investigar los beneficios que ofrecen en el proceso enseñanza- aprendizaje ya que los niños(a) a los 5 años son los que deben aprender mediante el juego y que mejor si es el juego tradicional que tenemos un doble beneficio como la revalorización de la cultura ancestral y el desarrollando de habilidades y destrezas.

La práctica del juego a su corta edad es una puerta que abre a los nuevos conocimientos dejando el sedentarismo y la tecnología que están al alcance de la niñez y adolescencia ecuatoriana actual y ocasionando efectos negativos en su desarrollo.

Guiar a niños de forma correcta posibilitará la oportunidad de poder ayudar a su desarrollo motriz, intelectual, afectivo y social; es decir optimizará sus capacidades a nuevos aprendizajes, ya que es la verdadera labor de un buen profesional.

Con este aporte se requiere señalar lo importante que es el juego, pues se trata de construir el presente y futuro de la sociedad, siendo los principales favorecidos los niños/as que aspiran tener mejor suerte y que confía en la ética profesional de sus maestros/as. El trabajo de graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPÍTULOS 1. EL PROBLEMA se contextualiza el problema, a continuación se expone el árbol de problemas y el correspondiente Análisis Crítico, la Prognosis, formulación del problema, las preguntas directrices, las delimitaciones, justificación, el objetivo general y objetivos específicos.

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEORICO se señala los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, Red de Inclusiones, Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable, el marco conceptual y finalmente se plantea la hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA se señala el enfoque, las Modalidades de investigación, Población y Muestra, Operacionalización de variables, las Técnicas e Instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO 6. PROPUESTA se señala el Tema, Datos informativos, Antecedentes, Justificación, Objetivos, Factibilidad, Fundamentación, Modelo Operativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente consta la bibliografía y los anexos correspondientes que han servido como referencia en el trabajo de investigación.

CAPÍTULO 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA

Los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Escuela “Isabel Yáñez” de la parroquia de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

El Ecuador se caracteriza por ser un país multiétnico y pluricultural, portador de atractivos interesantes tanto para nacionales y extranjeros, con el paso de los años se han ido produciendo fenómenos sociales que han motivado la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de la identidad cultural de nuestro país, en la actualidad son pocas las personas que practican los juegos tradicionales por el mismo hecho que los avances tecnológicos son accesibles para todas las personas.

En la investigación de Lucero (2012) se menciona en el artículo del Diario La Hora (2003) que:

Los juegos tradicionales siendo parte de la cultura popular, han sido reemplazados progresivamente por otro tipo de juegos mucho más individualizados por el desarrollo de programas informáticos de alta tecnología. Por otra parte, el ritmo de vida que se lleva debido a los factores de modernización, ha influido de manera determinante para que se haya dado la ruptura de la transmisión tradicional de los juegos, como las condiciones urbanísticas del entorno, que no favorecen para su transmisión generacional.

(La Hora, 2013)

Todo esto ha hecho que los juegos tradicionales pierdan fuerza en la vida de los ecuatorianos y en especial en la infancia que es la mayor perjudicada, ya que los juegos tradicionales brindan beneficios en el desarrollo global, que actualmente los niños y niñas no los están gozando.

El sistema educativo ecuatoriano forma parte de esta responsabilidad por lo cual desde el año lectivo 2014 – 2015 se ha implementado la materia Aprendiendo en Movimiento, dentro de esta consta un bloque muy importante como son los juegos tradicionales que fomenta la práctica y revalorización de estos elementos culturales de antaño, que forman parte del desarrollo y formación de los niños y niñas ecuatorianos alcanzando el Buen Vivir.

“Cada región del Ecuador tiene una historia diferente acerca de los juegos tradicionales que los niños han jugado, pero existen similitudes entre los juegos en las distintas regiones. Este tipo de juegos ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de edades cortas” (Quito, 2014)

En la **provincia** de Pichincha la aplicación los juegos tradicionales no se practica de forma permanente, los maestros encargados de esta área han aportado muy poco a continuar con la práctica de los juegos tradicionales, es decir, muy pocos de ellos realizan estas actividades recreativas y lúdicas en sus horas, se han dedicado hacer actividades cognoscitivas, que no favorece en el desarrollo los estudiantes, lo que no permite la interacción, socialización y el inter aprendizaje, es decir, el estudiante y el docente se preocupan por los contenidos.

En la **escuela** “Isabel Yáñez” se ha determinado que los juegos tradicionales no son practicados por los docentes y los estudiantes en algunos años de educación básica de manera correcta, según observación, se ha evidenciado diferentes dificultades de los estudiantes en el desarrollo motriz como: ejercicios torpes, equilibrio y desplazamiento que no son socializadas por parte de los maestros y por ende el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas es un problema ya que desde los primeros años llevan consigo esas dificultades , la práctica debe

ser continúa de acuerdo a cada etapa del hombre dejando a un lado el sedentarismo que es perjudicial en el proceso educativo ya que en la actualidad la gran mayoría de tiempo pasan con los aparatos tecnológicos como: Tablet, celular, computadora, TV.

Toda esta problemática en el ámbito del desarrollo motriz y en general es multi causal ya que se debe a factores ambientales, familiares, económicos, sociales, pero sobre todo a la falta de una intervención educativa adecuada que lleva inmerso a los juegos y en especial los juegos tradicionales que tienen beneficios a alcanzar, habilidades psicomotrices que requieren los niños y niñas para un desenvolvimiento equilibrado en su vida.

En consecuencia la práctica de juegos tradicionales son de suma importancia para que los niños y niñas puedan desarrollar su motricidad gruesa dependiendo de la edad en el que se encuentran para evitar los problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, es importante que los maestros implanten en su plan de estudios los juegos tradicionales que es de gran ayuda y sirve como motivación a la clase para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje alcanzando un aprendizaje significativo.

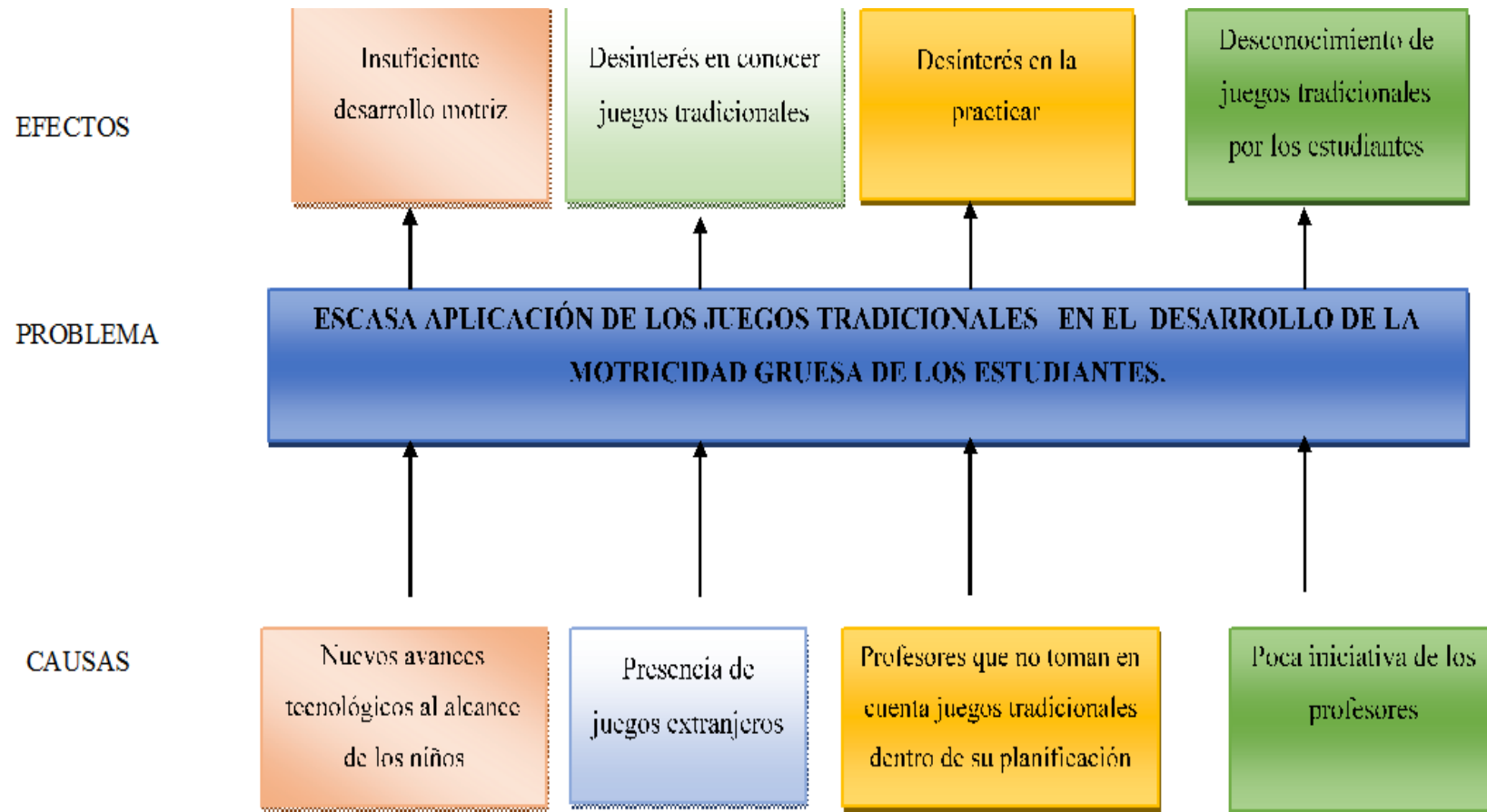


Gráfico 1: Árbol de Problemas
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

1.2.2 Análisis Crítico

Luego de haber realizado la investigación se determinó, que la escasa aplicación de los juegos tradicionales hace que los y las estudiantes no desarrollen la motricidad gruesa necesaria, determinando que los avances tecnológicos son cada día más novedosos sobre todo para los niños y niñas quienes se ven inmersos en este mundo irreal de juegos electrónicos que están al alcance de ellos donde pueden ver todo lo que quieran, lo cual perjudica el aprendizaje, se vuelve un problema, ya que los niños prefieren pasar su tiempo en juegos virtuales, donde se pierden la oportunidad de trabajar con su propio cuerpo, interrelacionarse con los compañeros y las personas que lo rodean, afectando su desarrollo motriz.

La presencia de los juegos extranjeros en el entorno del niño(a) son perjudicial ya que ellos son más propensos a la práctica de este tipo de juegos dentro del centro educativo, provocando que los estudiantes se sientan más identificados con cosas ajenas al país como: bailes, modas, festividades, etc., inclusive los niños ya no tienen su propia personalidad, simplemente se han limitado a copiar de otras personas que se han vuelto ídolos para ellos de tal manera que los estudiantes tienen un desinterés en conocer los juegos tradicionales de la localidad.

En la institución educativa son pocas personas que toman en cuenta los juegos tradicionales en su planificación como estrategia para rescatar la historia o costumbres de la localidad, las maestras de primer año dan más importancia al desarrollo de actividades cognoscitivas donde da lugar al desconocimiento de los juegos tradicionales en los estudiantes.

La poca iniciativa de los profesores en la enseñanza de los juegos tradicionales es otro factor que incide en la problemática, ya que los educadores desconocen los beneficios de practicar juegos tradicionales para el desarrollo motriz en edades cortas, así da lugar al desconocimiento de juegos tradicionales por parte de los estudiantes ya que el desconocimiento empieza desde los mismos docentes.

1.2.3 Prognosis

Si no se soluciona de manera urgente la escasa aplicación de los juegos tradicionales tendrá una serie de consecuencias como: un bajo desarrollo motriz grueso como tampoco podrán desarrollar sus habilidades y destrezas que provengan de la aplicación de dichos juegos, mientras el niño o niña no juegue y se relacione con los demás no le permite desarrollarse en el entorno su entorno social, cultural y deportiva, también los juegos tradicionales se quedarán en el olvido y serán reemplazados por la tecnología sin trascendencia, convirtiéndose así los niños en personas sedentarias, con bajo desarrollo motriz, enfermedades globalizadas con un desinterés total de practicar este tipo de juegos , trato con esta investigación de concientizar a los maestros en las ventajas que obtenemos al practicar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años ya que son la base para su desarrollo, también fortalecemos el conocimiento de nuestra cultura que ha perdido mucho espacio en la actualidad.

1.2.4 Formulación de Problema

¿Cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yáñez” de la parroquia de Machachi cantón Mejía, provincia de Pichincha?

1.2.5 Interrogantes

¿Cuál es la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primer año de educación general básica?

¿Cómo se puede mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yáñez”?

1.2.6 Delimitación

Delimitación de contenido

Campo: Educativo

Área: Desarrollo Evolutivo

Aspecto: Motricidad gruesa

Delimitación Espacial:

Este trabajo de investigación se realizará en la escuela “Isabel Yánez” de la parroquia de Machachi, cantón Mejía, provincia de Pichincha.

Delimitación Temporal: Año lectivo 2014 – 2015.

Unidad de observación: 5 Docentes

93 Estudiantes

1.3 JUSTIFICACIÓN

El **propósito** de la investigación es determinar la influencia que tiene la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que se puede identificar que a través de esta actividad las niñas pueden desarrollar de forma adecuada sus movimientos y capacidades físicas logrando alcanzar destrezas para cumplir con su propósito.

El presente trabajo de investigación es **importante** porque le permitió a la Institución Educativa identificar la necesidad de aplicar los juegos tradicionales para desarrollar su motricidad gruesa de los niños y niñas, además servirá como material científico para que sea utilizada por todos los miembros de la comunidad educativa como una herramienta eficaz que contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

El **impacto** social del trabajo de investigación en que los maestros, maestras y padres de familia ya que mediante el desarrollo motriz en los niños y niñas lograrán que sus capacidades físicas tengan una fluidez adecuada; pretendiendo que desarrolle habilidades, destrezas y capacidades para el aprendizaje a través de los juegos tradicionales.

El trabajo de investigación es **factible** realizarlo porque se cuenta con la información necesaria para fundamentar científicamente la investigación y el apoyo de las autoridades de la institución, además es real porque se puede introducir en el lugar de los hechos utilizando los recursos adecuados.

El trabajo de investigación es **original** porque en la Institución Educativa no existen investigaciones o estudios sobre el tema tratado, además por la estructura de su trabajo, las investigaciones realizadas, su bibliografía, el campo en donde se realizó la investigación por medio de varios instrumentos de recolección de datos, por otro lado la propuesta de trabajo por medio de guías puntuales que ayudó a mejorar la motricidad gruesa de los niños.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar la incidencia de la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa con los estudiantes del primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yánez” de la parroquia de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

1.4.2 Objetivos específicos

- Determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo motriz del niño.
- Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primer año de educación básica.

- Proponer los juegos tradicionales ecuatorianos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas primer año de educación general básica

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisado los archivos de la biblioteca de la facultad de Ciencias Humanas de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se encontró las siguientes tesis con los siguientes temas:

Torres Chancusi Segundo Gabino (2013) en su tema de investigación “Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi” concluye que:

- Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet.
- Se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima.
- Se determina que los estudiantes sí tienen conocimiento de algún juego tradicional por lo que está interesado en practicar el desarrollo de los mismos para ver la importancia y el entretenimiento que tiene cada uno de ellos

El estudio realizado demuestra que se ha perdido la aplicación de los juegos tradicionales en varios lugares de nuestro país, pocos de los estudiantes tiene conocimiento sobre este tipos de juegos así la gran mayoría en la actualidad están pendientes de nuevas tecnologías permitiendo que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas la finalidad de los juegos tradicionales es también la revalorización de la cultura y tradiciones de cada sector mejorando sus aprendizajes y su comportamientos en la comunidad y en la familia

María Lorena Mendoza Rodríguez (2013) en su tema de investigación “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as del primer grado de la escuela de educación básica "La Condamine”, parroquia de Tababela Cantón Quito, Provincia de Pichincha. Concluye que:

- La actividad lúdica es escasa en la institución debido a no contar con personal de apoyo, lo que limita la capacidad de acción de la maestra. Además no se cuenta con los recursos materiales para lograr una total aplicación de aquellas actividades que requieren necesariamente de elementos de apoyo para la recreación de los niños. Se debe anotar también que los espacios físicos no son lo suficientemente amplios para permitir el adecuado desarrollo de actividades lúdicas programadas, por el elevado número de estudiantes.
- No se desarrolla la motricidad gruesa suficiente en los niños, en el proceso enseñanza-aprendizaje. En algunos casos, hay niños que traen un considerable atraso en sus habilidades motrices, por tratarse de niños sobreprotegidos o con alguna situación especial de salud.
- Se logra evidenciar con el método estadístico que la actividad lúdica es importante para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas. El desarrollo tanto de la motricidad gruesa como de la fina tiene un considerable apoyo en la actividad lúdica, porque es más fácil lograr que el niño haga ejercicio, utilice todas las partes de su cuerpo, haga

segmentaciones en las distintas partes de su cuerpo, con el juego antes que presentara una fría programación de actividades físicas para el desarrollo de las motricidades.

El estudio realizado demuestra que una educación monótona y aburrida sin la aplicación de los juegos por lo tanto es la base fundamental en los niños de esta edad aprender mediante esta herramienta que es importante, necesaria y está al alcance de los docentes para poder desarrollarse con facilidad dando lugar en los niños la reflexión, atención, socialización, coordinación y un mejor desenvolvimiento.

El acompañamiento del docente en la actividad lúdica es muy importante ya que es el guía para desarrollar el juego con las reglas respectivas, el apoyo de toda la comunidad educativa es indispensable para alcanzar el objetivo que es el de desarrollar la motricidad gruesa a través del juego, en algunos casos existen niños sobre protectores que no desarrollan su motricidad gruesa con rapidez y es un trabajo lento que se va realizando con motivación y entusiasmo.

Holguer Rubén Comina Sarasti (2013) en su investigación “Los juegos populares y el desarrollo integral de la motricidad en los niños de segundo año de educación básica de la escuela “Vicente Rocafuerte” de la Parroquia la Victoria, Cantón de Pujilí, provincia de Cotopaxi, realizado.” Concluye que:

- Hay escaso conocimiento en lo relacionado con los juegos populares en los niños ya que desconocen sobre su importancia.
- Los juegos populares son muy importantes dentro del desarrollo integral de la motricidad, y hace que cada uno de los niños se sienta integrado en la clase.
- Los juegos populares son indispensables para recuperar valores y el desarrollo físico e intelectual del niño

El desconocimiento de los juegos tradicionales es una problemática para el desarrollo del aprendizaje significativo, nosotros como docentes debemos

motivar a los niños en clase para que puedan conocer todos los beneficios que brindan los juegos populares contribuyendo.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación está enfocada en el paradigma **crítico-propositivo**: Crítico porque diagnostica y analiza la situación actual de la problemática institución y propositivo porque propone una alternativa de solución del problema detectado, yendo más allá del diagnóstico y el análisis, busca la comprensión de fenómenos sociales con un enfoque contextualizado y constructivista, asumiendo una realidad final.

“Define a la filosofía como invita a entrar en una tradición intelectual. Desarrolla un método, unos conceptos técnicos, unos instrumentos de pensamiento. Parece tonto tener que recordarlo, pero es algo necesario en una cultura en la que muchos científicos prescinden de toda exigencia de rigor cuando abandonan el terreno de su disciplina” (Fourez, 2006)

Es importante que una persona desarrolle la capacidad de interpretación, análisis, síntesis dando lugar a una búsqueda de alternativa para la solución de un determinado problema sin quedarse en un análisis cognitiva sino va a alcanzar el objetivo planteado.

Según (Fourez, 2006) manifiesta: “La filosofía se define por unas tradición de reflexión intelectual crítica respecto a los saberes espontáneos”

El mejoramiento práctico de los procesos educacionales, incluyendo los de nivel superior, posee como importante precedente la reflexión crítica y el asentamiento sobre sólidas y multidisciplinarias bases científicas de labor de los profesores, directivos y del resto de los sujetos implicados en dicho proceso

1.2.1 Fundamentación Ontológica

Según Echeverría manifiesta que:

La ontología hace referencia a nuestra interpretación de las dimensiones constituyentes que todo compartimos en tanto seres humanos y que nos confieren una particular forma de ser. En este sentido, la ontología, muestra comprensión de lo que significa el ser humano, no implica necesariamente la adopción de una perspectiva metafísica (Echeverría, 2005, pág. 28)

La integración con los diferentes actores en el conocimiento y práctica de los juegos recreativos tradicionales propios de la localidad, para rescatarlos y difundirlos a las nuevas generaciones, Los juegos tradicionales benefician al ser humano en forma integral

1.2.2 Fundamentación Axiológica

Conocemos como una ciencia que estudia cómo piensa el ser humano de manera distinta el uno del otro, estudia como las personas determinan el valor de las cosas y lo aplican dentro de la sociedad por medio de cada una de sus acciones que nos podemos dar cuenta ya sea esta buena o mala da a conocer que tipos de valores son infundados en aquella persona.

La Axiología o Filosofía de los valores, es la rama de la Filosofía que estudia la naturaleza de los valores y juicios valorativos. La Axiología no sólo trata en su mayoría intelectual y moral de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. (Hartmann, 2008)

“De la posición de los valores morales en el reino de los valores morales de sí mismo; lo que es noble o digno de ser amado por mor de sí mismo. Toda retro-referencia a algo distinto, a un << por mor del cual >> es lo que es, es una construcción especulativa” (Hartmann, 2008)

Los valores internos de las personas deben ser cultivadas desde la niñez, en esta etapa la persona va aprendiendo por experiencias y modelos de personas que los rodea en su desarrollo, todo depende de la primera escuela de la vida que es la familia.

1.2.3 Fundamentación Epistemológica

Es una parte de la filosofía que trata de responder a la pregunta de cómo es posible el conocimiento tradicionalmente de conocer de qué forma el sujeto conoce al objeto a lo largo de la historia estas preguntas han obtenido diferentes respuestas al mismo tiempo que el concepto de epistemología ha ido variando.

En la actualización curricular manifiesta que la epistemología es:

El proceso de construcción del conocimiento en el diseño curricular se orienta al desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos. El currículo propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida y el empleo de métodos participativos de aprendizaje, para ayudar al estudiantado a alcanzar los logros de desempeño que propone el perfil de salida de la Educación General Básica. (MEC, 2010)

Las preguntas epistemológicas en investigación son aquellas que nos dicen cómo es posible conocer en el campo de la investigación que tipo de relación se establece entre el sujeto que quiere conocer y el objeto de conocimiento para que el conocimiento se pueda dar tomando al hombre como sujeto de aprendizaje.

Durante mucho tiempo nos dicen cómo es posible conocer el campo de la motricidad específicamente para el desarrollo de las capacidades físicas en los niños y niñas y sus beneficios en el proceso enseñanza-aprendizaje.

2.2.4 Fundamentación Pedagógica.

“Es evidente que a la tendencia de reforma educativa que se manifiesta a lo largo y ancho de América Latina y que, en gran medida, se inicia y propaga desde España, subyace una concepción constructivista de la pedagogía, y especialmente del aprendizaje” (Bello, 2000)

Este modelo da lugar que el estudiante le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo a medida que el estudiante reflexiona va construyendo su aprendizaje significativo que lo interioriza.

Según Julio Ruiz (2005) manifiesta lo siguiente sobre pedagogía.

“Cuando se contempla una panorámica de formación del alumnado de pedagogía en metodología de la investigación se aprecia un progresivo enriquecimiento de sus objetivos y contenidos, la incorporación de nuevas herramientas y en consecuencia de planteamientos metodológicos actualizados para la mejora del aprendizaje” (Ruiz, 2005)

Se pretende que aprenda a formarse que sepa que es lo que se sabe y que es lo que no sabe, que sepa que es lo que sabe y que es lo que quiere para así comenzar en su aprendizaje y al mismo tiempo contribuir en el desarrollo de las diferentes destrezas que el estudiante se destaca.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta investigación se fundamenta en los siguientes marcos legales:

Constitución de la República del Ecuador (2008)

Título II. Derecho

Art. 343 De la Constitución de la República, establece un sistema nacional de educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

Capítulo II. Derecho del Buen Vivir

Sección quinta

Educación

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

Art. 27.- La educación se centrara en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco del respeto de los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y ala democracias; será participativa , obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física , la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La prioridad del estado es garantizar el libre desarrollo del niño ya que es el la parte fundamental para mejorar una sociedad, el estado reconoce los derechos de niños(a) y adolescentes que pueden desarrollarse en un ambiente de recreación y dentro de este aspecto incluye los juegos como parte de ello, es importante incentivar la práctica de juegos tradicionales ya que nos permiten desarrollar su motricidad gruesa desde su corta edad que es la base para el desarrollo del niño.

Título VII. Régimen del Buen Vivir

Capítulo I. Inclusión y Equidad

Sección primera

Educación

Art.343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema como centro al sujeto que aprende, y funcionara de manera flexible y dinámica, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrara una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades pueblos y nacionalidades.

Es el sistema nacional el que tiene como finalidad el desarrollar capacidades que posibiliten en el niño un mejor aprendizaje y fomentar la interculturalidad, al

mencionar desarrollar capacidades los debemos realizar desde su corta edad ya que es indispensable cimentar buenos conocimientos desde un inicio para no tener ningún tipo de dificultades en lo posterior.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012)

Título I. De Los Principios Generales

Capítulo Único. Del Ámbito, Principios y Fines

Aa) Identidades culturales.- Se garantiza el derecho de las personas a una educación que les permita construir y desarrollara su propia identidad cultural, su libertad de elección y adscripción, proveyendo a las y las estudiantes el espacio para la reflexión, visibilizarían, fortalecimiento y el robustecimiento de su cultura

La ley orgánica ampara al niño(a) para mejorar condiciones de: crecimiento y desarrollo en el medio educativo al mismo tiempo desarrollar su propia identidad por medio de su recreación e interrelación con los demás así mejorando su salud física y mental.

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

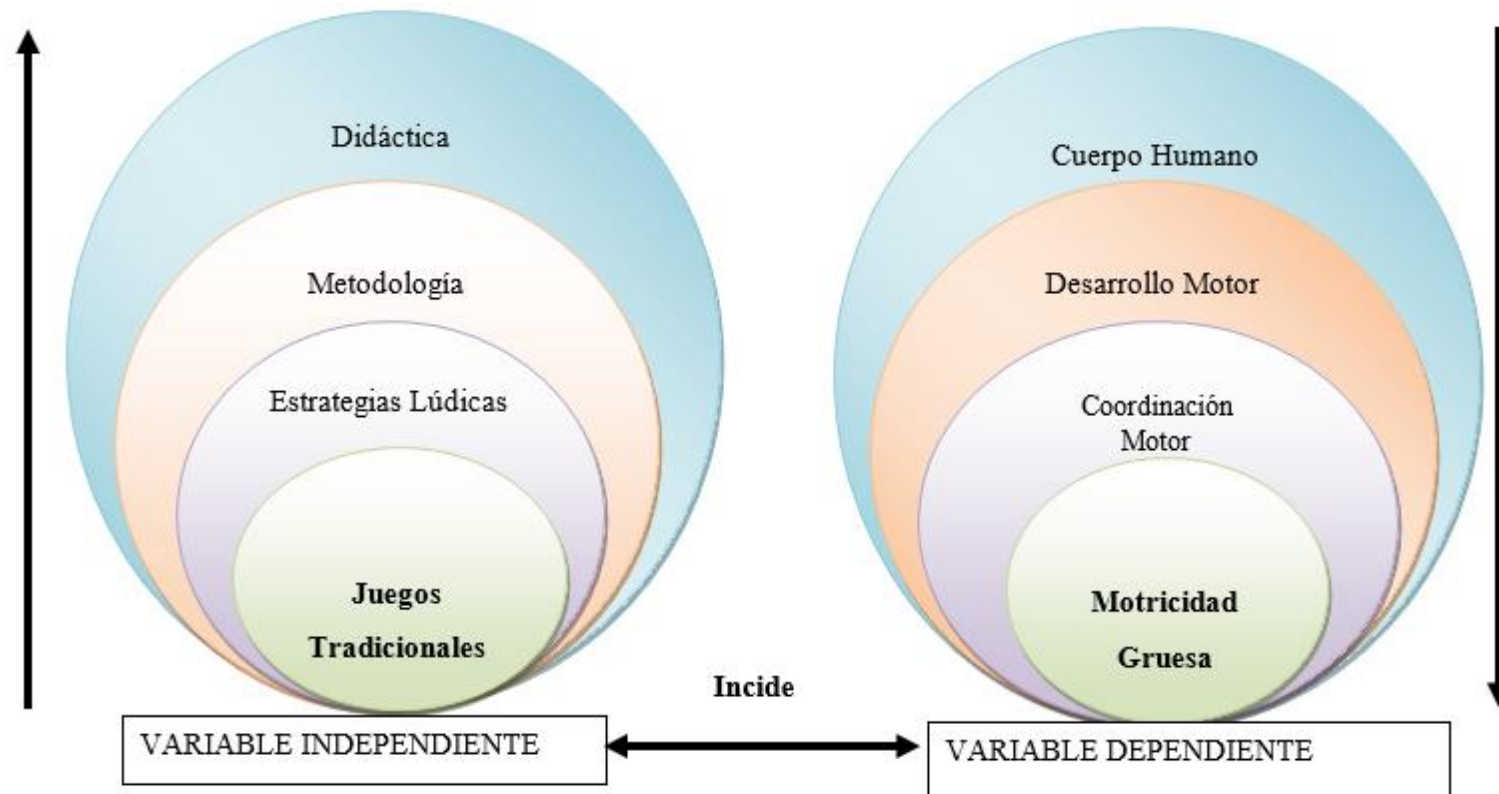


Grafico 2: Red de Inclusiones Conceptuales
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

CATEGORÍA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

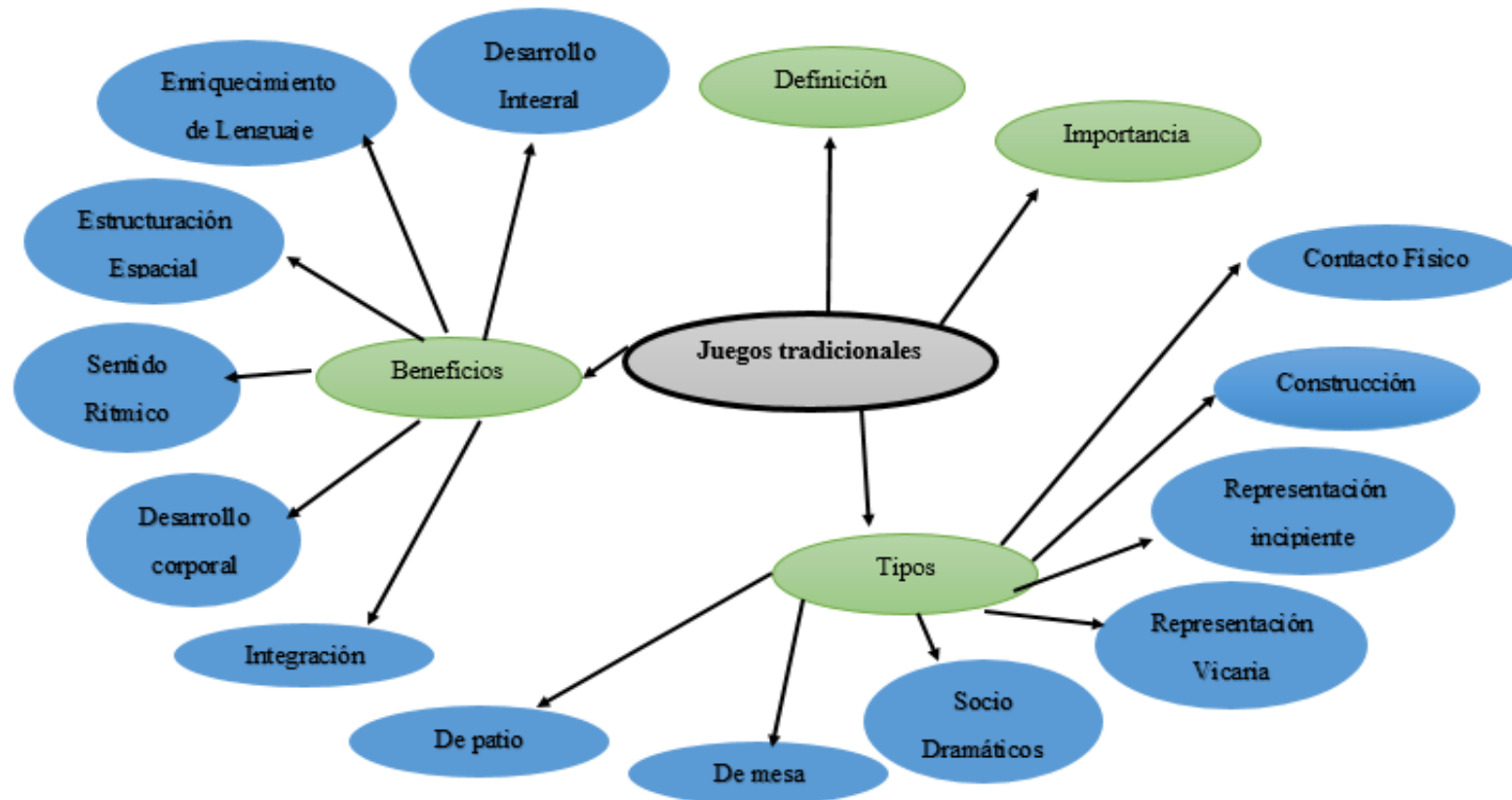


Gráfico 3: Sub-categorías de la Variable Independiente
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

CATEGORÍA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

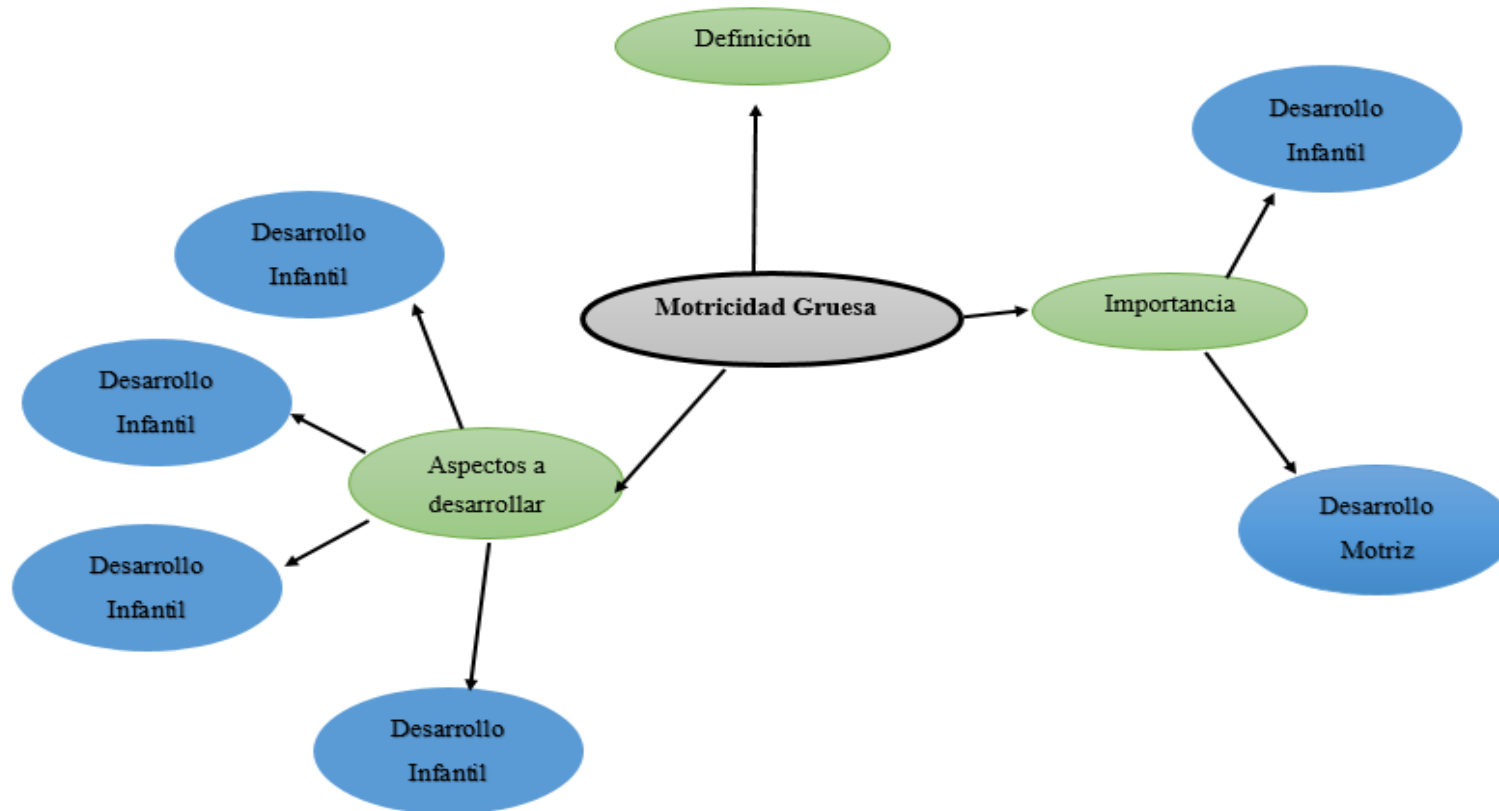


Gráfico3: Sub-categorías de la Variable Dependiente

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

2.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA VARIABLE INDEPENDIENTE

2.5.1 JUEGOS TRADICIONALES

2.5.1.1 Definición

Según Luvis (2011) con respecto a los juegos tradicionales manifiesta que:

Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación. (Luvis, 2011)

Los Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

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

2.5.1.2 Importancia

A través de los mismos se puede transmitir a los estudiantes características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes regiones

La importancia es rescatar los juegos tradicionales, de tradición básicamente oral, de las diferentes culturas de la tierra, donde el cuerpo constituye la pieza clave del movimiento sin una excesiva reglamentación ni complejidad

del material utilizado para situarlo en la esfera cotidiana del mundo infantil y juvenil. La creencia de diferentes culturas en el seno de una misma sociedad no solo es un hecho tangible, sino enriquecedor y de esperanza, para el devenir de la cultura (Janot & Mora, 2005, pág. 29)

En la educación el juego tradicional, en la medida que se le da mayor cabida dentro del ámbito educativo, se está incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños.

En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos.

Los niños pequeños perciben que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia.

Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento.

Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo,

comunidad o generación, aun cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente al avance electrónico. Aun así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada.

Según el Diario Manabita (2009) con respecto manifiesta que:

Si la familia se integra a jugar a la rayuela, al trompo, se afianza la equidad, la igualdad, la justicia y además se logra que no desaparezcan los juegos tradicionales”, destaca Bignora Saltos, coordinadora del proyecto en Manta. La especialista enfatiza que los ya conocidos juegos tradicionales como la cuerda, las rondas, las boliches y otros, ayudan a hacer sobresalir la creatividad, la imaginación de los niños, y en ellos nunca habrá violencia (Manabi, 2009)

Es importante rescatar los juegos tradicionales, el mismo es una tarea de todos que debe partir desde la familia y ser fortalecida en la institución educativa. Además es importante que socializar este tipo de juegos dentro de las escuelas y colegios buscando que toda la comunidad educativa participe, siendo esta, una forma de rescatar los juegos tradicionales que sirven de gran ayuda para desarrollar la creatividad, la imaginación y el trabajo cooperativo.

Fomenta el juego activo y participativo favorece a la comunicación e interrelación entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en las raíces y poder comprender así mejor el presente, existen un sin números de juegos tradicionales que en cada localidad se las puede practicar.

2.5.1.3 Tipos de juegos tradicionales

Existen variedad de juegos tradicionales en nuestro entorno que es necesario seguir con la práctica de las mismas ya que son de gran ayuda para el desarrollo de los niños y niñas en edades cortas. Quizás el más interesante para la actividad profesional sea la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere

a su funcionalidad educativa, a su potencial contribución al desarrollo y al aprendizaje de los niños y niñas.

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados (Jinna Armendaris, 2013)

Son muchos los autores que han clasificado el juego, entre ellos se puede considerar cinco tipos de juegos:

a) Juegos de contacto físico.

Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo (Jimenez Rodríguez, 2006)

De acuerdo a Jiménez los juegos de contacto físico permite interactuar con otro compañero diferentes actividades en donde se aplica el razonamiento y la fuerza física para lograr los objetivos del juego que sin lugar a dudas se logra diversión, alegría y entusiasmo durante el desarrollo del juego, a esto se puede agregar, que los juegos a más de aplicar la fuerza física se debe utilizar el razonamiento, para planear varias estrategias de juego, de esta manera se está contribuyendo en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

El componente mayor es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes entre los tres y los ocho años Por su propia naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles.

b) Juegos de construcción – representación.

Son una forma evolucionada de los juegos sensorio-motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra

que es externa y social. Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego. (Jimenez Rodríguez, 2006)

Según Jiménez los juegos de construcción-representación son importantes para representar los roles sociales que tienen las personas dentro de la sociedad de esta manera se logra desarrollar la habilidad para representar escenas que se repiten en la vida diaria, además permite desarrollar su pensamiento lógico por cuanto lo necesita para manejar diferentes situaciones en las que requiera de soluciones rápidas y precisas.

Dentro de los juegos de construcción-representación se puede distinguir tres tipos:

c) Juegos de representación incipiente

El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.

d) Juegos de representación vicaria.

Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son: escenario, acción y personajes.

e) Juegos socio-dramáticos.

Estos juegos son prototipos de los niños de entre 4 y 8 años. En ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores. (Jimenez Rodríguez, 2006)

Según lo mencionado por Jiménez los juegos socio dramáticos protagonizan papeles de hechos reales que se dan en la vida diría. En este tipo de juego, los niños colaboran entre sí para desarrollar una historia. El objetivo que persiguen es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas en donde cada uno tienen su respectivo papel que lo deben desempeñar de una manera inteligente para ganar originalidad en las diferentes representaciones.

El juego socio dramático es un tipo de juego en el que se desarrollan la creatividad, la capacidad cognitiva, ideomotriz, el lenguaje y otras capacidades socio cognitivas y verbales. Este juego, posibilita que los niños/as aprendan del otro mientras:

- Exploran y desenvuelven los roles sociales que se desempeñan a su alrededor.
- Prueban su capacidad para explicar y convencer a otros respecto de sus ideas.
- Practican la regularización de sus emociones simulando estar atemorizados, enfadados.

Este tipo de juego aumenta entre los 3 y los 6 años, no sólo en frecuencia y complejidad, sino también en interacción cooperativa, pues los niños/as disfrutan desarrollando juntos sus roles imaginativos. En este caso, las niñas son las que llevan a cabo con más frecuencia el juego socio dramático, y es menos probable que utilicen temas violentos como los varones.

Beneficios del juego socio dramático.

Habilidades sociales. Durante el juego los niños están explorando los roles sociales y prueban nuevas formas de interactuar. Al interactuar comparten, toman turnos, escuchan a los demás y negocian. El niño pretendiendo ser un vendedor, debe lidiar con los clientes. El bombero está tratando de ayudar a las personas en una situación peligrosa etc.

Lenguaje y comunicación. El doctor pregunta a su paciente qué le duele y le explica que hacer para sentirse mejor. El tener que hacer las propias ideas claras a los demás fomenta el crecimiento del vocabulario y la comunicación.

Desarrollo emocional. Permite a los niños explorar sus sentimientos. Haciéndose pasar por un veterinario y cuidar a los animales enfermos, ayuda al niño a desarrollar empatía y a explorar algunos de los sentimientos que ellos experimentan.

Crea confianza en sí mismos. Un niño pequeño no es capaz de controlar gran parte de su día a día. El asumir un papel de adultos, como carpintero o astronauta, crea confianza en sus habilidades y potencial.

Se puede hacer en casa también. No hay necesidad de gastar o ir a un lugar. Simplemente se puede crear un área con elementos como disfraces, bloques, sombreros que no uses, etc. Cualquier cosa que fomente la creación de una nueva situación.

f) Juego de mesa

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a su edad de los jugadores, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. (Jimenez Rodríguez, 2006)

Con respecto a los juegos de mesa y de acuerdo al criterio de Jiménez se puede mencionar que este tipo de juegos permite desarrollar el pensamiento lógico matemático, por cuanto necesita establecer estrategias para ganar las diferentes partidas, tal es el caso del ajedrez en donde se necesita de una alta concentración para vencer al oponente

g) Juegos de patio.

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos. (Jimenez , 2006)

El educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos.

El escenario donde el juego libre tiene lugar es muy importante, ya que la disposición, el tamaño y las condiciones físicas de la sala donde van a jugar, afectan al juego del niño/a, un espacio donde se sientan cómodos, seguros, con libertad para elegir, explorar y experimentar, es un buen espacio para el juego. Esto es aplicable tanto a los espacios lúdicos en las instituciones educativas, como en el hogar, ya se logra grandes beneficios en el proceso de crecimiento del niño(a).

2.5.1.4 Beneficios de los juegos tradicionales

Es evidente que la práctica moderada y regular de ejercicio físico aporta beneficios muy importantes para la salud, en esta práctica los juegos populares tradicionales y autóctonos, algunos de ellos con las modificaciones y adaptaciones adecuadas, juega un papel fundamental en el evolución del niño.

(Magdiel, 2010) Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y

las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Se debe destacar como el juego tradicional contribuye al desarrollo de los siguientes aspectos en la persona:

- a) Integración en el grupo: primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.
- b) Desarrollo corporal: desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.
- c) Sentido rítmico: a través de las danzas los niños se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas... asociadas a los movimientos.
- d) Estructuración Espacial: a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.
- e) Estructuración Temporal: los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.
- f) Enriquecimiento del lenguaje: mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.
- g) Desarrollo integral

“El juego es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y las niñas. A través de los juegos tradicionales ellos crean, imaginan, conocen, adquieren valores, aprenden a convivir y a compartir en sociedad” (Miguelito, 2014).

El desarrollo integral abarca algunas áreas de aprendizaje en los niños(as) así como las siguientes:

Cognitivo: Comprendemos como área de desarrollo cognitivo aquella que comprende el conocimiento físico en términos del conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y del modo del cómo actuar sobre ellos

(explorando activamente con todos los sentidos; manipulando, transformando y combinando materiales continuos y discontinuos; escogiendo materiales, actividades y propósitos; adquiriendo destrezas con equipos y herramientas; Descubriendo y sistematizando los efectos que tienen las acciones sobre los objetos, como por ejemplo agujerear, doblar, soplar, romper, apretar, etc.; descubriendo y sistematizando los atributos y propiedades de las cosas

Social: El niño/a, al momento de su nacimiento, carece de una conducta social, pero viene al mundo con potencialidades para aprender y comprender todo lo que se encuentra en el medio ambiente en que el nace, sea esto, normas de conducta, leyes a seguir, trabajo que cumplir. El niño/a no es un ser pasivo, es capaz de utilizar muchos recursos para atraer la atención de los demás. El niño/a para desarrollarse socialmente, pasa por etapas, en cada una de estas se manifiesta las potencialidades físicas, mentales y psicológicas.

En los que se refiere a lo físico, el niño/a aumenta su coordinación muscular, empieza a ser capaz de alzar la cabeza, enfocar la vista, sentarse, gatear y luego caminar solo. Mentalmente, aumenta su capacidad para diferenciar y clasificar los objetos y personas a su alrededor, y los niños/as tomar un papel activo, al experimentar formas de conducta y exploración del mundo.

Psicológicamente, el niño/a desarrolla un sentido de sí mismo y de los demás, conforme crece, aprende a modificar sus demandas de tal manera que las satisface con éxito en su ámbito social. Sin duda, la socialización es un aspecto importante en la vida y en el desarrollo del niño/a

Afectivo: Al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas

Psicomotriz: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales

agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

2.5.2 ESTRATEGIAS LÚDICAS

2.5.2.1 Definición

El adjetivo lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino ludus (que significa "juego" entre otras muchas acepciones). Designa pues todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. Lúdico se formó por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo -ico. El adjetivo correcto de origen latino es en realidad "lúdico", que puede encontrarse también en todos los diccionarios de la lengua, pero que casi nadie usa. Viene del latín ludicer, ludicra, ludicrum (divertido, ameno, propio del juego).

Como manifiesta: Martínez González, Lourdes del Carmen (2008).- Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. (pág.25).

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Gutiérrez 2005 “Estrategias lúdicas y juegos pedagógicos que permiten entrelazar las múltiples posibilidades interactivas con diferentes áreas del conocimiento como contribución al desarrollo integral, haciendo en cada encuentro un espacio para el encuentro”

A los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas la lúdica como proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto. Lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, dichas prácticas actúan sin más recompensa que la gratitud y felicidad que producen dichos eventos. La mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

Como manifiesta: MENDOZA, Andrea(2013).- El juego lúdico nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano. Características del juego lúdico, se pretende introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar y todos lo que se puedan incluir, el juego lleva una serie de características que los hace atractivos, motivantes y participativos además que integra personas y niñas y niños. Cuando practicamos un juego, estamos introduciendo los diferentes elementos que influyen en el desarrollo corporal del estudiante. (pág.9).

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos aprendemos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Uno de los mejores métodos de enseñanza es el juego, es sumamente importante que los centros educativos den prioridad a las áreas de recreación y esparcimiento ya que los niños(as) gozan a plenitud cuando son libres para expresar lo que quieren y lo que ellos son, teniendo en cuenta que los juegos tienen grandes objetivos a cumplir en la etapa de crecimiento del individuo.

2.5.2.2 Objetivos de las estrategias lúdicas

Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Mantener diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.

Interactuar en el entorno.

Moverse de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

Despertar el interés hacia las asignaturas mediante la introducción del tema con un juego.

Tomar decisiones frente a las dificultades en los distintos juegos interrelacionados de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.

Fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clase y desarrollar habilidades motrices.

Las estrategias lúdicas a utilizar tienen un papel importante que cumplir con los infantes en el crecimiento.

2.5.2.3 Importancia de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas es importante utilizarlas el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de educación básica ya que por medio de la lúdica, el aprendizaje será más ameno e interrelacionado con los compañeros.

(Gonzales, 2008) “El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora por medio de los juegos tradicionales”

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

La importancia de enseñanza que tiene la lúdica es el hecho es que combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

“La aplicación de estrategias lúdicas, priorizan el trabajo del docente de cualquier nivel educativo como aporte a la variedad metodológica, pero representa también una oportunidad en programas de recreación, y en general para personas que trabajan con diferentes comunidades.” (Bolívar Gutiérrez , 2005).

Importancia de las estrategias lúdicas en el aula

En nuestra labor como futuros docentes será de extrema importancia que nuestros estudiantes adquieran aprendizajes significativos que les ayude a ser críticos frente a distintas situaciones de su cotidianidad. La búsqueda de estrategias didácticas para que este fin se cumpla no resulta sencilla, sin embargo las actividades lúdicas aparecen como una opción importante a la hora de alcanzar el objetivo en el aula, es necesario recordar que a través del tiempo el juego ha sido un espacio que permite el desarrollo tanto motriz como cognitivo del infante , es por esta razón que infinidad de personas en los últimos años han intentado resaltarlo no solo mostrándolo como herramienta útil en el momento de enseñar

sino que también como un paso inexorable en la construcción de espacios donde el aprendizaje significativo sea la principal característica del estudiante.

(Chirinos, 1995) “Manifiesta que es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, con actividades realizadas ya que supone un esfuerzo físico y/o mental”

El propósito del juego infantil, es de cumplir la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana. Utilizar el juego como recurso didáctico en niños y niñas, es introducir en el mundo del aprendizaje activo, aproximándolos al nivel de conocimientos que mejoran su integración en el medio social en el que viven y hacerlos partícipes de la situación educativa en la que se desarrollan cotidianamente.

2.5.2.4 Clasificación de las estrategias lúdicas por el aspecto que desarrollan

“Si cambian los tiempos ha de cambiar la responsabilidad de los agentes educativos para ayudar al alumnado a afrontar los procesos de transición, acoplando las distintas estrategias de enseñanza- aprendizaje” (Vega, 2003).

La complejidad de la sociedad contemporánea requiere articular buenos planes de orientación académica y profesionales para facilitar la transición del alumno entre etapas educativas y a la vida activa, ya no es suficiente con informar a los jóvenes para que obtengan un trabajo que les proporcione felicidad “trabajar en lo que a uno le gusta ” preparar a los jóvenes para la transición de la vida adulta y activa el sistema educativo a de mirar de frente al mundo laboral para educar a la generación venidera no basta los conocimientos disciplinarios ni los psicólogos (Chamoro, Durán, García, & Otros, 2010)

- a) Los juegos Psicomotrices: el juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y los objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos.

- b) Dentro de los juegos psicomotores se pueden encontrar los juegos de conocimiento corporal, los motores, los sensoriales y los de condición física.
- c) Los juegos de conocimiento corporal: sirven para que los niños tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo.
- d) Los juegos motores: ayudan a desarrollar el ajuste corporal, la lateralidad, el equilibrio, el control tónico y la relajación y la organización espacial.
- e) Los juegos sensoriales: trabajan principalmente la discriminación auditiva, visual, táctil, gustativa y olfativa.
- f) Los juegos de condición física: ayudan al fortalecimiento de los músculos en general.
- g) Juegos Cognitivos: la mayoría de los autores que han estudiado el juego infantil han destacado la relevancia que tiene el juego en el desarrollo del pensamiento que conduce a la abstracción y la creatividad. Bruner afirma que los niños utilizan en los juegos estructuras gramaticales más complejas que en situaciones reales.
- h) Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan al desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:
 - i) Los juegos manipulativos: entre los cuales se encuentra el juego de construcción, que presenta un interés especial debido a su gran flexibilidad, ya que estimula el desarrollo del pensamiento abstracto, fomenta la concentración y promueve la capacidad creadora entre otros aspectos.
 - j) El juego exploratorio o de descubrimiento: donde los niños de forma libre están en contacto con los objetos, manipulándolos y experimentándolos.
 - k) Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y de memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos, que se utilizan para un mayor progreso en la expresión y comunicación de los niños.

- l) **Juegos Sociales** la mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así,
- m) Los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.
- n) **Juegos Afectivo-Emocionales:** las observaciones llevadas a cabo en contextos terapéuticos muestran la relación entre el juego y el desarrollo afectivo.
- o) Los juegos de rol o los juegos dramáticos: pueden ayudar al niños a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto.
- p) Los juegos de autoestima: son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo. Estos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

2.5.3 METODOLOGÍA

2.5.3.1 Definición

Es el camino como llegar a una meta, diferentes maneras de enseñar que el educador o educadora debe tener en cuenta a la hora de planificar para desarrollar la práctica, este elemento curricular va dirigida hacia los estudiantes (Requena & Sanz, 2006).

Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano. Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un

planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

(Fernandez March, 2006) Es mejorar las prácticas educativas. En este escenario de cambio, uno de los debates más fructíferos se ha centrado en la reflexión sobre la renovación metodológica. El diagnóstico que se hace sobre el estado de la cuestión en este terreno es bastante desalentador: la lección magistral sigue siendo el método predominante en el panorama universitario. En primer lugar, el significado de aprender competencias de manera eficaz y el papel de la metodología como un vehículo en el proceso enseñanza aprendizaje.

La metodología del aprendizaje es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. Factores como la organización del tiempo (horarios de estudio), el acondicionamiento del lugar de estudio, la concentración, la comprensión, el interés, la memoria, la claridad de pensamiento, la toma de notas, los buenos hábitos de lectura, el repaso y la preparación para un examen, son todos aspectos que al aplicarse con rigor metodológico mejoran las capacidades de aprendizaje y rendimiento escolar. En resumidas cuentas, es el arte de aprender a aprender.

2.5.3.2 Importancia de la metodología

Es de vital importancia la metodología que se va a llevar a cabo en el aula se ajuste a la forma de aprender de cada niño y responda a todas sus necesidades. La metodología ha de ser flexible y estar sometida a continuas revisiones por parte de los profesionales para comprobar.

(Martín, Viciano, & Conde, 2004) La metodología en la educación es importante ya que ayuda a buscar la manera de llegar al conocimiento, beneficiando el trabajo del docente, establece una secuencia para la enseñanza- aprendizaje, desarrollando las habilidades motrices, ritmo y melodía separando las diversas dificultades, de

aprendizaje para facilitar así el proceso de aprendizaje del educando ya que son importantes para alcanzar al objetivo

- a) Aprendizaje significativo
- b) Estimular la actividad
- c) Expresión y comunicación
- d) Interés y la motivación constante
- e) Iniciativa y la espontaneidad
- f) Fortalecer la autonomía en el trabajo

(Mejía , 2011) Los métodos son muy importantes en el proceso educativo, la planificación, diseño, evaluación y sistematización de procesos ordenados y coherentes, que tengan una secuencia lógica acumulativa y que den por resultados una transformación cualitativa de proceso de enseñanza-aprendizaje, de la activación del mismo, la cual, el profesor debe ser capaz de lograr; a partir de la utilización de métodos y procedimientos activos, tareas y estrategias instrucciones o de apoyo, incorporados a la metodología de la enseñanza así existen un sinnúmero de metodologías a utilizar.

2.5.3.3 Metodologías utilizadas habitualmente

Son las que se utiliza de forma mayoritaria en la formación de los estudiantes en diferentes ámbitos de la educación y las más conocidas y habituales (Fidalgo , 2007)

Clases magistrales. La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por ordenador, videos y la pizarra electrónica.

Clases prácticas. La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.

Clases de Laboratorio. Se suelen utilizar en materias más técnicas y los alumnos manejan dispositivos donde se comprueba la validez de las teorías. Desde el punto

de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas.

Tutorías. Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente, pero desgraciadamente poco y mal utilizado.

Evaluación. Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos) y obtener una calificación.

Planificación. Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones.

Trabajos individuales y en grupo. Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

2.5.3.4 Clasificación de los Métodos de Enseñanza

2.5.3.4.1 Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento

a) Método deductivo:

Cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular. El profesor presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias, o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas. Si se parte de un principio, por ejemplo el de Arquímedes, en primer lugar se enuncia el principio y posteriormente se enumeran o exponen ejemplos de flotación. (Bernal, 2006)

Los métodos deductivos son los que tradicionalmente más se utilizan en la enseñanza. Sin embargo, no se debe olvidar que para el aprendizaje de estrategias cognitivas, creación o síntesis conceptual, son los menos adecuados. Recordemos que en el aprendizaje propuesto desde el comienzo de este texto, se aboga por métodos experimentales y participativos.

El método deductivo es muy válido cuando los conceptos, definiciones, fórmulas o leyes y principios ya están muy asimilados por el niño, pues a partir de ellos se generan las „deducciones“. Evita trabajo y ahorra tiempo.

b) Método inductivo:

Cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige. Es el método, activo por excelencia, que ha dado lugar a la mayoría de descubrimientos científicos. Se basa en la experiencia, en la participación, en los hechos y posibilita en gran medida la generalización y un razonamiento globalizado. (Bernal, 2006)

El método inductivo es el ideal para lograr principios, y a partir de ellos utilizar el método deductivo. Normalmente en las aulas se hace al revés. Si seguimos con el ejemplo iniciado más arriba del principio de Arquímedes, en este caso, de los ejemplos pasamos a la „inducción“ del principio, es decir, de lo particular a lo general. De hecho, fue la forma de razonar de Arquímedes cuando descubrió su principio.

2.5.2.3.2 Método analógico o comparativo

“Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una solución por semejanza hemos procedido por analogía. El pensamiento va de lo particular a lo particular” (Bernal, 2006)

Es fundamentalmente la forma de razonar de los más pequeños, sin olvidar su importancia en todas las edades. El método científico necesita siempre de la analogía para razonar. De hecho, así llegó Arquímedes, por comparación, a la inducción de su famoso principio. Los adultos, fundamentalmente utilizamos el método analógico de razonamiento, ya que es único con el que nacemos, el que más tiempo perdura y la base de otras maneras de razonar.

Cuando se realiza una clasificación de métodos suele hacerse de manera muy personal, de acuerdo a experiencias e investigaciones propias. En este texto, he preferido valerme de clasificaciones tradicionales, fundamentalmente por la utilización del lenguaje y la terminología, de todas conocidas. No obstante, me he permitido variar la nomenclatura en algún momento, con el

fin de adaptarla mejor a los tiempos, los avances en el conocimiento del aprendizaje y la relación con las nuevas tecnologías en la educación (Martinez & Salanoba , 2009)

2.5.2.3.3 Los métodos en cuanto a la organización de la materia

a) Método basado en la lógica de la tradición o de la disciplina científica

Cuando los datos o los hechos se presentan en orden de antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que va desde lo menos a lo más complejo o desde el origen hasta la actualidad o siguiendo simplemente la costumbre de la ciencia o asignatura. Estructura los elementos según la forma de razonar del adulto. Es normal que así se estructuren los libros de texto. El profesor es el responsable, en caso necesario, de cambiar la estructura tradicional con el fin de adaptarse a la lógica del aprendizaje de los estudiantes.

b) Método basado en la psicología del niño

Cuando el orden seguido responde más bien a los intereses y experiencias del estudiante. Se ciñe a la motivación del momento y va de lo conocido por el alumno a lo desconocido por él. Es el método que propician los movimientos de renovación, que intentan más la intuición que la memorización. Muchos profesores tienen reparo, a veces como mecanismo de defensa, de cambiar el orden lógico, el de siempre, por vías organizativas diferentes. Bruner le da mucha importancia a la forma y el orden de presentar los contenidos al alumno, como elemento didáctico relativo en relación con la motivación y por lo tanto con el aprendizaje.

2.5.2.3.4 Los métodos en cuanto a su relación con la realidad

a) Método simbólico o verbalístico

Cuando el lenguaje oral o escrito es casi el único medio de realización de la clase. Para la mayor parte de los profesores es el método más usado. Dale, lo critica

cuando se usa como único método, ya que desatiende los intereses del alumno, dificulta la motivación y olvida otras formas diferentes de presentación de los contenidos.

b) Método intuitivo

Cuando se intenta acercarse a la realidad inmediata del niño lo más posible. Parte de actividades experimentales, o de sustitutos. El principio de intuición es su fundamento y no rechaza ninguna forma o actividad en la que predomine la actividad y experiencia real de los niños.

2.5.2.3.5 Los métodos en cuanto a las actividades externas del niño

a) Método pasivo

Cuando se acentúa la actividad del profesor permaneciendo los alumnos en forma pasiva. Exposiciones, preguntas, dictados.

b) Método activo

Cuando se cuenta con la participación del niño y el mismo método y sus actividades son las que logran la motivación del niño. Todas las técnicas de enseñanza pueden convertirse en activas mientras el profesor se convierte en el orientador del aprendizaje.

2.5.2.3.6 Los métodos en cuanto a sistematización de conocimientos

a) Método globalizado

Cuando a partir de un centro de interés, las clases se desarrollan abarcando un grupo de áreas, asignaturas o temas de acuerdo con las necesidades. Lo importante no son las asignaturas sino el tema que se trata. Cuando son varios los profesores que rotan o apoyan en su especialidad se denomina Interdisciplinar.

b) Método especializado

Cuando las áreas, temas o asignaturas se tratan independientemente.

2.5.2.3.7 Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado

a) Dogmático

Impone al niño/niña sin discusión lo que el profesor enseña, en la suposición de que eso es la verdad. Es aprender antes que comprender.

b) Heurístico o de descubrimiento

Antes comprender que fijar de memoria, antes descubrir que aceptar como verdad. El profesor presenta los elementos del aprendizaje para que el niño descubra.

2.5.4 DIDÁCTICA

2.5.4.1 Definición

La palabra didáctica deriva del griego *didaktike* (enseñar) y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

“Es una disciplina pedagógica centrada en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los estudiantes” (Cervilla Castillo, 2006)

La Didáctica es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. La Didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos). La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría

de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto).

“La palabra didáctica significa arte de enseñar. No debe confundirse con la metodología, que es una parte especial de ella” (Zandobal, Didáctica, 2014)

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico). Cabe distinguir:

Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle. Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se “juegan” entre tres polos: maestro, alumno, saber, porque se analiza:

Se describen tres modelos de referencia:

El modelo llamado “normativo”, “reproductivo” o “pasivo” (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de “hacer pasar un saber”. El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos. El estudiante, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica. El saber ya está acabado, ya está construido.

El modelo llamado “incitativo, o germinal” (centrado en el niño). El maestro escucha al niño, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación. El niño busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada). El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).

El modelo llamado “aproximativo” o “constructivo” (centrado en la construcción del saber por el niño). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el niño y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas. El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología). El niño ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute. El saber es considerado en lógica propia.

2.5.4.2 Objetivos de la didáctica

“Son cinco los componentes de la situación docente que la didáctica procura analizar, integrar funcionalmente y orientar para los efectos prácticos de la labor docente: el educando, el maestro, los objetivos, las asignaturas y el método” (Zandobal, Didáctica, 2014).

a) El educando, no sólo como alumno que debe aprender con su memoria y con su inteligencia, sino como ser humano en evolución, con todas sus capacidades y limitaciones, peculiaridades, impulsos, intereses y reacciones, pues toda esa compleja dinámica vital condicionará su integración en el sistema cultural de la civilización.

b) El maestro, no sólo como explicador de la asignatura, sino como educador apto para desempeñar su compleja misión de estimular, orientar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de sus alumnos, con el fin de obtener un rendimiento real y positivo para los individuos y para la sociedad.

c) Los objetivos que deben ser alcanzados, progresivamente, por el trabajo armónico de maestros y educandos en las lides de la educación y del aprendizaje. Estos objetivos son la razón de ser y las metas necesarias de toda la labor escolar y deben ser el norte de toda la vida en la escuela y en el aula.

d) Las asignaturas, que incorporan y sistematizan los valores culturales, cuyos datos deberán ser seleccionados, programados y dosificados de forma que faciliten su aprendizaje, fecundando, enriqueciendo y dando valor a la inteligencia y a la personalidad de los alumnos. Las asignaturas son los reactivos culturales empleados en la educación y los medios necesarios para la formación de las generaciones nuevas.

e) El método de enseñanza, que fusiona inteligentemente todos los recursos personales y materiales disponibles para alcanzar los objetivos propuestos, con más seguridad, rapidez y eficacia. De la calidad del método empleado dependerá, en gran parte, el éxito de todo el trabajo escolar.

2.5.4.3 Importancia de la didáctica

(Cervilla Castillo, 2006) El docente cuando realiza su planeamiento didáctico, debe tener en cuenta que uno de sus propósitos es el de crear y despertar la motivación de los estudiantes y las condiciones internas, que estimulan la participación y el interés de los estudiantes en cada experiencia.

La didáctica es importante ya que permite al docente tomar decisiones y organizar su práctica pedagógica en cuanto a:

¿Qué enseñar? para responder a los logros y competencias que se pretende que los niños alcancen.

¿Cuándo enseñar? Secuencia lógica en el desarrollo de los indicadores de logro y los contenidos en el tiempo.

¿Cómo enseñar? Qué Actividades, situaciones y estrategias de aprendizaje permiten alcanzar los logros y las competencias establecidas.

¿Qué evaluar? Establecer los indicadores de logro.

¿Cómo evaluar? Permite establecer las estrategias para evaluar los logros alcanzados por los niños como proyectos, exposiciones, trabajos colaborativos, tareas individuales, otros).

¿Cuándo evaluar? Teniendo en cuenta que se debe hacer este proceso de manera continua para que se dé una evaluación del proceso y del producto.

En consecuencia la didáctica juega un papel fundamental en la práctica docente, es importante ya que permite aplicar diversas estrategias para organizar de manera adecuada y coherente el trabajo con los niños, utilizar los recursos didácticos pertinentes a cada experiencia, las estrategias e instrumentos para evaluar. Es así como, la didáctica integra cada situación de la enseñanza-aprendizaje.

2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

2.6.1 CUERPO HUMANO

2.6.1.1 Definición

El cuerpo humano se compone de cabeza, tronco y extremidades; los brazos son las extremidades superiores y las piernas las inferiores; cabe mencionar que el tronco se divide en tórax y abdomen y es el que da movimiento a las extremidades superiores, inferiores y a la cabeza (Aguado, 2004)

El estudio mecánico de las posibilidades de los seres vivos que corresponde a la kinesiología, ciencia que estudia el movimiento relacionando las leyes de la mecánica de todo el cuerpo con la propias de la fisiología se trata por consiguiente del estudio de una “maquina viva”, capaz de crecer, desarrollarse y, en definitiva relacionarse y modificar su entorno (Comes, Fuentes, Garcia, & Roig, 2006)

El cuerpo humano está formado por parte vitales que ayudan en el desarrollo motriz de los niños, los mismos deben tener una adecuada estimulación para que se desarrolle correctamente los componentes del cuerpo humano.

2.6.1.2 Composición del Cuerpo Humano

(Faller, 2006) Un cuerpo humano es la estructura física de un ser humano. El cuerpo humano es un organismo pluricelular, esto es, está formado por varias células organizadas. La mayoría de esas células están especializadas, formando diferentes tejidos. Los tejidos (óseo, muscular, nervioso) forman los órganos y, éstos a su vez sistemas de órganos. A diferencia de otros mamíferos, el cuerpo humano está adaptado para la locomoción bípeda.

Los estudios sobre el cuerpo humano tienen como base dos ramas fundamentales de la biología: la anatomía y la fisiología, cada una con un enfoque distinto. La anatomía estudia la estructura y morfología del organismo y de sus órganos. La fisiología analiza las funciones del organismo y de sus órganos para explicar los factores físicos y químicos responsables de la vida del organismo, su origen, desarrollo y mantenimiento. (Toro, 1015)

Niveles organización estructural

(Vasquez, 2008) Es el conjunto de los sistemas orgánicos cuyas funciones están dirigidas al cumplimiento de tareas vitales: mantenimiento y prolongación de la vida. Los sistemas actúan a través de aparatos que son un conjunto de órganos con acciones similares y/o complementarias. El cuerpo humano se comunica con el medio exterior a través de los órganos de los sentidos.

El cuerpo humano se compone de cabeza, tronco y extremidades; los brazos son las extremidades superiores y las piernas las inferiores. Una de las formas de clasificar los componentes del cuerpo humano distingue entre distintos niveles de organización, de manera que varios componentes de un nivel forman componentes de un nivel superior.

- a) Célula. La parte más pequeña del cuerpo con vida propia. El cuerpo humano está compuesta por millones de células que nacen, crecen, reproducen y mueren como cualquier ser vivos, las células son diferentes de cada parte del cuerpo.

- b) Tejidos. Está formado por un conjunto de células de la misma naturaleza, así un tejido graso está formado por células grasas.
- c) Órganos. Un conjunto de tejidos con una función determinada. Hígado, corazón, pulmones, riñones, etc.
- d) Aparatos. Un conjunto de órganos diferentes unidos para una función. Así el aparato locomotor está formado por huesos y músculos unidos para poder desplazarse.
- e) Sistemas. Un conjunto de órganos iguales unidos para una función. El sistema nervioso está formado de nervios para el control de todo el cuerpo.

Además cada una de las partes que está compuesta el cuerpo humano tienen sus distintas funciones.

2.6.1.3 Funciones Básicas

El cuerpo humano realiza muchas funciones, unas son más importantes que otras. Se pueden dividir en dos grandes grupos: funciones vitales y funciones no vitales.

- a) Funciones vitales son aquellas que son necesarias para vivir, sin ellas moriríamos.

Se dividen en funciones: de nutrición, de relación y de reproducción.

De nutrición: son las relacionadas con la respiración y alimentación de las células: respiración, alimentación, circulación de la sangre y excreción.

De relación: son las relacionadas con el control del cuerpo por parte del cerebro y sistema nervioso.

De reproducción: no es vital para un individuo pero la reproducción es necesaria para la conservación de la especie.

- b) Funciones no vitales son aquellas que siendo importantes no son vitales, no nos morimos si no las hacemos.

Por ejemplo el movernos. Hay gente que puede vivir pero no puede andar.

Los sistemas pueden comprenderse mejor en términos de las funciones esenciales que desempeñan: liberación de energía a partir de los alimentos, protección contra

lesiones, coordinación interna y reproducción. La necesidad continua de energía hace trabajar a los sentidos y los músculos esqueléticos para obtener alimento; al aparato digestivo para desdoblar los alimentos en compuestos asimilables y desechar los materiales no digeridos; a los pulmones para aportar el oxígeno para la combustión de la comida y la eliminación del dióxido de carbono producido; al aparato urinario para eliminar otras sustancias de desecho disueltas, provenientes de la actividad celular; a la piel y los pulmones para disipar el exceso de calor (en el cual se degrada finalmente la mayor parte de la energía de los alimentos), y al aparato circulatorio para movilizar todas estas sustancias hacia las células donde se requieren, o eliminar las que ahí se producen.

Al igual que los demás organismos, los seres humanos tienen los medios para protegerse a sí mismos. La autoprotección comprende el uso de los sentidos para detectar el peligro; el sistema hormonal estimula el corazón y activa el suministro de energía de urgencia, dando lugar a que los músculos se utilicen para la defensa o la evasión. La piel actúa como escudo contra sustancias y organismos dañinos, como parásitos y bacterias. El sistema inmunológico protege contra las sustancias que logran penetrar en el cuerpo y contra las células cancerosas que espontáneamente se desarrollan en él. El sistema nervioso desempeña un papel muy importante en la supervivencia: hace posible el tipo de aprendizaje que necesitan los seres humanos para enfrentar los cambios de su medio.

El control interno requerido para el manejo y la coordinación de estos complejos sistemas, lo lleva a cabo el cerebro y el sistema nervioso junto con las glándulas secretoras de hormonas. Las señales químicas y eléctricas que conducen los nervios y las hormonas integran al cuerpo como un todo.

Las innumerables influencias mutuas entre las hormonas y los nervios dan lugar a un sistema de ciclos coordinados en casi todas las funciones del cuerpo. Los nervios pueden excitar a ciertas glándulas para que secreten hormonas, algunas hormonas afectan a las células cerebrales, el cerebro por sí solo libera hormonas que afectan la conducta humana, y las hormonas participan en la transmisión de

señales entre las células nerviosas. Algunos fármacos legales e ilegales pueden afectar el cuerpo y el cerebro humanos, imitando o bloqueando las hormonas y los neurotransmisores producidos por los sistemas hormonal y nervioso. La reproducción asegura la preservación de la especie. El impulso sexual es de origen biológico; pero la manera en que éste se manifiesta entre los seres humanos está determinado por factores psicológicos y culturales. Los órganos de los sentidos y las hormonas están implicados, así como los órganos sexuales internos y externos. El hecho de que la reproducción sexual produzca una variación genética mayor al combinar los genes de los padres desempeña una función clave en la evolución. A medida que crece el individuo en cada etapa aparecen necesidades que desarrollar.

2.6.2 DESARROLLO MOTOR

2.6.2.1 Definición

(Meneses, 2010) Quiero iniciar definiendo ¿qué es motricidad?, es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo, para esto 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.)

El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas.

Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades. La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco.

Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Ofreciendo objetos para que él tome y tenga que usar sus dos manos, y cada vez vaya independizando más sus deditos.

2.6.2.2 Etapas del desarrollo

Es importante que se sientan queridos y seguros desde siempre, de este modo aprenderán mucho más rápido en todo orden de cosas. Una buena forma de interesarlos es hablarles, cantarles y jugar con ellos. Esta es una selección a grandes rasgos de cómo debería desarrollarse y estimularse la motricidad gruesa.

Puede haber desfases de etapa que no necesariamente impliquen problemas pues hay niños más adelantados que otros.

(Aguado, 2004) Determina las etapas del desarrollo desde su concepción.

a) Antes del Nacimiento

Aunque dentro del útero es poco lo que el niño controla su cuerpo, una buena forma de estimularlo es ponerle música clásica.

b) 0 a 3 Meses

Es capaz de levantar la cabeza estando acostado. Luego va levantando el tórax y es capaz de apoyarse en sus antebrazos. Para estimularlo se lo debe acostar de guatita en la cama, hacerlos mover la cabeza con estímulos sonoros o visuales y sentarlos encima de una pelota afirmándoles el tronco para que vayan controlando mejor su cabeza.

c) 24 a 6 Meses

Son capaces de girar, de apoyarse alternadamente en sus muñecas. Empiezan a sentarse con apoyo, hasta que a los 6 meses logran hacerlo a ratos sin apoyarse. Estando acostados de espalda se llevan los pies a la boca. Para estimularlos se les pueden poner calcetines atractivos que les llamen la atención, sentarlos arriba de una pelota afirmándolos sólo de las caderas para que controlen mejor su tórax y

estimularles la reacción de apoyo: tomarlos de guatita y acercarlos a la cama, o cambiarlos de posición, para que estiren sus manos y traten de apoyarse.

d) 7 a 9 Meses

Ya se sientan sin apoyo y comienzan a arrastrarse para luego gatear. Hacia los 9 meses empieza a pararse apoyado y dar pasitos afirmándose. No todos los niños gatean, aunque es recomendable intentar que lo hagan, pues es un excelente ejercicio de coordinación y fortalecimiento de sus músculos. Las formas de estimularlos son ponerse en el suelo con ellos y gatear a su lado, o acostarlos con un juguete cerca para que intenten llegar a él. Un muy buen juguete es una pelota, pues irá avanzando a medida que el niño la alcance y lo hará gatear más.

e) 10 a 12 Meses

A esta edad, van soltándose de sus apoyos para caminar y, en general, hacia el año ya caminan solos. Para ayudarles es bueno agacharse con los brazos estirados y llamarlos; tomarlos de una mano para hacerlos caminar o ponerlos entre dos muebles, por ejemplo, con algo atractivo frente a ellos para que traten de soltarse y llegar al otro (no más de un metro de distancia).

En el recién nacido, los primeros movimientos aunque descoordinados hacen parte de la motricidad gruesa, la cual lo estimula para que coordine la fina. Cuando esté completo su avance podrá desarrollar con facilidad procesos con sus extremidades como: saltar, correr, avanzar y retroceder.

A partir de sus reflejos, un bebé inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento en la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrará para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse, gatear o alcanzar una posición bípeda, explica la terapeuta ocupacional Pilar Páez. Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La

recomendación de la terapeuta es que los padres sepan las necesidades afectivas del bebé, eviten ser permisivos o restrictivos y fomenten el juego.

f) 12 a 18 Meses

Aprenden a gatear escaleras arriba y pueden caminar hacia atrás. A esta edad es muy fácil estimularlos con canciones y juegos, porque ya comprenden el lenguaje y les gusta imitar.

g) 18 a 24 Meses

Empiezan a correr coordinados, pueden lanzar un objeto sin perder el equilibrio y ponerse en cuclillas. Empiezan a subir escaleras, primero con un pie, sin alternarlos, hasta que cerca de los 2 años ya pueden subirlas coordinadamente. Para estimular esta etapa se puede jugar a la pelota con ellos, jugar a la pinta lentamente y enfrentarlos a peldaños de diferentes tamaños. Un buen estímulo son los juegos de plaza, porque hay más niños a quienes copiar y porque la atracción de subir está dada por los mismos juegos.

h) 3- 4 Años

Suben escaleras perfectamente, saltan a pies juntos y pueden lanzar una pelota con dirección. Ésta es la edad en que se ponen trepadores y tratan de escalarlo todo, por lo que hay que estar observándolos para que no se expongan a peligros. El jardín es un excelente estímulo, por los juegos con los amigos y por el apoyo para desarrollar nuevas habilidades. En la casa se los puede estimular jugando con ellos a los saltos, haciéndolos imitar animales y con pelotas de diferentes tamaños y pesos.

i) 4 a 5 Años

Pueden pedalear en un triciclo y tienen dominada la mayoría de las habilidades motoras gruesas. Todo estímulo que apunte a ayudarlos a aprender cosas nuevas es bienvenido: bailar con canciones que impliquen ciertos movimientos,

comprarles triciclo y motivarlos a pedalear, enseñarles a dar la vuelta de carnero y todo lo que se pueda, según el avance e interés que el niño vaya demostrando.

j) 5 a 6 Años

Ya saltan en un pie, pueden saltar obstáculos, correr hacia atrás y bajar escaleras sin problemas. En esta etapa, ya están capacitados para empezar a hacer deporte. En resumen, son capaces de hacer lo mismo que un adulto, sólo que un poco más lento y con pequeños problemas de coordinación. Éste es el momento para darles autonomía: que abran y cierren puertas, ayuden a poner la mesa, etc. Conviene sacarlos a pasear a lugares abiertos, enseñarles a coordinarse con música y exponerlos poco a poco a nuevos desafíos, porque ya deberían estar preparados para hacer prácticamente cualquier cosa. Lo importante es respetar el interés y la capacidad del niño, para estimularlos adecuadamente y no frustrarlos exigiéndoles más de lo que puede hacer.

No todos los niños siguen las etapas al pie de la letra así como desarrollan en primera instancia la motricidad gruesa y seguida por la motricidad fina.

2.6.2.3 Clasificaciones del desarrollo motor

Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino. El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

a) Desarrollo motor grueso

Primero debe sostener la cabeza, después sentarse sin apoyo, más tarde equilibrarse en sus cuatro extremidades al gatear y por último, alrededor del año de edad, pararse y caminar. La capacidad de caminar en posición erecta es una respuesta a una serie de conductas sensoriales y motoras dirigidas a vencer la fuerza de gravedad. Trabajar contra la fuerza de gravedad requiere de esfuerzo, por lo que el niño fácilmente se fatiga y se niega.

b) Desarrollo motor fino

El desarrollo motor fino comienza en los primeros meses cuando el bebé descubre sus manos y poco a poco a través de experimentar y trabajar con ellas, podrá empezar a darle un mayor manejo. Al dejarle juguetes a su alcance el bebé tratará de dirigirse a ellos y agarrarlos. Una vez logra coordinar la vista con la mano, empezará a trabajar el agarre, el cual hará inicialmente con toda la palma de la mano. Es por esto que inicialmente necesita objetos grandes. Poco a poco le iremos

Estos dos tipos de desarrollo necesitan la coordinación respectiva para que sea un crecimiento favorable en el individuo.

2.6.3 COORDINACIÓN MOTORA

2.6.3.1 Definición

Es la capacidad que tienen los músculos esqueléticos del cuerpo de sincronizarse bajo parámetros de trayectoria y movimiento. El resultado de la coordinación motora es una acción intencional, sincrónica y sinérgica. Tales movimientos ocurren de manera eficiente por contracción coordinada de la musculatura necesaria así como el resto de los componentes de las extremidades involucradas. La coordinación muscular está mínimamente asociada con procesos de integración del sistema nervioso, el esqueleto y el control del cerebro y la médula espinal.

El cerebelo regula la información sensitiva que llega del cuerpo, coordinándola con estímulos procedentes del cerebro, lo que permite realizar movimientos finos y precisos. Junto a esta coordinación de movimientos, el cerebelo regula y controla el tono muscular.

Todo movimiento que persigue un objetivo y lo logra, es la resultante de una acción coordinada de desplazamientos corporales, parciales o totales, producto de cierta actividad muscular regulada desde lo sensomotriz y dependientes de los

procesos intelectuales y perceptivo – comprensivos del sujeto se incluye en ello lo afectivo. Cuando un movimiento se convierte en una estructura, responde a:

- Un programa de acción de la consciencia (decisión consciente).
- Una anticipación del resultado.

Ambos procesos se expresan en un constante control y regulación de sus acciones por lo que hablamos entonces de una conducta motora.

2.6.3.2 Factores determinantes de la coordinación.

Si coordinar significa literalmente “ordenar”, Se Ordena estructura básica de los movimientos en el ritmo preciso que haga efectivo tal ordenamiento. La estructura de un movimiento se compone de fases o conductas parciales. Se debe recordar que estas son: la Fase Inicial o Preparatoria, la Fase central o Base técnica y la Fase Final.

Sin entrar en la dimensión socio afectiva, veremos entonces que, es un acto motor de dominio de una gran cantidad de ejes de movimiento:

Manejo de las cadenas articulares, fijas o en desplazamiento.

Fuerza y Elasticidad de músculos, tendones y ligamentos para definir con más precisión las acciones necesarias de las superfluas.

Las fuerzas externas o situaciones particulares del acto como gravedad, inercia, fricción, dimensiones, aparatos, alturas, adversarios, etc.

Ninguno de estos dominios puede darse en plenitud, y mucho menos conducir al objetivo propuesto si el tiempo en que sucede la acción no es el apropiado. Hablamos aquí de precisión rítmica del movimiento.

Al clasificar movimientos de coordinación, se define dos clases: capacidades coordinativas generales y capacidades coordinativas especiales.

a) Capacidades coordinativas generales

Son aquellas que incluye la precisión o regulación y la direccionalidad del movimiento se dividen en:

Mayores: Pertenece a los movimientos proximales, es decir, a los que se efectúan más cerca del eje del cuerpo. Los segmentos proximales están más condicionados por el sistema nervioso, se perturban fácilmente y se conservan más tiempo en la edad madura

Menores: Corresponden a los movimientos a los segmentos distantes, que se efectúan más lejos del eje del cuerpo. Estas coordinaciones propias de la etapa tardía del desarrollo, están menos condicionadas y son más fáciles de perder

b) Capacidades coordinativas especiales

Se incluyen el acoplamiento y el ritmo motriz

Acoplamiento: Fenómeno que actúa de un modo eslabonado

Ritmo motriz: División de la dinámica de movimientos en diversas fases que forman la estructura dinámica del mismo. Las fases del movimiento son la tensión o acumulación de energía y la relajación o descarga de energía.

2.6.3.3 Tipos de coordinación

- a) Coordinación global: Primera fase del proceso de aprendizaje motor, donde se forman las estructuras básicas de un movimiento, donde la fuerza, ritmo, fluidez y volumen de estos son incorrectos e inadecuados.
- b) Coordinación fina: Segunda fase de proceso de aprendizaje donde la fuerza, ritmo, fluidez y volumen de estos son precisos y armónicos.
- c) Coordinación estática: Es el equilibrio la acción de los grupos musculares antagonistas, la cual establece en función del tono y permite la conservación voluntaria de las actitudes.
- d) Coordinación dinámica: Es la puesta en acción simultánea de grupos musculares diferentes en vista a la ejecución de movimientos voluntarios más o menos complejos.

- e) Coordinación dinámica específica: Ajuste corporal que se la realiza frente a demandas motrices que exigen el uso particular a algunos segmentos.
- f) Coordinación dinámica general: Acción donde intervienen gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidad superior, inferior o ambas a la vez. Este se basa en el movimiento de desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos que pueden ser rápidos o lentos.
- g) Coordinación viso motriz: Tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal, que responde a un estímulo visual y se adecua positivamente a él (Coordinación óculo manual y coordinación óculo pie)
- h) Coordinación de movimientos amplios: Es el despliegue total del cuerpo.

El desarrollo motor fino se hace patente un poco más tarde, este se refiere a los movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Se observa cuando el pequeño se descubre las manos, las mueve, comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluye habilidades como; dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapan o destapan objetos, cortar con tijeras, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad.

Es importante destacar que influyen movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, pues posteriormente juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo

La coordinación fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y

entrenamiento motriz de las manos en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos.

Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno

El desarrollo motor grueso se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

Dicho factor es el primero en hacer su aparición en el desarrollo del menor, desde el momento en el que empieza a sostener su cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir escaleras, etc., son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo.

2.6.4 MOTRICIDAD GRUESA

2.6.4.1 Definición

“Por motricidad gruesa entendemos la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar” (Riera, 2012)

La motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Se refiere a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, girar, saltar, caminar, correr, bailar, gatear...

El seguimiento de la motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser

cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como 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. (pág.55).

Se constituye de esta manera en una herramienta muy útil para reflexionar acerca de sus progresos, modificando el docente lo que sea necesario durante el mismo.

“La motricidad gruesa abarca los grandes movimientos corporales como: correr, trepar, saltar, lanzar, este tipo de movimientos se puede observar en los miembros como: tronco, cabeza, cuello, piernas, pies” (Vargas , 2007)

La motricidad gruesa tiene gran importancia en el desarrollo evolutivo, corporal y de aprendizaje de los estudiantes, para ello es importante identificar claramente que la motricidad gruesa tiene que ver con los movimientos grandes que realiza las partes del cuerpo humano como: correr, saltar, trepar, gatear, caminar, reptar, entre otros, este tipo de ejercicios son muy importantes en la educación básica en donde el niño empieza con la lectoescritura o en la coordinación de movimientos cuando practica algún deporte.

La motricidad gruesa se refiere al dominio y coordinación de movimiento global y amplio del cuerpo que el niño alcanza progresivamente. Abarca dos grandes dominios interrelacionados: el dominio corporal dinámico que incluye la coordinación viso motriz. Y el dominio corporal dinámico que incluye la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso motriz. Y el dominio corporal estático de la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación. (Casanova , 2012)

La motricidad gruesa permite a los niños adquirir el dominio de los movimientos gruesos del cuerpo al desarrollar múltiples actividades que resultan al conocer el mundo que los rodea, al interactuar con sus compañeros, realizar ejercicios de desplazamiento ejerciendo concentración e integrando los cinco sentidos de

manera que llegan a interiorizar la información recibida, de igual manera la aplicarán en su vida diaria.

2.6.4.2 Importancia de la motricidad gruesa

- a) Desarrollo Infantil: La motricidad gruesa es una parte muy importante del desarrollo infantil, puesto que para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es necesaria una buena base de motricidad gruesa. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato.
- b) Desarrollo motriz: Permite un desarrollo motriz apropiado para la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la motricidad gruesa, puesto que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida del niño. Un niño que desarrolla con normalidad su motricidad gruesa tendrá con seguridad menos problemas en la escuela para aprender a escribir y en las clases de gimnasia, con temas como el equilibrio. Podrá concentrarse mejor, tendrá más confianza en sí mismo y podrá reaccionar más deprisa. Estas habilidades le beneficiarán en su día a día

En los primeros años de vida de todo ser humano es de vital importancia la Sico Motricidad porque influye valiosamente en el desarrollo Intelectual, Afectivo, y Social la relación con su entorno, establecido necesidades, e intereses y diferencias individuales de los niños/as.

Nivel Motor: Posibilita al niño/a su movimiento corporal.

Nivel Cognitivo: Mejora la memoria, atención, concentración, y creatividad del niño/a.

A Nivel Social y Afectivo: Proporciona seguridad conocen y confrontan sus miedos y les permiten relacionarse con los demás.

La motricidad gruesa abarca un elemento esencial como es la coordinación general, la misma que permite observar el proceso por el que todo niño pasa; desde edades comprendidas entre los 2-4 años. En esta etapa se debe tomar en cuenta los movimientos globales de manera que el niño alcance a tener armonía y soltura en los mismos.

(Philip, 2006)La motricidad le permitirá realizar actividades de manera independiente como son las siguientes:

- Desplazamiento
- Marcha
- Subida de Escaleras
- Carreras
- Saltar
- Rastreo
- Bicicleta
- Tregar
- Equilibrio
- Ritmo
- Coordinación Viso-Motriz

2.6.4.3 Áreas a desarrollar

En el libro Desarrollo Humano Philip Rice manifiesta lo siguiente:

Divide el desarrollo humano en ocho etapas y afirma que en cada una el individuo tiene una tarea psicosocial que resolver. La confrontación con cada tarea produce conflictos, los cuales tienen dos posibles resultados. Si en cada etapa se denomina la tarea correspondiente la personalidad adquiere una cualidad positiva y tiene lugar un mayor desarrollo. Si la tarea no es dominada y el conflicto se resuelve de manera insatisfactoria el yo resulta dañado por que se le incorpora una cualidad negativa (Philip, 2006)

- a) Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo

utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, giros, volteos,... ya que están referidas a su propio cuerpo.

- b) **Lateralidad:** Es el predominio funcional de las áreas del cuerpo (ojo-mano-pie), determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad por ello su estimulación con ejercicios psicomotores es fundamental.
- c) **Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Cumple un papel importante el oído interno donde se localiza este sentido por ello el trabajo con giros, volteos, a nivel de ejercicios vestibulares es fundamental.
- d) **Espacial:** Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.
- e) **Tiempo y Ritmo:** Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos

2.7 HIPÓTESIS

La práctica de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Escuela “Isabel Yáñez” de la parroquia de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.

2.8 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable independiente: Los juegos tradicionales

Variable dependiente: Motricidad gruesa

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE

La investigación será de carácter cuantitativo y cualitativo. Cuantitativo porque se recabará información que será sometida a un análisis estadístico. Cualitativo porque estos resultados estadísticos, serán sometidos a un análisis crítico con el apoyo del Marco Teórico.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN

De Campo

Porque el investigador acudirá al lugar en donde se produjeron los hechos en la escuela “Isabel Yáñez” de la parroquia de Machachi, cantón Mejía, provincia de Pichincha, para obtener información desde la fuente con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.

Documental Bibliográfico

Ésta investigación estará basada en informaciones bibliográficas de fuentes secundarias encontradas en libros, revistas, publicaciones, Internet; así como información primaria de documentos válidos y confiables.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Exploratorio

En este nivel se sondeará el problema con una metodología flexible, de mayor amplitud y dispersión. En esta investigación se indagará las características del problema la inaplicación de los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa para poder contextualizarlo adecuadamente.

Descriptivo

La investigación será de interés social, requerirá de conocimiento suficiente, para describir elementos, estructuras, modelos de comportamiento según ciertos criterios. La investigación detallará el problema, sus causas y consecuencias.

Asociación de Variables

La investigación se desarrollará estableciendo la relación de la variable independiente, los juegos tradicionales y dependiente, desarrollo de la motricidad gruesa los que permitirá estructurar las predicciones a través de las mediciones de relaciones entre las variables encontradas y desde este resultado, enfocar las tendencias de comportamiento mayoritarios que se estén suscitando.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

Por la confiabilidad de la información se trabajará con el total de la población. Serán encuestados las 5 maestras que trabajan con el primer año de educación general básica y se realizara fichas de observación a los 93 estudiantes dando un total de 98 personas.

3.4.2 Muestra

POBLACIÓN	N.FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	93	95%
Docentes	5	5%
TOTAL	98	100%

Tabla 1: Población

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Juegos Tradicionales

Conceptualización	Categorizaciones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumento
Los juegos tradicionales implican actividad física que son ejecutadas al aire libre, son también algunas formas de expresión corporal la gran mayoría son actividades autóctonas que tienden a servir y desarrollar habilidades motrices básicas saltar, correr, caminar, entre otros que nos lleva a gozar, reír, gritar en una fuente generadora de emociones	Actividad Física Expresión corporal Actividades Autóctona Desarrollar habilidades	Lo niños participan activamente en los juegos tradicionales Expresan gestos y sentimientos. Aplican juegos tradicionales. Permiten desarrollar su identidad.	¿Aplica juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Cree usted que los juegos tradicionales aportan como un recurso recreativo fundamental en el aula? ¿Observa que a través de los juegos tradicionales los estudiantes puedan expresar sus gestos y sentimientos? ¿Los juegos tradicionales aportan al desarrollar de identidad y autonomía? ¿La práctica de juegos tradicionales promueve la integración entre compañeros?	Encuesta Cuestionario

Tabla 2: Operacionalización de variable Independiente
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Variable Dependiente: Motricidad Gruesa

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
La motricidad gruesa abarca a aquellas acciones que realiza con la totalidad del cuerpo coordinado desplazamientos y movimientos de todas las extremidades, desarrollando habilidades en los niños y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno.	Desplazamiento Movimientos Habilidades Procesar y guardar información Experiencia	Trasladarse de un lugar a otro Combina movimientos correctamente. La gran mayoría de movimientos los realiza con agilidad Desenvolvimiento correcto Conocimiento	¿Los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro? ¿La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa? ¿El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos? ¿La aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva? ¿Cree que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa?	Encuesta Cuestionario

Tabla 3: Operacionalización de variable Dependiente
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En el presente trabajo de investigación con la finalidad de enfatizar en los resultados se empleara como técnica la encuesta y se realizara una sola vez para concretar la descripción del plan de recolección conviene contestar las siguientes preguntas.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Determinar la incidencia de la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa con los estudiantes del primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yánez” de la Parroquia de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha.
2.- ¿De qué personas u objetos?	De los niños y docentes del primer año de Educación general Básica
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Sobre los juegos tradicionales y motricidad gruesa.
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora Fanny Alicia Paucar Arellano
5.- ¿Cuándo?	Septiembre 2014 - Febrero 2015
6.- ¿Dónde?	Escuela “Isabel Yánez”
7.- ¿Cuántas veces?	Una sola vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Cuestionarios estructurado
9.- ¿Con qué?	Encuesta Ficha de observación
10.- ¿En qué situación?	En las instalaciones de la institución.

Tabla 4: Recolección de Información
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

3.6.1 Procesamiento y Análisis

- Seguidamente de obtener los datos sobre las variables que corresponden al problema tales como la variable independiente los juegos tradicionales y la variable dependiente la motricidad gruesa, se hizo una revisión crítica de toda la información que se ha logrado recaudar.
- La información recolectada tendrá que pulirse para quitar o eliminar la información que contenga algún defecto o contradiga a lo que se están investigando, así como también se revisara que toda la información se encuentre completa.
- Seguidamente se procedió a codificar a las diferentes alternativas de respuesta para obtener una información más concreta sobre la información recolectada a través de los diferentes instrumentos de investigación.

3.7 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

PROCEDIMIENTO	EXPLICACIÓN
• Ordenamiento de la información	Por categorías (encuestas, observaciones.) o por estratos (estudiantes, docentes.)
• Revisión crítica de la información recogida	Limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
• Repetición de la recolección	En ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación
• Tabulación manual o informática	Conteo o determinación de frecuencias
• Presentación de la información en cuadros estadísticos de una sola variable o en cuadros de doble	Los cuadros deben contener: Número, título, cuadro propiamente dicho con la variable, la frecuencia y porcentaje; fuente y elaboración.

entrada	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la información en gráficos estadísticos. 	Elaborados en Microsoft Office Excel u otro programa estadístico
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de información estadística 	Cálculo de medidas de tendencia central (media aritmética, mediana, moda, etc.) y de medidas de variabilidad (desviación típica, varianza, correlación, etc.), utilizando la estadística descriptiva e Inferencia.
<ul style="list-style-type: none"> • Formulación de conclusiones 	Basadas en los resultados más importantes de la discusión
<ul style="list-style-type: none"> • Formulación de recomendaciones 	Relacionadas con las conclusiones. Se recomienda formular una recomendación para cada conclusión.

Tabla 5: Plan de Procesamiento de Información
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A MESTROS (AS)

Pregunta 1: Aplica juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Tabla 6: Juegos tradicionales en el PEA

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	40%
No	0	0%
A veces	3	60%
Total	5	100%

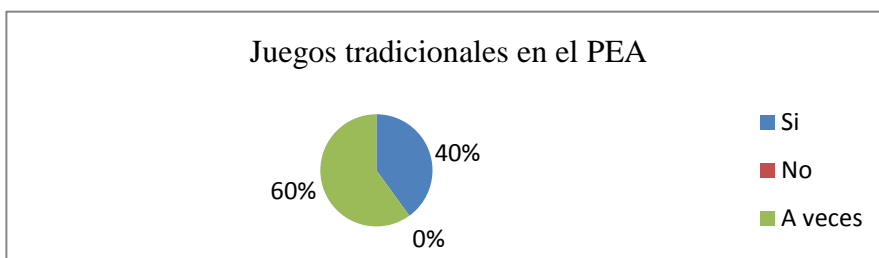


Gráfico 4: Juegos tradicionales en el PEA
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas que es el 100%, el 40% afirman que si aplican juegos tradicionales en PEA, mientras que 3 maestras que representa el 60% a veces aplican juegos tradicionales PEA.

Interpretación

La mayoría de maestras manifiestan que a veces aplican juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tal razón se desconoce la importancia de los juegos tradicionales en el PEA.

Pregunta 2: Observa que a través de los juegos tradicionales los estudiantes puedan expresar sus gestos y sentimientos.

Tabla 7: Expresión de gestos y sentimientos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

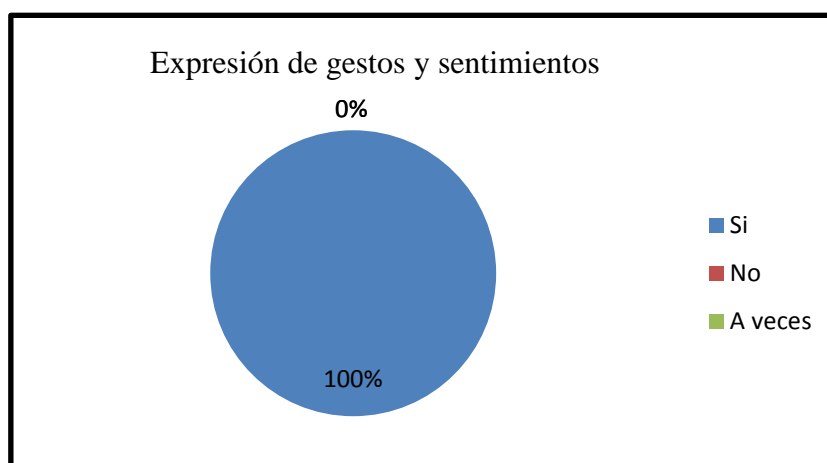


Gráfico 5: Expresión de gestos y sentimientos
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas que es 100%, 5 maestras que representan el 100% afirman que a veces observa que a través de los juegos tradicionales los estudiantes puedan expresar sus gestos y sentimientos.

Interpretación

La totalidad de maestras manifiestan que a veces observa que a través de los juegos tradicionales los estudiantes puedan expresar sus gestos y sentimientos, por tal razón es necesario aplicar juegos tradicionales en los estudiantes para que puedan expresar sus gestos y sentimientos.

Pregunta 3: Cree usted que los juegos tradicionales aportan como un recurso recreativo fundamental en el aula.

Tabla 8: Juegos tradicionales como un recurso recreativo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

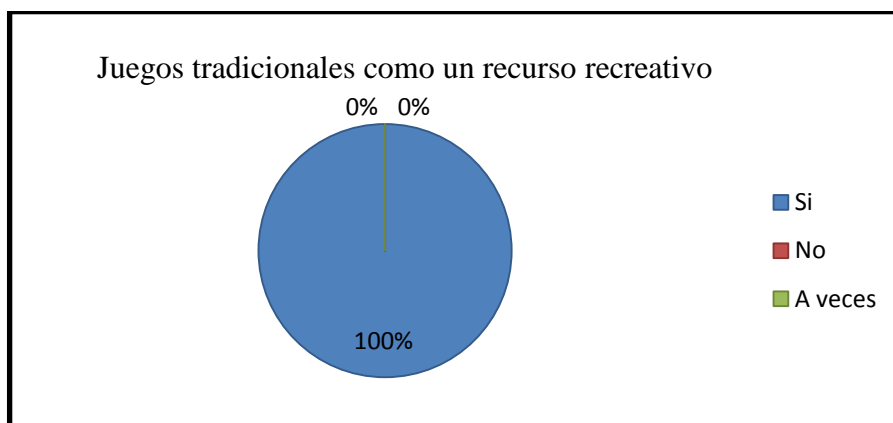


Gráfico 6: Juegos tradicionales como un recurso recreativo
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 Maestras encuestadas que es el 100%, el 100% mencionan que los juegos tradicionales aportan como un recurso recreativo fundamental en el aula.

Interpretación

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que hay un alto porcentaje de los docentes que creen que los juegos tradicionales aportan como un recurso recreativo fundamental en el aula por lo tanto se debe tomar en cuenta dentro de las planificaciones diarias.

Pregunta 4: Los juegos tradicionales aportan al desarrollo de identidad y autonomía.

Tabla 9: Juegos tradicionales aportan al desarrollo de identidad y autonomía

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

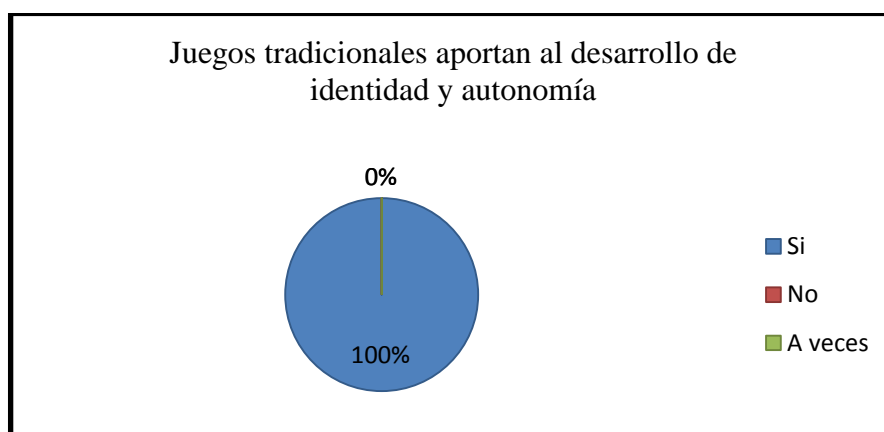


Gráfico 7: Juegos tradicionales aportan al desarrollo de identidad y autonomía
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas que es el 100%, 5 que corresponden al 100% mencionan que los juegos tradicionales aportan al desarrollar de identidad y autonomía.

Interpretación

De los resultados obtenidos se puede evidenciar que hay un alto porcentaje de los docentes que creen que los juegos tradicionales aportan al desarrollo de la identidad y autonomía del niño por lo tanto se debe tomar en cuenta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 5: La práctica de juegos tradicionales promueve la integración entre compañeros

Tabla 10: Juegos tradicionales promueve la integración

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

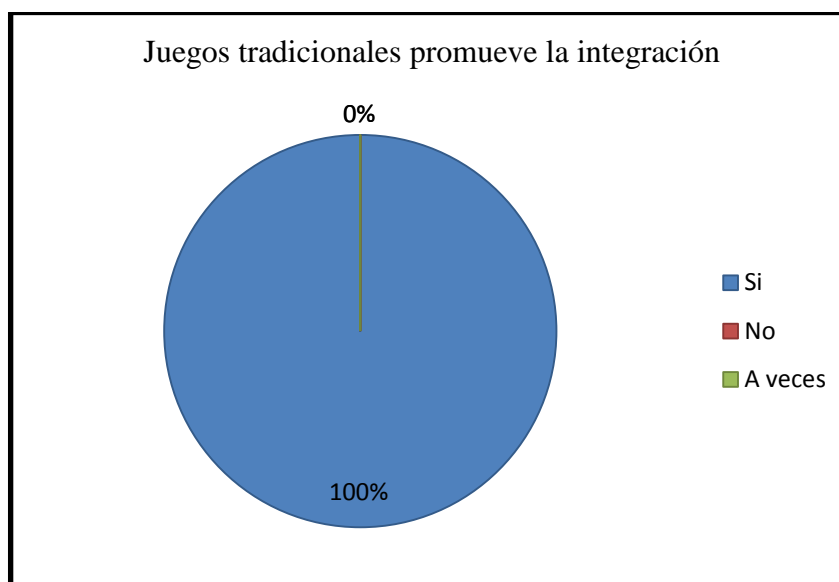


Gráfico 8: Juegos tradicionales promueve la integración
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas que es el 100%, 5 que corresponden al 100% mencionan que la práctica de juegos tradicionales promueve la integración entre compañeros.

Interpretación

La mayoría de maestras manifiestan que la práctica de juegos tradicionales promueve la integración entre compañeros, por tal razón es factible la práctica de este tipo de juegos mencionados.

Pregunta 6: Los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro.

Tabla 11: Los niños(as) se trasladan sin problema

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%



Gráfico 9: Los niños(as) se trasladan sin problema
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas que es el 100%, 5 que corresponden al 100% observan que los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro.

Interpretación

La mayoría de maestras manifiestan que los niños y niñas se trasladan sin ningún problema de un lugar a otro por tal razón es necesario continuar con la práctica de diferentes juegos donde podemos desarrollar la habilidad de caminar.

Pregunta 7: La combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa

Tabla 12: Combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

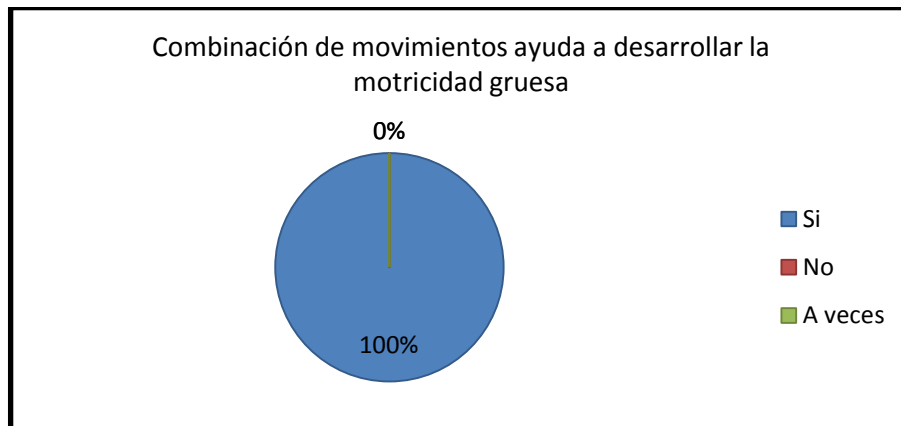


Gráfico 10: Combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas, 5 que corresponden al 100%.manifiestan que la combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa.

Interpretación

La mayoría de maestras manifiestan que la combinación de movimientos ayuda a desarrollar la motricidad gruesa por tal razón es necesario incentivar a que sean utilizados actualmente en su estrategia de estudio por que en los estudiantes observados existen un bajo desarrollo motriz.

Pregunta 8: El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos.

Tabla 13: El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%
No	0	0%
A veces	1	20%
Total	5	100%

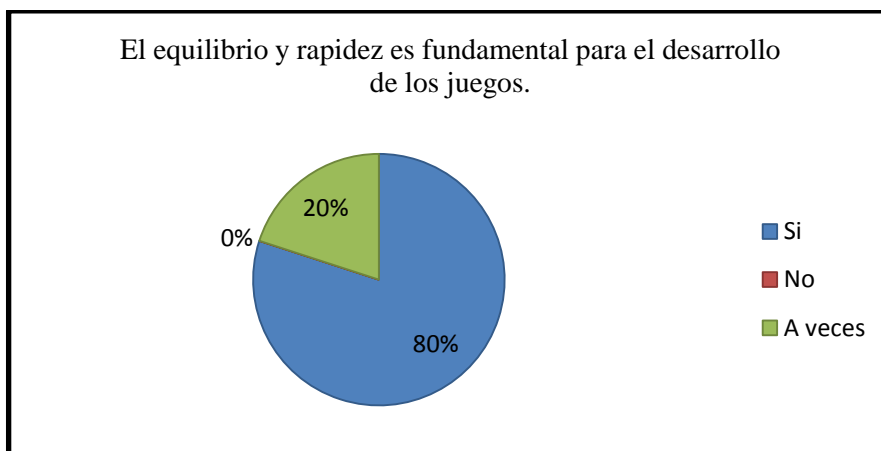


Gráfico 11: El equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos.
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas, 4 que corresponde el 80%.manifiestan que el equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos, mientras que 1 que corresponde al 20% mencionan que a veces es importante el equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos.

Interpretación

La mayoría de maestras manifiestan que el equilibrio y rapidez es fundamental para el desarrollo de los juegos por tal razón la motricidad gruesa en el niño es indispensable para continuar en su proceso educativo con éxito.

Pregunta 9: La aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva.

Tabla 14: Aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	5	100%

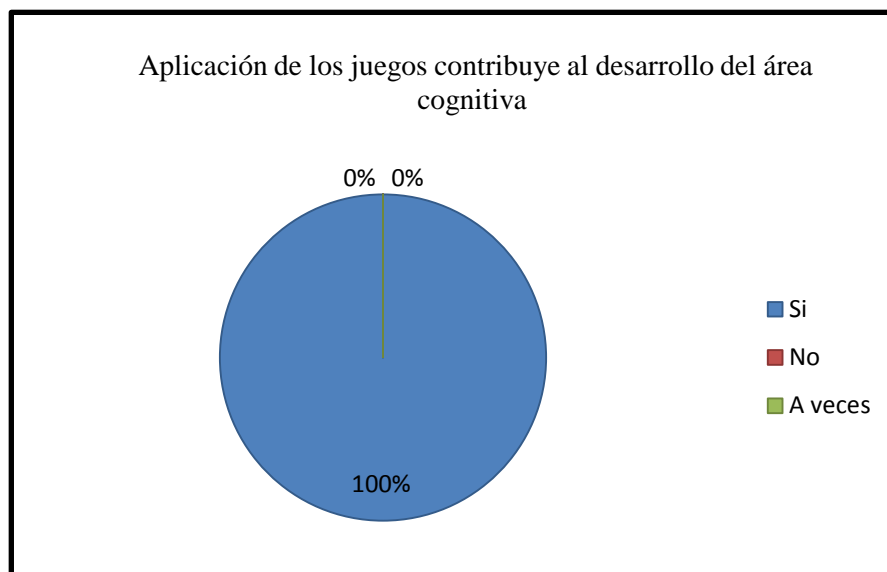


Gráfico 12: Aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas que es el 100%, 5 que corresponden al 100% manifiestan que la aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva.

Interpretación

La mayoría de maestras manifiestan que la aplicación de los juegos contribuye al desarrollo del área cognitiva por tal razón se debe continuar con la aplicación.

Pregunta 10: Cree que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa.

Tabla 15: Es necesario una guía de juegos tradicionales para el desarrollo motriz

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%
No	0	0%
A veces	1	20%
Total	5	100%

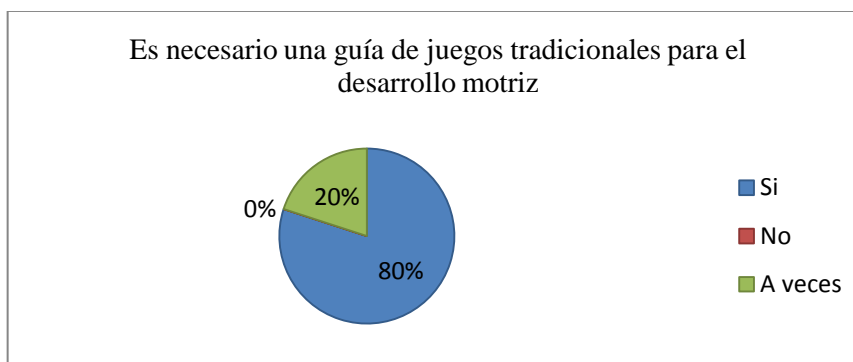


Gráfico 13: Es necesario una guía de juegos tradicionales para el desarrollo motriz
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De las 5 maestras encuestadas que es el 100%, 4 que representa el 80% si creen que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa mientras que 1 correspondientes al 20% piensa que a veces es

necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa.

Interpretación

La mayoría de maestras manifiestan que es necesario contar con una guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa por tal razón es factible diseñar una guía de juegos tradicionales.

4.2 FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta 1: Relaja sus músculos al empujar y soltar una mesa

Tabla 16: Mantiene relajados los músculos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	31%
No	55	56%
A veces	13	13%
Total	93	100%

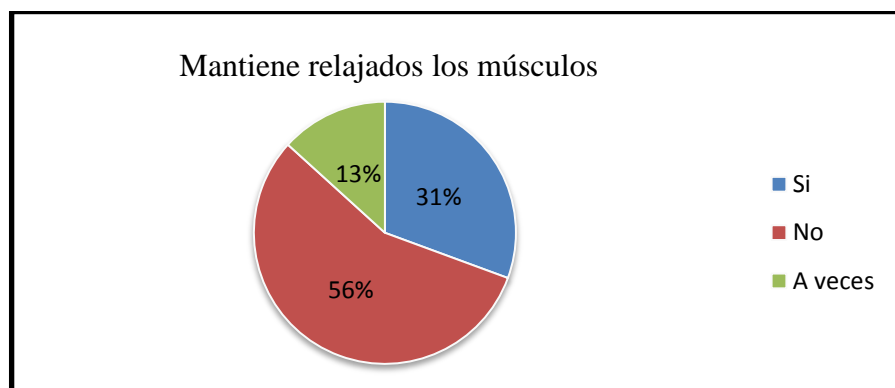


Gráfico 14: Mantiene relajados los músculos
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 estudiantes observados que es el 100%, 30 estudiantes que representa el 31% si relaja sus músculos al empujar y soltar una mesa, mientras que el 55 estudiantes que representa el 56% no relaja sus músculos al empujar y soltar una mesa y 13 alumnos que representan el 13% lo realiza veces.

Interpretación

En la observación realizada la mayoría de estudiantes no relaja sus músculos al empujar y soltar una mesa, por lo tanto es necesario desarrollar la motricidad gruesa para que sus movimientos sean fluidos.

Pregunta 2: Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza

Tabla 17: Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	30%
No	54	58%
A veces	11	12%
Total	93	100%

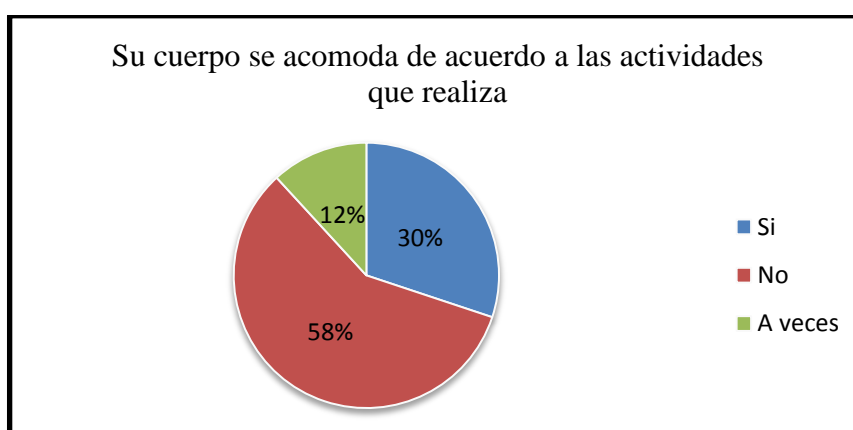


Gráfico 15: Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 28 que representa el 30% su cuerpo si se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza, mientras que 54 que representa el 58% su cuerpo no se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza y 11 que representan el 12% a veces.

Interpretación

En la observación realizada la mayoría de estudiantes su cuerpo no se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza, por tal motivo es esencial el desarrollar de coordinación motriz en los estudiantes.

Pregunta 3: Mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada.

Tabla 18: Mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	41%
No	28	30%
A veces	27	29%
Total	93	100%

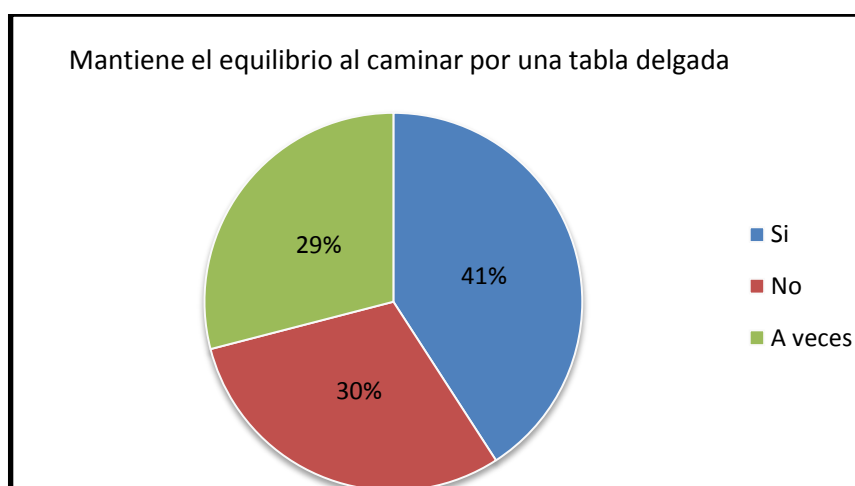


Gráfico 16: Mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 38 estudiantes que representa el 41% mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada, mientras que 28 estudiantes que representa el 30% no mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada y 27 alumnos que representan el 29% a veces.

Interpretación

En la observación realizada la mayoría de estudiantes mantiene el equilibrio al caminar por una tabla delgada, pero es necesario desarrollar esta habilidad en los demás y no tengan ningún tipo de dificultad en las actividades a realizar.

Pregunta 4: Coordina movimientos elaborados con objetos (ula)

Tabla 19: Coordina movimientos elaborados con objetos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	32%
No	55	59%
A veces	8	9%
Total	93	100%

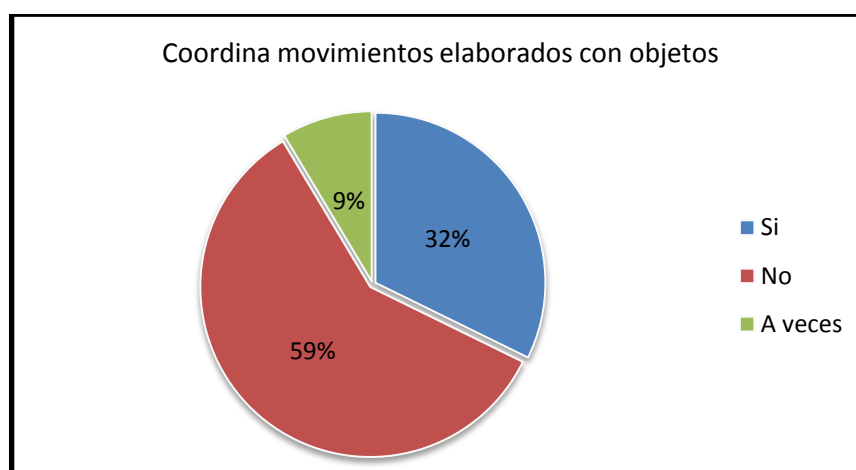


Gráfico 17: Coordina movimientos elaborados con objetos
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 30 que representa el 32% si coordina movimientos elaborados con objetos (Úla), mientras que 55 estudiantes que representa el 59% no coordina movimientos elaborados con objetos (Úla) y 8 alumnos que representan el 9% a veces.

Interpretación

En la observación realizada la mayoría de estudiantes no coordina movimientos elaborados con objetos (ula), por tal razón es importante fomentar juegos como mediador del aprendizaje.

Pregunta 5: Realiza giros sin problema

Tabla 20: Realiza giros sin problema

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	28%
No	62	67%
A veces	5	5%
Total	93	100%



Gráfico 18: Realiza giros sin problema
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 26 que representa el 28% realizan giros sin problema mientras que 62 que representa el 67% realizan giros con dificultad y 5 alumnos que representan el 5% a veces realiza giros sin problemas.

Interpretación

En la observación realizada la mayoría de estudiantes realizan giros con una gran dificultad, por tal razón es necesario desarrollar su lateralidad por medio de la motricidad gruesa y juegos.

Pregunta 6: Sus movimientos son con rapidez

Tabla 21: Sus movimientos son con rapidez

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	39%
No	49	53%
A veces	8	8%
Total	93	100%

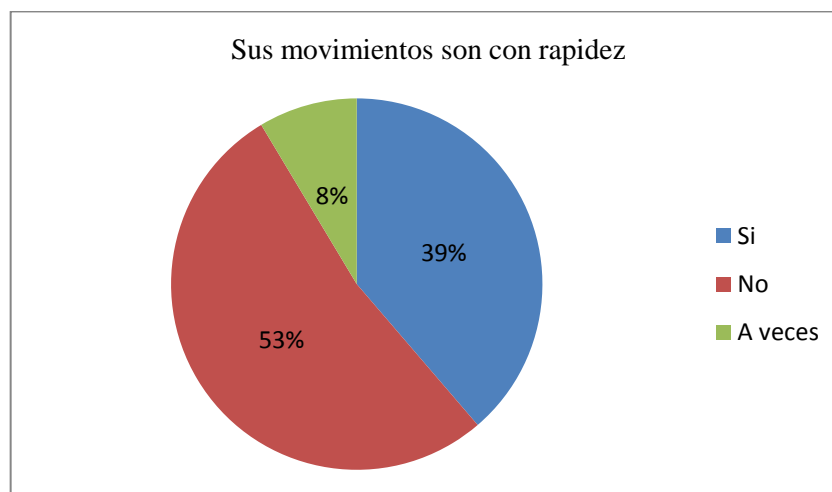


Gráfico 19: Sus movimientos son con rapidez
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 36 estudiantes observados que representa el 39% sus movimientos son con rapidez mientras que 49 estudiantes que representa el 53% sus movimientos no son con rapidez y 8 alumnos que representan el 8% a veces sus movimientos son con rapidez.

Interpretación

En la observación realizada los movimientos de los estudiantes en su gran mayoría de no son con rapidez, por tal razón es necesario e indispensable desarrollar su motricidad gruesa a base de juegos tradicionales.

Pregunta 7: Ubica objetos en un espacio determinado

Tabla 22: Ubica objetos en un espacio determinado

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	26%
No	49	53%
A veces	20	21%
Total	93	100%

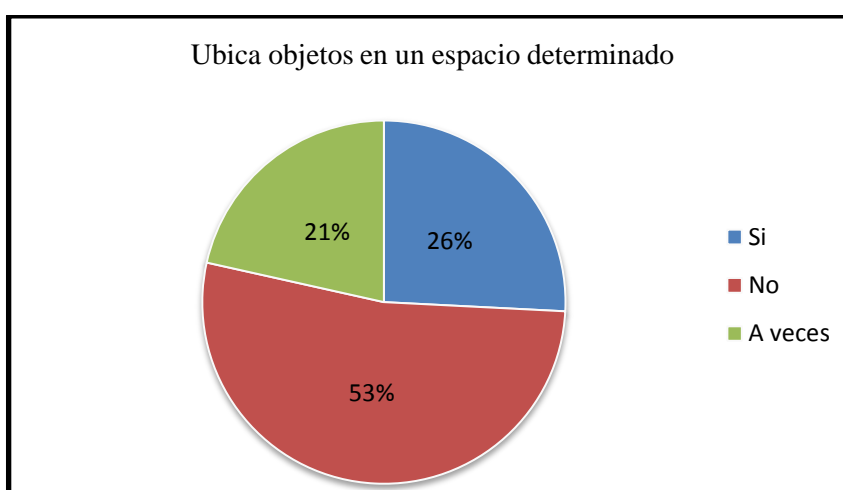


Gráfico 20: Ubica objetos en un espacio determinado
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 36 que representa el 39% sus movimientos son con rapidez mientras que 49 estudiantes que representa el 53% sus movimientos no son con rapidez y 8 alumnos que representan el 8% a veces sus movimientos son con rapidez.

Interpretación

En la observación realizada los movimientos de los estudiantes en su gran mayoría de no son con rapidez, por tal razón es necesario e indispensable a desarrollar su motricidad gruesa a base de juegos tradicionales

Pregunta 8: Demuestra habilidades motrices al saltar, correr, y jugar.

Tabla 23: Demuestra habilidades motrices

Frecuencia	Maestras	Porcentaje
Si	23	25%
No	5	5%
A veces	65	70%
Total	93	100%

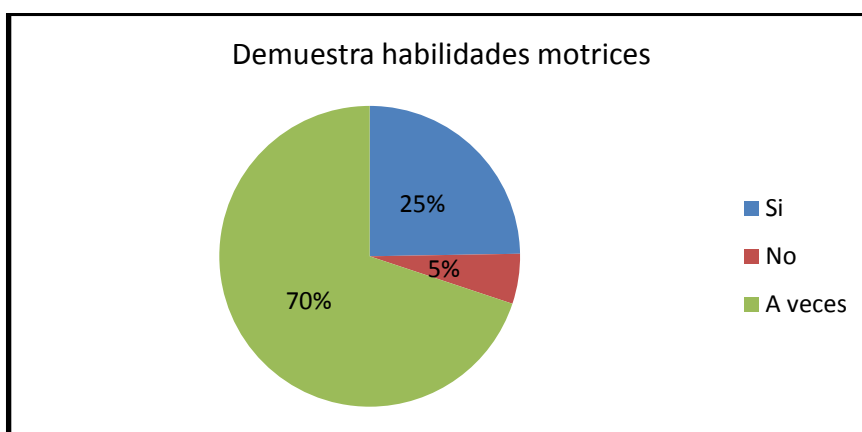


Gráfico 21: Demuestra habilidades motrices
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 23 que representa el 25% demuestra habilidades motrices al saltar, correr, y jugar mientras que 5 estudiantes que representa el 5% no demuestra habilidades motrices al saltar, correr, jugar y 65 estudiantes que representan el 70% a veces demuestra habilidades motrices al saltar, correr, y jugar.

Interpretación

En la observación realizada demuestra que la gran mayoría de estudiantes a veces demuestran habilidades motrices al saltar, correr, y jugar, por tal razón es necesario desarrollar su motricidad gruesa para mejorar sus distintas habilidades.

Pregunta 9: Trabaja con direccionalidad en el cuaderno (de izquierda a derecha, arriba hacia abajo)

Tabla 24: Trabaja con direccionalidad en el cuaderno

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	39%
No	47	50%
A veces	10	11%
Total	93	100%

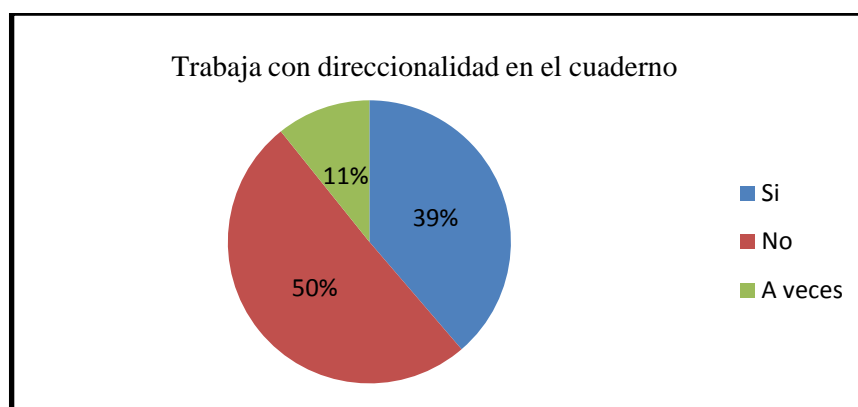


Gráfico 22: Trabaja con direccionalidad en el cuaderno
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 36 que representa el 39% si trabaja con direccionalidad en el cuaderno mientras que 47 que representa el 50% no trabaja con direccionalidad en el cuaderno y 10 estudiantes que representan el 11% a veces trabajan con direccionalidad en el cuaderno.

Interpretación

En la observación realizada demuestra que la gran mayoría de estudiantes no trabaja con direccionalidad en el cuaderno, por tal razón es necesario desarrollar la motricidad gruesa que es la base para continuar con la motricidad fina y trabajar en cuadernos.

Pregunta 10: Sigue secuencias rítmicas (Dirigidas)

Tabla 25: Sigue secuencias rítmicas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	33%
No	49	53%
A veces	13	14%
Total	93	100%

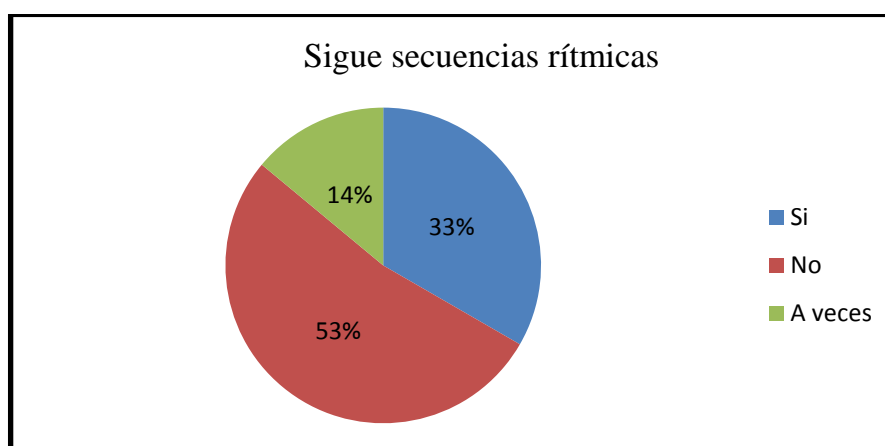


Gráfico 23: Sigue secuencias rítmicas
Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Análisis

De los 93 alumnos observados que es el 100%, 31 estudiantes que representa el 33% si siguen secuencias rítmicas mientras que 49 estudiantes que representa el 53% no siguen secuencias rítmicas y 13 estudiantes que representan el 14% a veces siguen secuencias rítmicas.

Interpretación

La mayoría de estudiantes no siguen secuencias rítmicas al momento de un determinado juego por tal razón el desarrollo de la motricidad gruesa es indispensable en el desarrollo del niño(a)

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Se utiliza como estadígrafo la significación al chi-cuadrado, el mismo que nos permite validar la información que tenemos y con ello aceptamos o la rechazamos la hipótesis.

4.3.1 Combinación de frecuencias.

Para establecer la correspondencia de las variables se utiliza los datos de la ficha de observación realizada a los estudiantes de la escuela Isabel Yáñez

4.3.2 Planteamiento de hipótesis estadísticas

H1: Los juegos tradicionales si incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños(a) del primer año de Educación General Básica de la Escuela “Isabel Yáñez”

H0: Los juegos tradicionales no incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños(a) del primer año de Educación General Básica de la Escuela “Isabel Yáñez”

4.3.3 Selección del nivel de significación al 95 %

Porcentaje de error posible = α = 0.05

4.3.4 Descripción de la población

Se trabaja con toda la población de 93 estudiantes a quienes se les aplico una ficha de observación.

4.3.5 Especificación del estadígrafo

La ficha de observación realizada a los estudiantes del primer año de Educación General Básica de la Escuela Isabel Yáñez y por existir diversos alternativos se elabora una tabla de contingencia, seleccionando el Chi-cuadrado, para la comprobación de la hipótesis.

Dónde: χ^2 = chi-cuadrado

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{FE}$$

\sum = sumatoria

FO = frecuencia observada

FE = frecuencia esperada

Revisando los datos para el cálculo del chi-cuadrado tabulados.

$$gl = (c-1) (f-1)$$

$$gl = (3-1) * (4-1)$$

$$gl = 2 \times 3$$

$$gl = 6$$

4.3.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos

Frecuencia Observada

N°	PREGUNTAS	FRECUENCIAS OBSERVADAS			
		SI	NO	A VECES	SUB TOTAL

8	Demuestra habilidades motrices al saltar, correr, y jugar	30	55	8	93
6	Sus movimientos son con rapidez	36	49	8	93
4	Coordina movimientos elaborados con objetos (Úla)	23	5	65	93
2	Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza	31	49	13	93
SUB TOTAL		120	158	94	372

Tabla 26: Frecuencias observadas

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Frecuencia Esperada

N°	PREGUNTAS	FRECUENCIA ESPERADA			
		SI	NO	A VECES	SUB TOTAL
4	Demuestra habilidades motrices al saltar, correr, y jugar	30	39,5	23,5	93
6	Sus movimientos son con rapidez	30	39,5	23,5	93
8	Coordina movimientos elaborados con objetos (Úla)	30	39,5	23,5	93
10	Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las actividades que realiza	30	39,5	23,5	93
SUB TOTAL		99	140	41	280

Tabla 27: Frecuencias esperadas.

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Cálculo del chi cuadrado

O	E	O - E	(O-E) ²	(O-E) ² / E
30	30	0	-	-
55	39,5	15,5	240,2500	6,082
8	23,5	-15,5	240,2500	10,223

36	30	6	36,0000	1,200
49	39,5	9,5	90,2500	2,285
8	23,5	-15,5	240,2500	10,223
23	30	-7	49,0000	1,633
5	39,5	-34,5	1.190,25000	30,133
65	23,5	41,5	1.722,2500	73,287
31	30	1	1,0000	0,033
49	39,5	9,5	90,2500	2,285
13	23,5	-10,5	110,2500	4,691
372	372			142,077

Tabla 28: Calculo del chi-cuadrado

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Toma de decisión

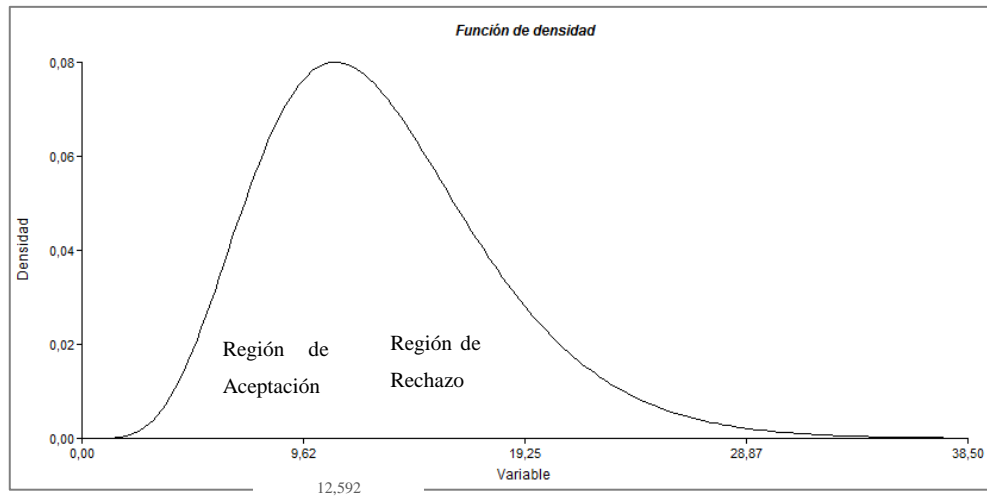


Gráfico 24: Toma de decisión

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Decisión Final

Para el caso de 6 grados de libertad a un nivel del 0,05 de significación se obtiene según la tabla una zona de rechazo del 12.59 y como nuestro valor encontrado es de 142,077 se encuentra fuera de la región en que aceptaría la hipótesis nula, por lo que se desecha la misma y se acepta la hipótesis alternativa que dice: Los juegos tradicionales si incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños(a) del primer año de educación general básica de la escuela “Isabel Yáñez”

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Es importante practicar los juegos tradicionales con los niños(as) ya que el 100% de maestras manifiestan que los juegos tradicionales ayuda al niño en el desarrollo de la motricidad gruesa. Se debe anotar también que se cuentan con espacios físicos amplios en la institución para permitir el adecuado desarrollo de actividades lúdicas programadas.

En los niños y niñas del primer año se ha observado un bajo desarrollo motriz grueso, el 40 % de niños(as) tienen su desarrollo motriz grueso desarrollado en su totalidad para la edad que comprenden, mientras que el 60 % de niño(as) el desarrollo de la motricidad es mínima dando lugar a dificultades motrices, por tratarse de niños sobreprotegidos o niños sedentarios.

Los juegos tradicionales ayudan a que los niños(as) no tengan el aprendizaje tradicional con los maestros(as), sino que el proceso enseñanza aprendizaje será interactivo, divertido y participativas ayudando al desarrollo de la motricidad gruesa, porque es más fácil lograr que el niño aprenda a través de la lúdica, por esta razón el 80% de las maestras están de acuerdo en la creación de una guía didáctica de juegos tradicionales.

5.2 RECOMENDACIONES

Practicar juegos tradicionales con los niños(as) ya que este tipo de juegos ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa además estamos rescatando tradiciones de nuestro sector y dejando a un lado la tecnología, empezando a trabajar con el cuerpo que es indispensable para desarrollar de una persona.

A los padres de familia actual dejar la sobreprotección de sus hijos, permitir que el niño se desarrolle en el entorno y realice actividades que ayuden al desarrollo como es jugar, gatear, manipular materiales del entorno que es positivo para el desarrollo del niño dejando a un lado el sedentarismo.

Utilizar por parte de las maestras un material de apoyo como una guía de juegos tradicionales para el mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes así ayudando a que este tipo de juegos no se pierdan como tampoco la cultura y tradiciones locales.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1 TEMA

GUIA DE JUEGOS TRADICIONALES ORIENTADO A LOS MAESTROS PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ISABEL YANEZ”.

6.2 DATOS INFORMATIVOS:

Institución: Escuela Isabel Yánez

Provincia: Pichincha

Cantón: Mejía

Parroquia: Machachi

Dirección: Machachi, Barrio Mama Guacho

Responsable de la ejecución: Fanny Alicia Paucar Arellano

Beneficiarios: Maestros, estudiantes y padres de familia del Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Isabel Yánez

6.3 ANTECEDENTES

La investigación realizada ha detectado que la mayoría de los docentes del primer año no utilizan determinadas estrategias como los juegos tradicionales, tenemos numerosos beneficios al practicarlos, lo cual al no practicarlo perjudica a los estudiantes en su desarrollo motriz.

Los docentes del primer año de educación básica emplean diferentes tipos de técnicas tales como; canciones, cuentos, adivinanzas, pero no utilizan los juegos tradicionales como una estrategia tales como: la rayuela, la soga, los ensacados ya que serían una herramienta fundamental en el desarrollo motriz como identidad cultural de los niñas y niños.

El desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primer año en su gran mayoría es reducido por tal razón presenta limitaciones en las actividades que desarrolla con su cuerpo ya que tienen dificultades en el equilibrio, coordinación de movimientos y direccionalidad, lo que a su vez dificulta la capacidad de desplazamiento y realización de movimientos fluidos dificultando la el desarrollo motriz de los niños y niñas.

6.4 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta tiene como **propósito** dar a conocer a los maestros(as) la variedad de juegos tradicionales para insertarlo en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños(as) en el ámbito escolar. Mediante la investigación se comprobó que los estudiantes del primer año de Educación General Básica presentan limitaciones en el desarrollo motriz grueso lo que conlleva a que el aprendizaje no se realice en forma eficaz dificultando alcanzar el logro de los objetivos educativos.

La guía didáctica es **importante** ya que la actividad lúdicas son fundamentales en el desarrollo del niño(a), ayudan a desarrollar algunos aspectos fundamentales

como son: la interrelación, acatar y entender las distintas normas y reglas, estimula la imaginación y aprender a divertirse además todo esto ayuda a que el niño salga del sedentarismo sin la necesidad de contar con elementos auxiliares como Juguetes, Videojuegos o diversiones que brinda la tecnología.

El **impacto social** de esta guía será en toda la comunidad educativa por el mismo hecho que la guía de juegos tradicionales favorecen a niños(as), maestros(as), padres de familia facilitando la enseñanza con juegos tradicionales y mejorando el desarrollo de la motricidad en los niño(as) y estimulando la práctica de dichos juegos ya que ayudaran a resolver en gran medida las necesidades del uso del tiempo libre en recreación.

La guía didáctica es **original** porque se realiza después de haber detectado el problema existente en la escuela “Isabel Yáñez”, al no haber en la institución ninguna guía sobre juegos tradicionales además por la estructura de la misma ya que el contenido es puntual en cada una de las actividades y el diseño realizado es personal

6.5 OBJETIVOS

6.5.1 Objetivo General

Elaborar una guía de juegos tradicionales orientados a los maestros(as) para promover el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del primer año de Educación General Básica de la escuela Isabel Yáñez

6.5.2 Objetivos Específicos

- Socializar la guía de juegos tradicionales entre los docentes de primer año de la institución.
- Aplicar la guía de juegos tradicionales en el aula.
- Evaluar la guía de juegos tradicionales

6.6 FACTIBILIDAD

Política

La propuesta es factible de realizarse por cuanto en la actual dentro de la malla curricular ya está inmersa una materia que se la denomina aprendiendo en movimiento y uno de los bloques se trata de la práctica de los juegos tradicionales, una guía de juegos tradicionales serviría no solo a las maestras del primer año también ayudaría en el desarrollo de los otros años de educación básica, para que así se pueda contribuir a desarrollar las capacidades motrices e intelectuales de los estudiantes.

Social

La propuesta es factible desde el punto de vista social, por cuanto la sociedad en general y los Padres de Familia en particular aspiran que la nueva generación no olvide las tradiciones culturales de cada sector, dejando un lado el sedentarismo de la actualidad y aspirando a ser personas activas capaces de resolver problemas, para que las mismas sean beneficiadas la sociedad en común desarrollando sus capacidades motrices e intelectuales.

Organizacional

La propuesta es factible de aplicarse por cuanto la institución educativa cuenta con una estructura organizacional adecuada para implementarla: como infraestructura física, canchas deportivas, áreas verdes, personal dispuesto al mejoramiento y aprendizaje continuo.

6.7 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

6.7.1 JUEGOS TRADICIONALES

6.7.1.1 Definición

(Ordoñez, 2014)Juegos tradicionales son los juegos autóctonos tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las [hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

“El juego popular es aquel que transmite de generación y perdura por tiempo, cada juego aparece en una época del año (Bustos Muñoz & Caste, 2007)

(Carrillo, 2012) Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera. Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las

relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

6.7.1.2 Finalidad de los juegos tradicionales

(Bustos, 2011) Desplegar en el ente educativo la creatividad el razonamiento la convivencia en grupo, sin embargo en la actualidad practicarlos es un verdadero reto puesto que definitivamente es una imposición a la tecnología.

Utilizar pedagógicamente los juegos tradicionales, rescatando las tradiciones y culturas de la localidad que existen desde años atrás y que sigan perdurando hasta la actualidad.

Los juegos tradicionales tienen como finalidad practicar valores como son: la interacción, compañerismo, solidaridad, respeto.

(Bustos, 2011) Los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Estas actividades nos permiten recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, y que estos han sido transmitido de forma oral de generación en generación.

6.7.1.3 Tipos de juegos tradicionales

a) Juegos Sensoriales

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

“probar las sustancias más diversas, para ver a qué saben” (Paredes, 2009)

Los juegos sensoriales son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí

mismo y una actividad más social. Con este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que viven.

Los materiales que se utilicen son de suma importancia, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones invenciones y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo.

La primera aproximación de los niños y/o adultos con los juegos es individual casi como un descubrirse a sí mismos mediante los sentimientos que evocan estos juguetes. Luego comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación en donde se debe estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que ellos las realicen libremente escogiendo una nueva manera de jugar.

b) Juegos Motores

Los juegos motores desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños. El factor dinámico es el elemento más relevante de los juegos de movimiento.

Reciben: grandes emociones, satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor. Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos etc.

Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar y cualidades morales y volitivas como la voluntad, el valor, la perseverancia. En cada niño existe una necesidad de movimiento. El adulto debe guiarlo y estimularlo para que jueguen. Su capacidad de atención es limitada por eso los juegos deben ser sencillos y que cumplan una tarea motriz. En edades mayores los juegos pueden ser más complejos y se combinan varias formas de movimiento.

Se pueden organizar por parejas o por grupos, siempre respetando las reglas del juego y lo más importante es respetar las reglas. La explicación debe ir acompañada de una demostración de manera clara y precisa, sin perder tiempo. El objetivo fundamental del juego motor es contribuir al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas desde los primeros años de la vida. Es importante que cuando se acaba un juego, luego se comente y se dé la opinión sobre él.

c) Juegos Intelectuales

Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).

(Paredes, 2010), Que la imaginación desempeña un papel inmenso en la vida del niño, mezclándose a todas sus comparaciones así como una vida mental del hombre que le proveyera; cualquier pedazo de madera puede representar a sus ojos en caballo, un barco, una locomotora, un hombre, en fin, anima las cosas.

A través del juego los niños se interrelacionan entre sí, se desarrolla su niñez de una forma armónica y eso hace que su carácter sea más cálido, más solidario y mucho más participativo.

Antes, los niños utilizaban objetos de poco valor económico para jugar como tillos, fréjol, cajas vacías, un pañuelo, un palo, etc. En la actualidad, los juegos son materialistas y consumistas los niños ya no usan su imaginación para crear sus propios juguetes, con la finalidad de volverse a relacionar entre niños, que no sean materialistas, que sientan lo que es tener un mejor amigo y utilicen la imaginación para jugar.

d) Juegos Sociales

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

(Kawin, 2006) El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes.

El juego es un instrumento que ayuda a la adquisición de conocimientos; porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos, en la infancia es en la que tiene mayor trascendencia y es cuando se considera a éste creador de posibilidades en el niño para adquirir personalidad. En el juego infantil se apoya toda la satisfacción vital del niño. El niño consciente de la ilusión en el juego satisface sus necesidades personales, además de que lo prepara para el futuro; ya que le permite identificar que por medio de él se revelan ideas y costumbres; además de trasladar las tradiciones de danzas, canciones y otros valores culturales, que son transmitidos a los pequeños de generación en generación como herencia cultural, familiar y social.

No se debe subestimar el valor de las experiencias lúdicas para la formación de la personalidad, pues todo lo que los niños aprendan en este sentido por medio del juego, igual que los conocimientos y las habilidades que por él adquieren, lo transfieren a la vida. Tanto sus comportamientos como sus juegos van poniendo de manifiesto sus capacidades e inclinaciones, hasta llegar a exteriorizar su particular modo de reaccionar ante el mundo y aquellas inclinaciones que, mucho más adelante, señalarían algunos rasgos de su futura vocación

6.7.1.3.1 Importancia de los juegos tradicionales

Cuando nacemos, como parte de los Seres Vivos que forman nuestro planeta, tenemos la necesidad de cumplir nuestro Ciclo de Vida realizándose las actividades de Alimentación con la que alcanzamos los nutrientes necesarios para afrontar el día a día, como también la interrelación con otros individuos o bien con el entorno que nos rodea, realizándose en todas las etapas de la vida.

(Diaz, 2013) Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada

región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples.

En primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos.

(Díaz, 2013) Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos

a) Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma,

estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesa, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Algunos juegos tradicionales posibles de incluir dentro del ámbito pedagógico institucional pueden ser: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, el gallo ciego, la rayuela, rondas, yo-yo, la soga, juegos de hilo, etc. A su vez, varios de estos juegos tienen múltiples variaciones como la mancha, la rayuela, las diferentes rondas, la pelota y las bolitas.

Es importante considerar que los recursos a utilizar como medios para planear y desplegar actividades lúdicas deben despertar y mantener la motivación y el interés de los educandos en el logro de determinados objetivos, deben ser capaces de estimularlos para garantizar la participación activa de todos los alumnos.

El juego permite además la adquisición de conocimientos y el paso de lo concreto a lo abstracto, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afirma su personalidad, desarrolla la imaginación y enriquece los vínculos y manifestaciones sociales.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesa, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

6.7.2.4 Materiales a utilizar

Nuestros Abuelos fabricaban sus propios juguetes con palos, botellas de vidrio, ruedas de bicicletas usadas, piedras, latas, cordones, botones, chalinas, correas, bufandas, hojas, etc. ya que algunos de los juegos no precisaban de un material específico y en el caso de ser así, se podía volver a aprovechar cualquier objeto o material de los recursos que había o quedaban existentes en el lugar donde se practicaban los juegos tradicionales.

A la vez los juegos tradicionales les daban la posibilidad de que cada persona elabore su juguete poniendo en práctica su propio ingenio y creatividad para utilizar el material que este a su alcance

6.7.2.5 Juegos tradicionales rescatando los valores

Si por alguna razón se llaman tradicionales es sin duda porque en algún momento nuestros antepasados los practicaron y enseñaron a sus herederos a que lo hicieran para que de esta manera no murieran con sus cuerpos y en sus mentes, sino que se los recordara por medio de un agradable y sencillo juego, se debe recalcar que para ellos no era visto como un juego solamente sino como el medio con el que se podía enseñar a tener honra, honor, dignidad para perder o ganar.

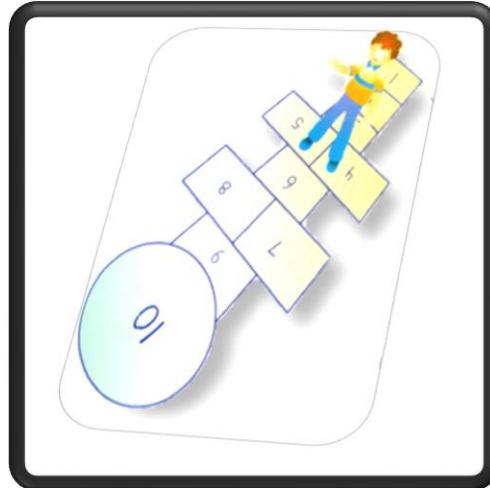
6.8 MODELO OPERATIVO

ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO	RESULTADOS
Socializar	Socializar a 4 docentes sobre la utilización de la guía de	Reunión Fijar fecha y hora	Humanos Tecnológicos Materiales	Docentes Investigadora	1 día	Docentes capacitados para la utilización de la guía de juegos
Ejecución	Manipular correctamente la guía de juegos tradicionales	Desarrollar algunos de los juegos que están dentro de	Humanos Materiales del medio	Docentes Investigadora	2 días	Docentes capaces de usar correctamente la guía de juegos
Evaluación	Demostrar por parte de los docentes capacitados el éxito que	Aplicación de la guía de juegos	Humanos Tecnológicos	Autoridades Docentes	1 día	Docentes capaces de desarrollar la motricidad gruesa en los niños(a)

Tabla 29: Modelo Operativo

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

Juegos Tradicionales



Guía

Fanny Paucar

Juego 1

Tema: Las Estatuas

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas

Lugar: Patio

Material Necesario: Grabadora, CD de música

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá **ESTATUAS**, todos se quedarán quietos como estatuas.

Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

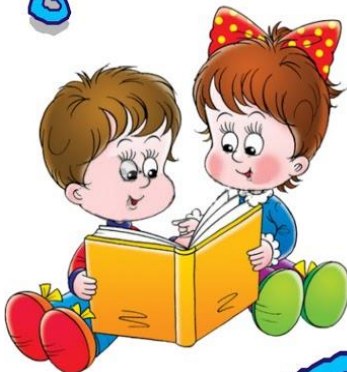


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	Aspectos de Observación	Si	No
1	Gira sin problema a la dirección indicada		
2	Vocaliza correctamente al momento de cantar		
3	Identifica las reglas del juego		
4	Sigue correctamente las reglas del juego		
5	Demuestra habilidades al momento del juego		





Juego 2

Tema: Tres piernas

Objetivo: Coordinar movimientos para desarrollar la motricidad gruesa

Lugar: Patio

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego:

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.

Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

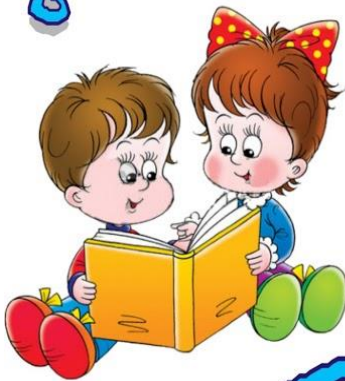


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	Aspectos de Observación	Si	No
1	Trabaja sin problemas con su compañero		
2	Tiene comunicación con su pareja		
3	Sus movimientos son fluidos		
4	Coordina movimientos de sus piernas		
5	Mantiene el equilibrio al caminar		



The illustration shows a brown tree branch extending across the top and sides of the page. Several leaves in shades of red, orange, and yellow are attached to the branch. A cluster of tomatoes, some green and some red, hangs from the branch. The background is white.

Juego 3

El baile del tomate

Tema: El baile del tomate

Objetivo: Coordinar movimientos y desarrollar el quema corporal

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Tomates, grabadora y Cd de música

Organización: Por parejas

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

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

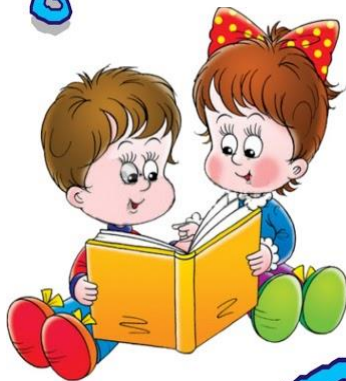


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	Aspectos de Observación	Si	No
1	Mantiene el equilibrio al momento de bailar		
2	Se comunica con su pareja		
3	Los movimientos a realizar son fluidos		
4	Coordina los movimientos conjuntamente con su pareja		
5	Se siente cómodo al momento de bailar		



Juego 4



El espejo mágico

Tema: El espejo mágico

Objetivo: Desarrollar concentración y motricidad gruesa

Lugar: Patio o Aula

Material Necesario: Ninguno

Organización: Por parejas de pie, mirándose de frente

Desarrollo del Juego: Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

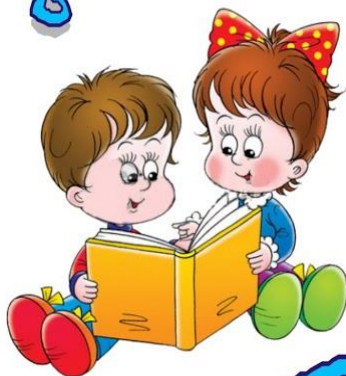
Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191



Nombre:

Año: Fecha:

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Ingresa al papel de protagonista		
2	Imita correctamente los movimientos realizados		
3	Utiliza todas sus extremidades al momento de imitar		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 5



Las cintas

Tema: La cintas

Objetivo: Desarrollar la agilidad y concentración

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: Se deben nombrar tres representantes, uno de ángel, otro de diablo y un jefe para el grupo. Los demás toman secretamente los nombres de colores que impone el jefe o jefa y se establece el diálogo:

JEFE: Venga el ángel. **ÁNGEL:** Pum, pum

GRUPO: Quién es **ÁNGEL:** El ángel con su capital de oro

GRUPO: Que desea **ÁNGEL:** Una cinta

GRUPO: Que color **ÁNGEL:** El azul u otro que le agrade.

Si no Adivina

JEFE: Váyase cantando

Si Adivina

JEFE: Váyase llevando (entrega el niño de ese color)

JEFE: Venga el diablo

DIABLO: ¡Pum, pum! **GRUPO:** Quien es

DIABLO: **GRUPO:** Que desea

El diablo con cien mil cachos

DIABLO: Una cinta **GRUPO:** Que color

DIABLO: El rojo (u el otro que le agrade)

Si Adivina

JEFE: Váyase llevando (puede correr el grupo)

El juego concluirá cuando se haya adivinado el color de todos los niños/as.

Evaluación: Observación





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191



Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Realiza el papel de jefe		
2	Sigue las reglas del juego sin ningún problema		
3	Reconoce colores		
4	Coordina movimientos al momento de correr		
5	Sus movimientos de piernas y brazos son con fluidez		



Las Cocinaditas

Juego 6

Tema: Las cocinaditas

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y el orden en el juego.

Lugar: Aula

Material necesario: Ollitas, platos, comida

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: Se disponen las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando.

Se simula que se cocina todo tipo de alimentos. Por lo general, se recurre a las migas de pan, galletas, o pedacitos de caramelos, empaques vacíos.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

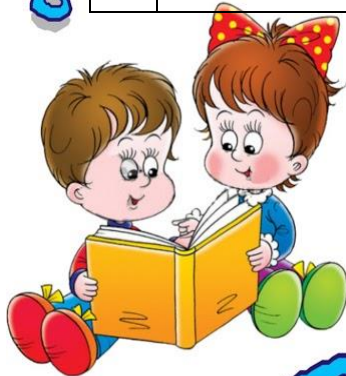


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Improvisa su lugar de juego		
2	Tiene problemas al formar el grupo de juego		
3	Tiene problemas al momento de adjuntar materiales para el juego		
4	Se comunica con el resto de los integrantes del grupo		
5	Tienen problemas al momento de realizar el juego		





Juego 7

La vaca loca

Tema: La vaca loca

Objetivo: Desarrolla la motricidad gruesa y la atención

Lugar: Patio

Material necesario: sacos o telas

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños y niñas son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta. Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca" ésta persigue para embestir al resto de compañeros; éstos torea a la "vaca loca" improvisando una capa. El que es embestido por la vaca loca hará las veces de ésta. Cada vez que envista la vaca loca a un compañero todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

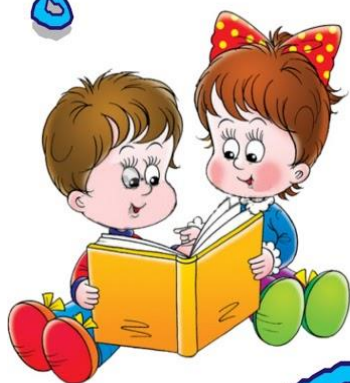


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Acepta sin problemas el papel designado		
2	Realiza movimientos coordinados		
3	Corre sin problemas		
4	Realiza giros		
5	Reconoce las partes de su cuerpo		





Juego 8

El Elástico

Tema: El elástico

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz.

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego: Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

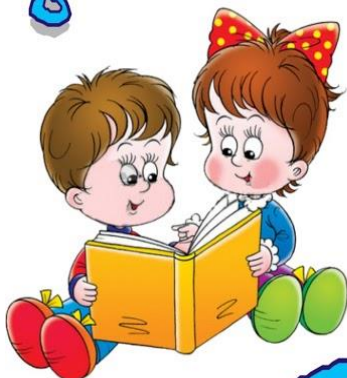


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Realiza saltos con facilidad		
2	Sigue las reglas del juego		
3	Su participación es activa		
4	Trabaja en grupo sin ningún problema		
5	Se divierte mientras juega		





Juego 9

La Soga

Tema: La soga

Objetivo: Coordina movimientos de brazos y piernas

Lugar: Patio

Material necesario: Soga

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego: Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada,
enamorada, divorciada,
estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

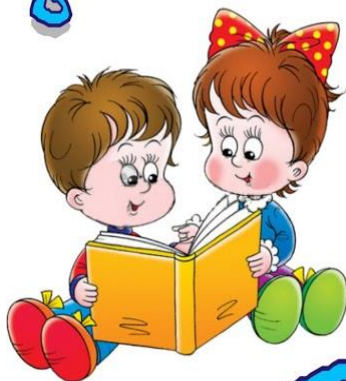


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Realiza saltos sin problemas		
2	Intenta varias veces el juego		
3	Canta sin problema		
4	Disfruta el juego		
5	Gira a la dirección indicada		



Juego 10

El Primo

Tema: El primo

Objetivo: Integración con el grupo de trabajo para desarrollar el juego con éxito

Lugar: Espacio amplio, de preferencia al aire libre

Organización: 30-40 máximo, dividido en subgrupos

Desarrollo del Juego: Organizados en subgrupos de 6 ó 5 alumnos, en cada uno de éstos se escoge a uno que se lo denomina primo al que sigue el resto de compañeros en, columnas.

El primo realizará movimientos y recorridos a su voluntad, todos deben imitarlo.

Cada primo podrá dirigir a su grupo 2 ó 3 minutos, luego se cambia con otra persona. Aquellos que no ejecutan los movimientos imitando al primo serán multados con entrega de una prenda. Para recuperarla cumplirán una penitencia impuesta por el grupo.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191



Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Identifica que es columna		
2	Su carácter es de un líder		
3	Realiza movimientos de acuerdo al juego		
4	Entrega la prenda sin objeción		
5	Reconoce su columna de juego		



Juego 11

Aserrín Aserrán

Tema: *Aserrín aserrán*

Objetivo: *Realizar gestos utilizando todas las partes de su cuerpo para desarrollar la motricidad gruesa*

Lugar: *Patio o aula*

Material Necesario:

Organización: *Por Parejas*

Desarrollo del juego: *Este juego es de colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con 30 o 40 personas. Organizados en parejas uno carga al compañero y lo balancea en las piernas. Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente estribillo.*

Aserrín aserrán

Los maderos de San Juan.

Piden pan no les dan.

Piden queso, les dan hueso.

Y le cortan el pescuezo.

Piden vino si les dan,

Se marean y se van.

Luego se procede a cambiar los roles.

El juego termina cuando los estudiantes pierden interés.

Evaluación: *Observación*



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

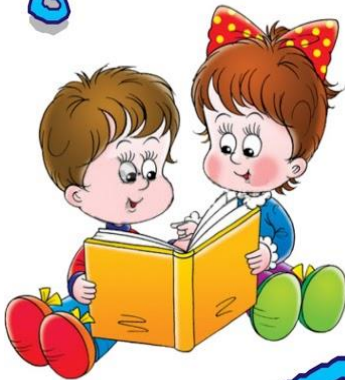


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Es colaborador con los integrantes del grupo		
2	Imita gestos sin problema		
3	Identifica fuerzas en sus brazos y piernas		
4	Coordina los movimientos y el canto al mismo tiempo		
5	Cumple los dos roles del juego sin problema		



Juego 12

Tema: San Benedito

Objetivo: Desarrollar la atención

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego

Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que representen a San Benedito y a otro para "diablito". San Benedito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos.

El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:

¡San Benedito, San Benedito, me coge el diablito!

San Benedito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Benedito.

Evaluación: Observación

San Benedito



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191



Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Identifica las reglas del juego		
2	Sigue las reglas sin ningún problema		
3	Escucha indicaciones		
4	Sus movimientos son fluidos		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 13

Las Ollitas

Tema: Las ollitas

Objetivo: Desarrollar hábitos positivos para el desarrollo del niño

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.

A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.

Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR

¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

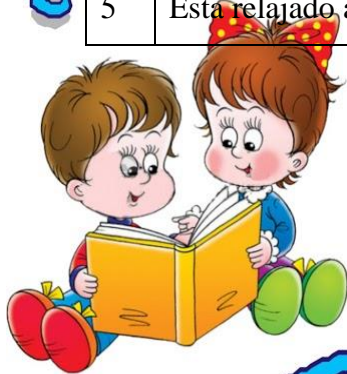


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Ingresa al papel de protagonista		
2	Imita correctamente los movimientos realizados		
3	Utiliza todas sus extremidades al momento de imitar		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 14

La Cebollita

Tema: La cebollita

Objetivo: Demostrar sus movimientos fluidos al momento de jugar

Lugar: Patio

Material necesario: una pilastra o poste de luz

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego: Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura.

El primero se asegura fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa.

La persona que queda libre será quien debe ir arrancando las cebollas una por una. La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancada.

Variante: También pueden jugar de pie.

Evaluación: Observación





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

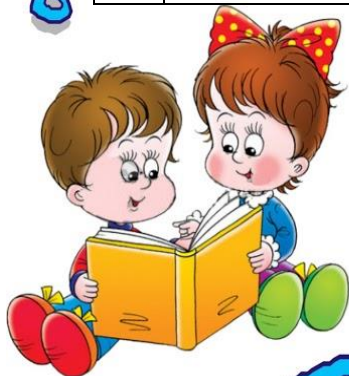


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Observa que realiza su trabajo con fuerza		
2	Realiza sin ningún problema su coordinación motriz		
3	Sigue las reglas del juego sin ningún problema		
4	Coordina los movimientos		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 15

Tema: El gato y el ratón

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa al momento de correr

Lugar: Patio

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego. Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito

Evaluación: Observación



El gato y el ratón



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

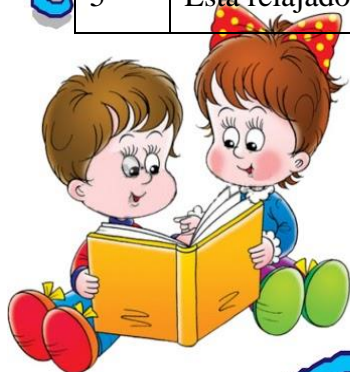


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACION

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Coge la mano de su compañero sin ningún problema		
2	Respeto a los demás en el juego		
3	Corre sin ningún problema		
4	Vocaliza correctamente la canción		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 16

La Carretilla

Tema: La carretilla

Objetivo: Desarrollar el equilibrio y la motricidad gruesa

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego: Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191



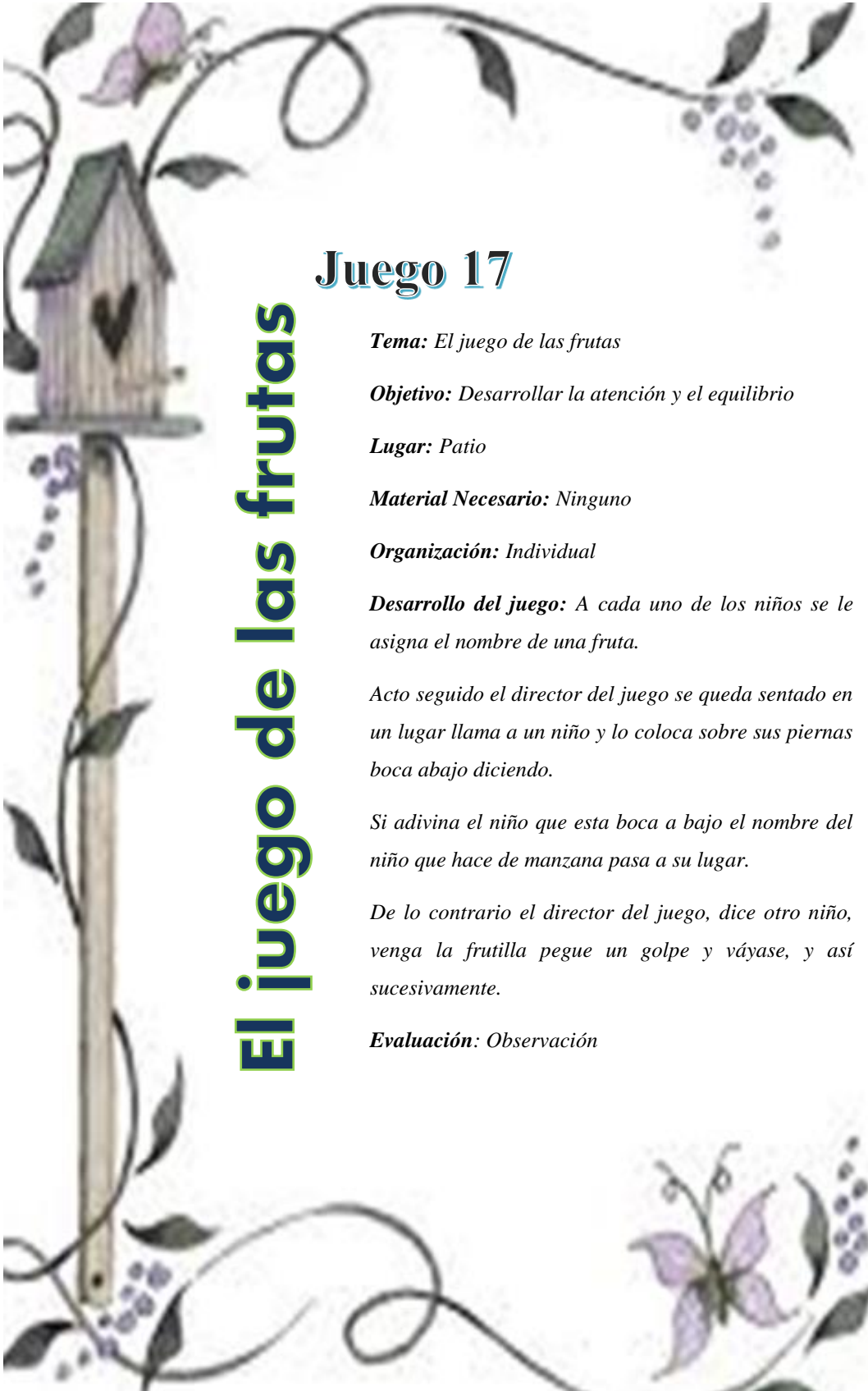
Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Trabaja con su compañero sin dificultad		
2	Realiza los dos papeles sin problema		
3	Se agita al momento del juego		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		





El juego de las frutas

Juego 17

Tema: El juego de las frutas

Objetivo: Desarrollar la atención y el equilibrio

Lugar: Patio

Material Necesario: Ninguno

Organización: Individual

Desarrollo del juego: A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.

Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo.

Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.

De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

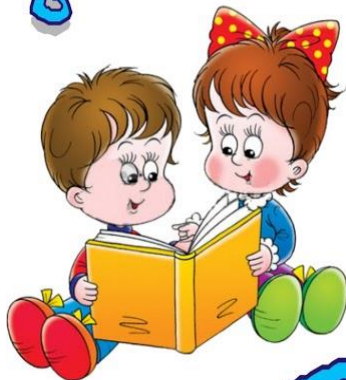


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Trabaja con su compañero sin dificultad		
2	Respeto a sus compañeros		
3	Recuerda la fruta designada		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 18

Tema: El rey manda

Objetivo: Desarrollar la atención y agilidad

Lugar: Patio

Material Necesario: Corona de rey elaborado en cartulina o fómix

Organización: Formar Equipos

Desarrollo del juego:

Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos

Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.

Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.

El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....

El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.

Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

Evaluación: Observación

El rey manda



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

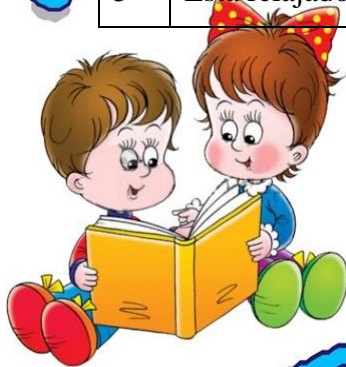


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACION

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Sigue indicaciones sin problema		
2	Identifica objetos del entorno		
3	Realiza movimientos fluidos		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 19

Perros y venados

Tema: Perros y venados

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa mediante carrera

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, venados.

Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

Se consideran ganadores los perros, cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191



Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Sigue indicaciones sin problema		
2	Corre sin ningún problema		
3	Utiliza el espacio adecuado		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 20

Policías y ladrones

Tema: Policía y Ladrones

Objetivo: Desarrollar la habilidad de correr

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina policías, a los restantes, ladrones.

Los policías persiguen a los ladrones hasta tocarles; al momento que son tocados se les lleva a la cárcel que será un lugar designado anteriormente; los ladrones que se encuentran dentro esperan ser salvados; esto se logra cuando otro ladrón le da la mano y lo libera.

Se consideran ganadores los policías, cuando mete presos a todos los ladrones. Los ladrones ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

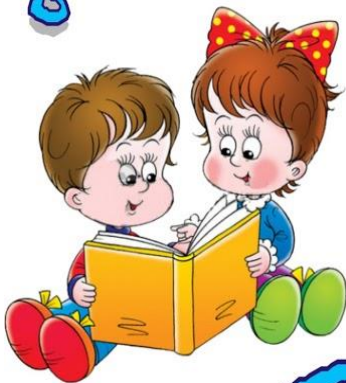


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Respeto las reglas del juego		
2	Tiene direccionalidad al momento de correr		
3	Disfruta el juego		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Tiene disciplina al momento del juego		



Juego 21

Las rayuela

Tema: La rayuela

Objetivo: Desarrollara el equilibrio al momento de saltar

Lugar: Patio

Material necesario: Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Desarrollo del juego: Hay distintas formas la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.

Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

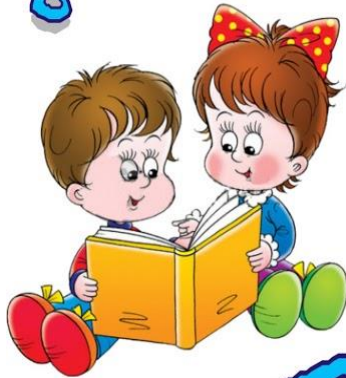


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Respetar las reglas del juego		
2	Sus movimientos son precisos al momento de saltar		
3	Mantiene el equilibrio		
4	Confía en sus capacidades		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 22

Los aviones

Tema: Los aviones

Objetivo: Desarrollar movimientos fluidos con sus extremidades superiores

Lugar: aula

Material necesario: Papel

Organización: Individual

Desarrollo del juego: Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos.

Solo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba.

Evaluación: Observación





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191



Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Esta motivado al momento de jugar		
2	Utiliza el papel correctamente para realizar el avión		
3	Realiza movimientos fluidos al momento de volar el avión		
4	Impulsa su cuerpo para hacer volar el avión		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 23

Tema: Las cometas

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa mientras corre

Lugar: Espacio abierto

Material necesario: Papel cometa, sigses o carrizo, piola, tira de tela, tijera y goma

Organización: Individual

Desarrollo del juego: Los niños se esmeran en confeccionar sus cometas de la mejor manera. El material utilizado es el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.

Luego de terminar con la elaboración de la cometa se proceda a hacerla volar lo más alto que se pueda y cuando haya un buen viento.

Evaluación: Observación

Las Cometas



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

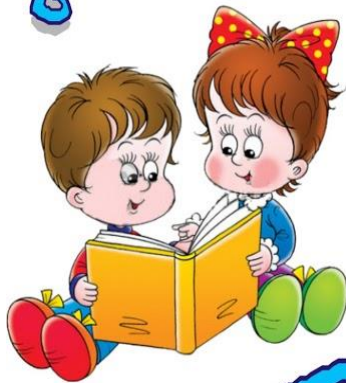


Nombre:

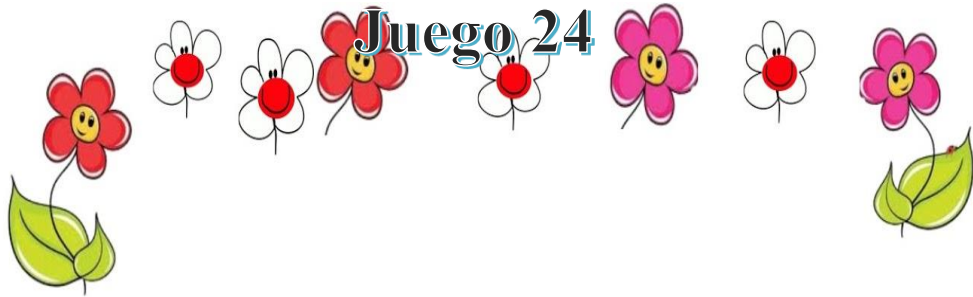
Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACION

N ^a			
1	Sigue indicaciones sin problema		
2	Identifica objetos del entorno		
3	Realiza movimientos fluidos		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 24



Las escondidas

Tema: Las escondidas

Objetivo: Demostrar agilidad durante el juego

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo pequeño.

Desarrollo del juego: Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.

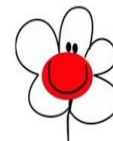
El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.

A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.

El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.

Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes.

Evaluación: Observación



Juego 24



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

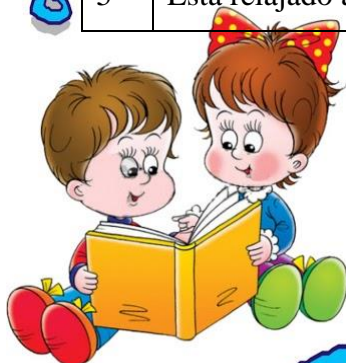


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Identifica los numerales al momento del juego		
2	Su reacción es instantánea		
3	Mantiene la tranquilidad al momento de buscar a los demás		
4	Sus movimientos son fluidos		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 25

Gallinita ciega

Tema: Gallinita ciega

Objetivo: Desarrollar la concentración

Lugar: Patio

Material necesario: Pañuelo

Organización: Grupo

Desarrollo del juego: Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:

¿Dónde estás? Los jugadores responden

"Date tres vueltas y me encontraras"

La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan

a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.

Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

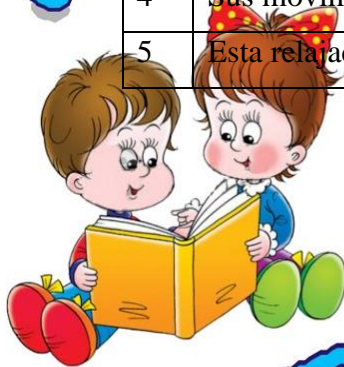


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Identifica los numerales al momento del juego		
2	Su reacción es instantánea		
3	Mantiene la tranquilidad al momento de buscar a los demás		
4	Sus movimientos son fluidos		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 26

Tema: El lobito

Objetivo: Desarrollar la percepción espacial y la motricidad gruesa

Lugar: Patio

Material necesario: Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fómix.

Organización: Grupo

Desarrollo del juego: Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.

Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo.

Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego

Evaluación: Observación

El lobito



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

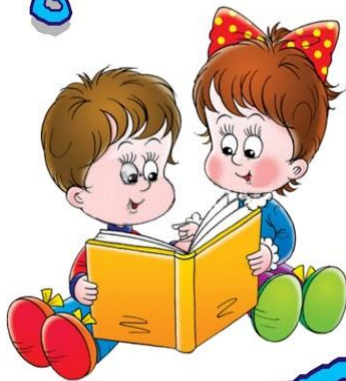


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Actúa activamente en el juego		
2	Vocaliza bien la canción		
3	Corre sin ningún problema		
4	Mantiene la motivación durante el juego		
5	Respeto las reglas del juego		





Juego 27

El patio de mi casa

Tema: *Patio de mi casa*

Objetivo: *Desarrollar movimientos coordinados*

Lugar: *Patio*

Material necesario: *Ninguno*

Organización: *Grupo*

Desarrollo del juego: *Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente.*

El patio de mi casa es muy particular.

Cuando llueve se moja como los demás

Agáchate, y vuélvete a agachar

Y las agachaditas saben jugar.

H, I, J, K, L, M, N, A

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

Ejecutar los movimientos que indica la frase

Evaluación: *Observación*



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

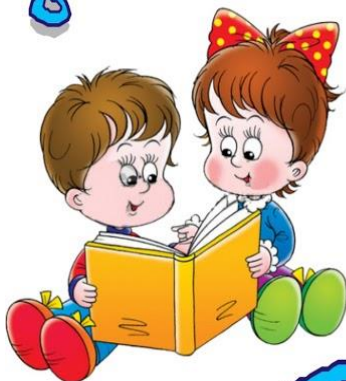


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Mantiene la tranquilidad al momento de buscar a los demás		
4	Sus movimientos son de acuerdo a las indicaciones		
5	Esta relajado al momento del juego		



La rueda

Juego 28

Tema: Las ruedas

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa mediante el equilibrio del objeto

Lugar: Patio

Material necesario: Neumáticos viejos, palo en forma de horcón

Organización: Individual

Desarrollo del juego: Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaba material de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor. Se debe impulsarla y debe ir rodando por las calles o en un lugar abierto. Se puede utilizar con la mano o con un palo en un extremo. El juego consiste en hacerlo rodar sin que se caiga, si se encuentran en grupo de niños se puede realizar carreras, el niño que llegue primero a la meta, gana.

Evaluación: Observación





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

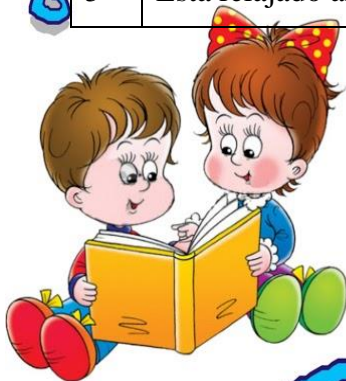


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Mantiene el equilibrio con la rueda		
2	Coordina sus movimientos al momento de utilizar la rueda		
3	Mantiene la tranquilidad al momento de girar los neumáticos		
4	Sus movimientos son de acuerdos		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 29

Zapatito cochinito

Tema: Zapatito Cochinito

Objetivo:

Lugar: Patio o aula

Material necesario: ninguno

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego: Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

*Zapatito cochinito, cambia de piecito,
pero mi burrito dijo que mejor lo
cambiarías tú*

*El niño cuyo pie señale al final de la
canción, debe adelantar el pie izquierdo
en lugar del derecho. Cuando le vuelve a
tocar a un niño con el pie izquierdo
adelantado, pierde y sale de la ronda. El
ganador será el último niño que quede en
el círculo.*

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

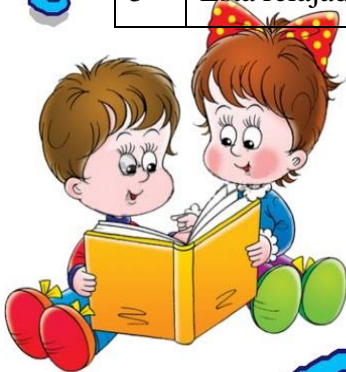


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^o	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Sigue las indicaciones		
4	Sus movimientos son de acuerdo a las indicaciones		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 30

Tema: Al fon fin

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego: Todos los participantes se sientan en círculo y se toman de las manos, una palma sobre la otra con sus vecinos.

Inicia un participante dando la primera palmada a su vecino, así se pasarán de palmada a palmada con la siguiente canción:

"Al fon fin fon fin colorado, al fon fin colorín, academia de zafarí, fas fes fis fos fus."

Cada sílaba tiene que coincidir con cada palmada que den los participantes.

Cuando se termine la canción, a quien

Al fon fin





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

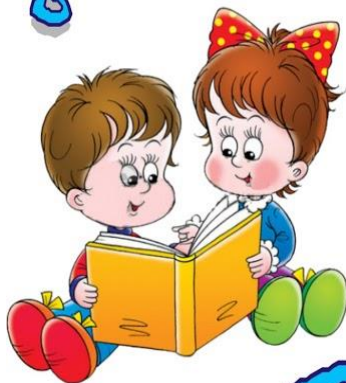


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Mantiene la tranquilidad al momento de buscar a los demás		
4	Sus movimientos son de acuerdo a las indicaciones		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 31

Tema: El florón

Objetivo: Desarrollar la concentración y el uso de tiempo

Lugar: Patio

Material necesario: Ficha o prenda pequeña

Organización: Grupo

Desarrollo del juego: Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos.

El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:

*El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó,
Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán,
A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.
¿Dónde está el florón?*

Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿)

Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.

Evaluación: Observación

El florón



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

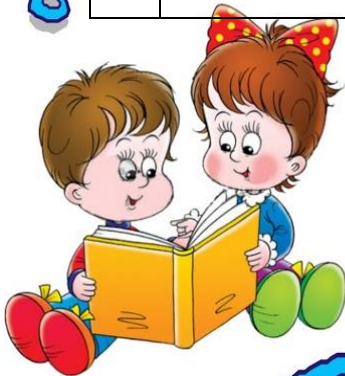


Nombre:

Año: **Fecha:**

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respetar las reglas indicadas		
3	Repita la canción del juego correctamente		
4	Sus movimientos son de acuerdo		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 32

Los huevos del gato

Tema: Los huevos de gato

Objetivo: Desarrollar el pulso al momento del juego.

Lugar: Patio

Material necesario: Pelotas pequeñas

Organización: Individual

Desarrollo del juego: Consiste en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).

Cada hueco tiene su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanza la pelota y el dueño del hueco donde ingresa tiene que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tienen que correr por todos los lados para no ser alcanzados. La persona que es tocada con la pelota se retira del juego o se le impone una prenda. Luego se procede nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

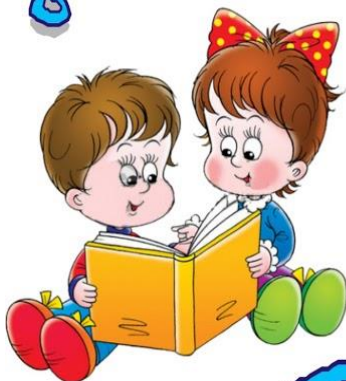


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeta las reglas indicadas		
3	Mantiene el pulso con la pelota al momento de lanzarla		
4	Sus movimientos son fluidos		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 33

Los ensacados

Tema: Los ensacados

Objetivo: Coordinar los saltos de forma secuencial

Lugar: Patio

Material necesario: costales

Organización: Individual

Desarrollo del juego

La maestra/o dirige el juego.

Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.

Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

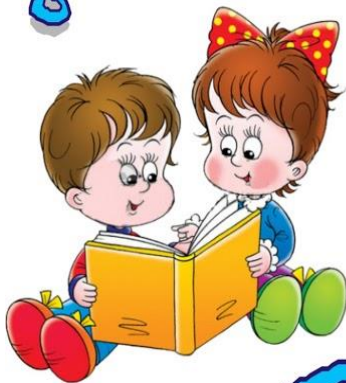


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACION

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeta las reglas indicadas		
3	Mantiene la tranquilidad al momento de saltar		
4	Realiza saltos con precisión		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 34

Baile de la escoba

Tema: Baile de la escoba

Objetivo: Desarrollar la habilidad de bailar con movimientos coordinados

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Escoba, grabadora, CD de música

Organización: En pareja

Desarrollo del juego: Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón,

El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerla y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.

Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

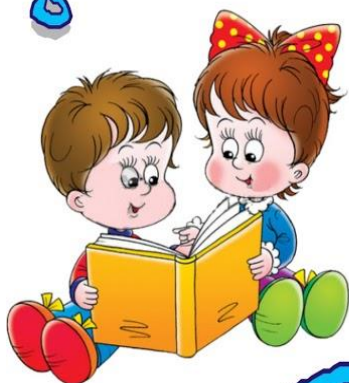


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Esta atento a la ubicación de la escoba		
4	Realiza movimientos con toda las partes de su cuerpo		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 35

La guaraca

Tema: La guaraca

Objetivo: Desarrollar la atención en los niños(a) durante el juego

Lugar: Patio

Material necesario: Guaraca

Organización: Grupo

Desarrollo del juego: Unos 20 niños se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el centro. Un niño que ha quedado afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (un cinturón, una correa), diciendo en voz alta el siguiente estribillo:

"Nadie mire por atrás

Que aquí anda la guaraca" (dos o tres veces)

El momento menos pensado entrega la guaraca a un niño, debiendo el que está a su lado derecho correr fuera del círculo perseguido por la guaraca.

Si es alcanzado por la guaraca, este niño reinicia el juego recitando el estribillo.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

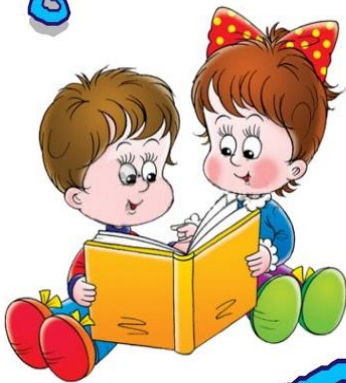


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Esta atento a los movimientos del juego		
4	Sus movimientos son ágiles		
5	Esta relajado al momento del juego		



Juego 36

Tema: Las bolas

Objetivo: Desarrollar movimientos fluidos en el juego

Lugar: Patio

Material necesario: Bolas o canicas

Organización: Individual

Desarrollo del juego

Existen varios juegos con las bolas como son "la bomba" y "el tingue"

La Bomba: Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.

Los Pepos o Tingue: Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.

Evaluación: Observación

Las bolas



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

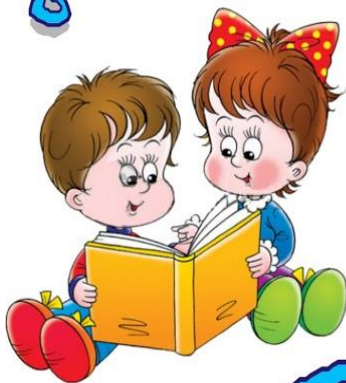


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Los movimientos que realiza son con seguridad		
4	Ubica los materiales utilizando su espacio		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 37

El trompo

Tema: El trompo

Objetivo: Desarrollar la agilidad en los brazos

Lugar: Patio

Material necesario: Trompo, piola

Organización: Individual

Desarrollo del juego

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.

2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto. Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando. Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.

3. Los mismos subgrupos trazan una circunferencia resaltando el centro, a una señal pican con sus trompos tratando pegar en el centro; quien está más alejado de éste, debe dejar el trompo en el suelo para que el resto trate de arriarlo al interior de la circunferencia con sus trompos bailando, a los que se coge en la mano para golpear al del suelo. Aquel que no hace bailar al trompo y no ha topado al del suelo, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

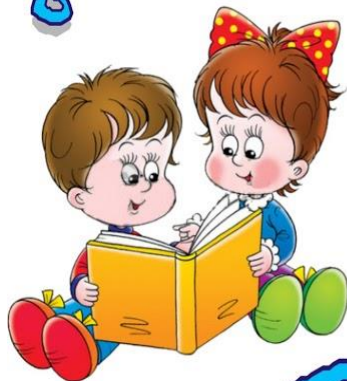


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Intenta enrollar al trompo		
4	Logra hacer bailar al trompo con facilidad		
5	Esta relajado al momento del juego		





Andar en zancos

Juego 38

Tema: Andar en zancos

Objetivo: Mantener el equilibrio con su cuerpo

Lugar: Juego al aire libre

Material necesario: Dos botes de pintura o de aceite vacío y ocho metros de cordón.

Organización: Individual

Desarrollo del juego:

Para fabricar los zancos se necesitan dos botes de pintura o de aceite del mismo tamaño.

A cada uno de los botes se les hace un orificio cerca de la base y se les introduce un cordón o mecate que sirva para poder moverlos.

El jugador se sube en ambos botes y camina sobre charcos sin mojarse o para jugar carreras con otros jugadores.

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

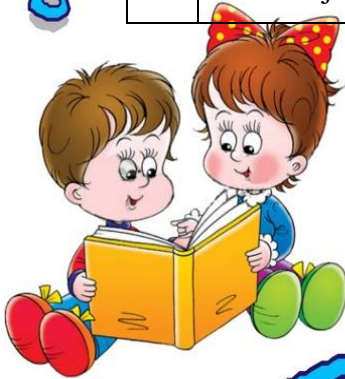


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Respetar las reglas del juego		
2	Utiliza correctamente el material del medio		
3	Mantiene el equilibrio al momento de caminar con los sancos		
4	Sus movimientos son con fluidez		
5	Esta relajado al momento del juego		





Palo encebado

Juego 39

Tema: El palo encebado

Objetivo: Desarrollar el tono muscular de todo el cuerpo.

Lugar: Patio

Material necesario: Palo (pingo) de 4 metros y obsequios

Organización: Individual

Desarrollo del juego: Es un juego muy apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos es uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado debe ser afirmado un metro bajo tierra, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes.

En la cima del palo se colocan variados premios, que deben ser tomados -al menos uno por el participante.

Variantes: Originalmente el palo siempre lleva grasa, pero para los niños no se pone nada.

La maestra/o puede poner premios en el palo encebado (opcional)

Evaluación Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf.: 2315 191

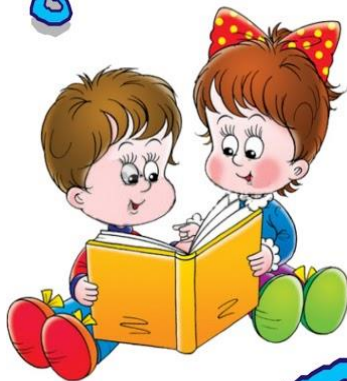


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACION

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Reconoce las reglas del juego		
2	Respeto las reglas indicadas		
3	Intenta enrollar al trompo		
4	Logra hacer bailar al trompo con facilidad		
5	Esta relajado al momento del juego		





Juego 40

Matantirutirulá

Tema: Mantantirutirulá

Objetivo: despertar la inquietud en el alumno, de lo que le pondrán hacer y lo que a él le gustaría hacer así también la decisión de aceptar lo que le dicen o decidirse por la parte donde están sus amigos

Lugar: un lugar amplio, cancha, patio.

Desarrollo del juego: El docente debe explicar a los jugadores que no se pueden cambiar de grupo, debe tener pensado un oficio o profesión que le gustaría realizar Para esta ronda se forma dos filas, una frente a la otra de niños tomados de las manos, ellos cantaran

Fila 1: Buenos días mi señorita mantantirutirulá. Fila 2: ¿Qué desea mi señorita, mantantirutirulá? Fila 1: Yo deseo a una de sus hijas(os), mantantirutirulá. Fila 2: ¿A quién de ellas (ellos) la desea mantantirutirulá? Se señala una de las personas que está en el otro bando. Fila 1: ¿En qué oficio la pondría, mantantirutirulá? Fila 2: En el oficio de (cualquier empleo, por ejemplo) costurera, mantantirutirulá

Evaluación: Observación



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCUELA "ISABEL YANEZ"

Dirección: Cristóbal Colón y Caras
Machachi, Pichincha
Telf: 2315 191

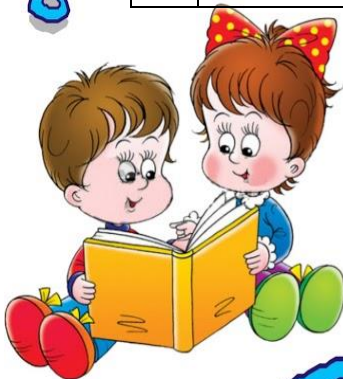


Nombre:

Año: Fecha:

FICHA DE OBSERVACION

N ^a	Aspectos de Observación	Si	No
1	Ingresa al papel de protagonista		
2	Imita correctamente los movimientos realizados		
3	Utiliza todas sus extremidades al momento de imitar		
4	Coordina los movimientos a realizar		
5	Esta relajado al momento del juego		



9.10 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

9.10.1 Recursos humanos

La administración de propuesta de este proyecto educativo se llevara a cabo por los maestros(as) de la institución y por la investigadora de este tema, señorita Fanny Paucar.

9.10.2 Recursos institucionales

Para la realización de mi investigación poseo el apoyo de la Escuela “Isabel Yánez” del Cantón Mejía, Provincia de Pichincha, en donde se ha observado el problema a investigar y se ha recolectado la información, dándome la apertura para poder realizar los diferentes juegos planteados en la propuesta.

9.10.3 Recursos Económicos

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Escuela “Isabel Yánez”	Maestros Investigadora	Aplicar los juegos tradicionales Socializar la Propuesta	\$ 100,00	Autofinanciado por la investigadora

Tabla 30: Administración de la propuesta

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

9.11 PRECISIONES DE EVALUACIÓN

Previsión de la Evaluación

REGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Docentes
¿Por qué evaluar?	Para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la aplicación de la Guía didáctica de Juegos tradicionales
¿Para qué evaluar?	Para conocer la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes
¿Qué evaluar?	La aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales por parte de los docentes y la influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.
¿Quién evalúa?	Fanny Alicia Paucar Arellano
¿Cuándo evaluar?	Durante el segundo quimestre
¿Cómo evaluar?	Ficha de observación
¿Con qué evaluar?	Cuestionario estructurado

Tabla 31: Previsión de la Evaluación

Elaborado por: Fanny Alicia Paucar Arellano

BIBLIOGRAFÍA

- Aguado, J. C. (2004). *Cuerpo humano e imagen corporal*. Mexico : Universidad Autonoma de Mexico.
- Bustos Muñoz, M. A., & Caste, F. J. (2007). *Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela*. España: Pila Teleña.
- Meneses, E. A. (19 de Abril de 2010). *Siete Olmedo*. Obtenido de DESARROLLO MOTRIZ EN EL NIÑO, ETAPAS Y SUGERENCIAS PARA SU ESTIMULACIÓN:
<http://www.sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-padres/motricidad11/285-desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion>
- Philip, R. (2006). *Desarrollo humano*. Barcelona: Pearson Educación.
- Bello, A. (2000). *Asi se enseña la Historia para la Integracion y la Cultura de la Paz*. Bogotá: CAB.
- Bernal, C. (2006). *Metodologia de la Enseñanza*. Mexico: Pearsson.
- Bolívar Guitiérrez, M. L., Castrillon Velasquez, M. O., Tobon Vasquez, G. D., Vargas de Chica , M. M., & Velasquez Henao, I. C. (2005). *Estrategias y juegos pedagogicos para encuentros*. Bogotá: Paulinas.
- Bolívar Gutiérrez , M. L. (2005). *Estrategias y juegos pedagogicos para encuentros*. Bogotá: Paulinas.
- Burgos, E. B. (21 de Septiembre de 2010). *Psicoñogia y Pedadgogia*. Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>
- Bustos, K. (19 de mayo de 2011). *Juegos tradicionales*. Obtenido de El gato y el ratón: <http://karolmayesita.blogspot.com/>
- Carrillo, A. (2012). *Juegos Tradicionales*. Bogota: Minuto de Dios.

- Casanova , P. (2012). *Temario Técnico en Educación Infantil*. Madrid, España: Paraninfo.
- Cervilla Castillo, A. (2006). *Didactica basica de la educacion infantil*. España: Narcea S.A.
- Chamoro, Durán, García, & Otros. (2010). La transicion de la vida activa. *Revista d educación*.
- Comes, M., Fuentes, Garcia, & Roig. (2006). *El Ser Humano y el Esfuerzo*. Madrid: INDE.
- Diaz, A. (2013). *Juegos Tradicionales*. Obtenido de <http://juegostradicionales12.weebly.com/>
- Echeverria , R. (2005). *Ontologia del Lenguaje*. Chile: Comunicaciones Noreste LTDA.
- Faller, A. (2006). *Estructura y Funciones del Cuerpo Humano*. México: Paidotribo.
- Fernandez March, A. (2006). *Educacion de siglo XXI*. Obtenido de <http://revistas.um.es/index.php/educatio/article/view/152>
- Fidalgo , A. (8 de 10 de 2007). *Inovación Educativa* . Obtenido de Metodología Educativa: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/10/08/metodologias-educativas/>
- Hartmann, N. (2008). *Etica*. Madrid: Encuentro.
- Janot, J., & Mora, J. (2005). *Juegos Multiculturales* . Barcelona : Paidotribo .
- Jimenez Rodríguez, E. (2006). La Importancia del Juego. *Revista Digital Investigación y Educación*, 1-11.

- Jinna Armendaris. (08 de Mayo de 2013). *Juegos tradicionales del Ecuador*. Recuperado el 17 de 02 de 2015, de <http://tradiciones.blogspot.com/>
- La Hora, C. (2013). *Las Aulas de 0 a 3 años*. Madrid: Narcea.
- Luvis. (04 de Noviembre de 2011). *Los Juegos Tradicionales*. Obtenido de <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>
- Manabi, M. d. (13 de Octubre de 2009). Manabita de libre pensamiento. *Los Juegos que Ayudan a Crecer*.
- Martín, Viciano, & Conde. (2004). *La educacion fisica en reforma*. España: Inde.
- Martinez , E., & Salanoba , S. (14 de 08 de 2009). *Los metodos de enseñanza*. Obtenido de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- MEC. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular*. Quito: MEC.
- Mejía , Y. P. (22 de 09 de 2011). *Club Ensayo*. Obtenido de Importancia De La Metodologia De La Enseñanza: <http://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/Importancia-De-La-Metodologia-De/68688.html>
- Miguelito, A. d. (28 de Octubre de 2014). *Primer concurso de encuentro de rondas y juegos infantiles*. Obtenido de <http://alcaldiadesanmiguelito.org/?p=458>
- Ordoñez, K. (08 de diciembre de 2014). *Juegos Populares*. Obtenido de <http://kevincito1000.blogspot.com/2014/12/juegos-tradicionales.html>
- Quito, M. d. (21 de Noviembre de 2014). *Foros Ecuador*. Obtenido de Juegos tradicionales de Quito: <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/viajes-y-turismo/8998-juegos-tradicionales-de-quito>
- Ramos, M. G. (2007). *Educación en Valores*. Carabobo: Paulinas.

- Requena, & Sanz. (2006). *Didáctica de la educación infantil*. Editex.
- Riera, A. (junio de 2012). *Motricidad Gruesa* . Obtenido de <http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo-infantil/motricidad-gruesa/>
- Ruiz, J. (2005). *Pedagogia y Educacion ante el siglo XXI*. Madrid: Departamento de Teoría e Historia de la Educación.
- Toro, J. C. (4 de Mayo de 1015). *Cultura y Ciencia* . Obtenido de Sistemas del cuerpo humano y sus funciones: http://www.ehowenespanol.com/sistemas-del-cuerpo-humano-funciones-hechos_33792/
- Vargas , R. (2007). *Diccionario de Teoría del Entrenamiento Deportivo*. Mexico: Universidad Autónoma de México.
- Vasquez, J. R. (22 de Mayo de 2008). *El Cuerpo Humano*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/4099659/EL-CUERPO-HUMANO#scribd>
- Zandobal, G. (8 de 7 de 2014). *Didactica*. Obtenido de <http://www.santillana.cl/2014/07/08/la-importancia-de-la-didactica-para-lograr-aprendizaje/>

ANEXOS

Anexo 2. Ficha de observación realizada a los estudiantes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES

Objetivo: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del primea año.

Lugar de observación: Escuela “Isabel Yánez”

Fecha de observación:

Observadora: Fanny Paucar

Instructivo: A la derecha de cada aspecto trace una X en la columna que crea conveniente

Nº	Aspectos de Observación	Si	No	A
1	Relaja sus músculos al empujar y soltar una mesa			
2	Su cuerpo se acomoda de acuerdo a las			
3	Mantiene el equilibrio al caminar por una tabla			
4	Coordina movimientos elaborados con objetos			
5	Realiza giros sin problema			
6	Sus movimientos son con rapidez			
7	Ubica objetos en un espacio determinado			
8	Demuestra habilidades motrices al saltar, correr,			
9	Trabaja con direccionalidad en el cuaderno (de izquierda a derecha, arriba hacia abajo)			
10	Sigue secuencias rítmicas (dirigidas)			