



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082

ACUERDO Nº 175

FICHA DE EVIDENCIA DE CONSTRUCCIÓN DE PRODUCCIONES TÉCNICAS

ANTECEDENTE

NOMBRE	Juegos tradicionales
DOCENTE	MSc. Jenny Galárraga
OBJETIVO	<p>Objetivo General:</p> <p>Implementar los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Fe y Alegría" Parroquia Bombolí, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.</p> <p>Objetivo Específico:</p> <p>Describir los juegos tradicionales que utilizan los docentes para el desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>Diagnosticar el desarrollo motriz grueso de los niños y niñas de 4 a 5 años.</p> <p>Aplicar juegos tradicionales para el fortalecimiento de la motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 5 años.</p>
SINOPSIS	<p>Los juegos tradicionales han sido desde tiempos inmemoriales una forma de integración efectiva entre las personas y con mucha más razón entre niñas y niños, ya que es parte natural de su ser; las nuevas tendencias educativas toman en cuenta al juego como una estrategia que puede servir para adaptar muchos contenidos al estudiante y dentro de ello, valores o información de su entorno.</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

	<p>El juego puede ser la base no solo para una adecuada socialización entre los niños y niñas, o para compartir información; también puede ser el motivo para que, se desarrolle la motricidad gruesa, posteriormente a la práctica de un determinado deporte y su desarrollo integral.</p> <p>Se considera en la guía de implementación del currículo de educación inicial 2019, lo reconoce como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, actividad vital y un derecho parte importante de una metodología donde las niñas y los niños se relacionan, vivencian, imaginan, crean, experimentan, desarrollan su lenguaje y motricidad.</p> <p>Dada la importancia y trascendencia de la implementación de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades y destrezas también para el desarrollo de la motricidad gruesa se destaca por el conocimiento de su esquema corporal, equilibrio, tonicidad, coordinación corporal,</p> <p>La aplicación de juegos tradicionales favorecerá el desarrollo de la motricidad gruesa, aspecto fundamental para incorporar habilidades y destrezas, con el uso de material adecuado para su aplicación.</p>
MATERIALES	Pintura, palos de escoba, tela, tarros vacíos de leche, lana, saquillos.
Estudiantes involucrados	Todos los estudiantes de primer semestre de Educación inclusiva



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

PROCESO DE INVESTIGACIÓN QUE JUSTIFICA SU CREACIÓN

Antecedentes:

El presente producción técnica ha sido desarrollado con la finalidad de proponer la recuperación de elementos culturales auténticos del pueblo ecuatoriano, como es el caso de los juegos tradicionales; y de esta manera aportar para el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fe y Alegría. El haber tomado en cuenta estos recursos para que puedan ser utilizados en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es algo que tiene su trascendencia desde el punto de vista educativo, especialmente porque se trata de estrategias de trabajo formativo que tienen relación con el juego y van a ser desarrolladas con niñas y niños de edades tempranas.

Uno de los objetivos de esta producción técnica ha sido implementar los juegos tradicionales de este pueblo para poder fortalecer la motricidad gruesa y compartir con una perspectiva inclusiva ya que en estos participaran todos los niños.

Problema

El juego es considerado como una actividad infantil de preferencia para las niñas y los niños, este se emplea de manera espontánea convirtiéndose en el mejor camino que tienen las niñas y los niños para comprender cómo funciona el mundo en el que vive y las cosas que lo rodean, en este sentido la escasa aplicabilidad por el contrario coarta el desarrollo madurativo, motriz, cognitivo, situación por la que se hace necesario valorar el aporte pedagógico que brinda su implementación en el proceso de enseñanza aprendizaje.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

En la Unidad Educativa se ha podido observar que no se implementa de forma frecuente los juegos tradicionales con los niños de 4 a 5 años ni se los considera como una estrategia primordial para el desarrollo de destrezas, además el área motriz gruesa es la que está en proceso de desarrollo, existe dificultades de reconocimiento del esquema corporal, coordinación, equilibrio, tono muscular, dificultando el desarrollo motriz.

Considerando la importancia que tiene el juego para la enseñanza y el aprendizaje de los niños y las niñas en edades tempranas, se conoce que la actividad infantil es la más preciada fuente de desarrollo de los niños y niñas, ya que a través de ella se operan significativos aprendizajes; esto se sustenta en el uso de materiales para la observación, manipulación, exploración y experimentación con los cuales se pueden generar descubrimientos que le van ayudar a tener una mejor orientación de lo que desea aprender y comprender.

En este sentido esta producción técnica conlleva a la Implementación de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Fe y Alegría” Parroquia Bombolí, Cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas.

Los beneficiarios de la presente producción técnica serán los niños y niñas de 4 a 5 años del Unidad educativa Fe y Alegría” de Santo Domingo de los Tsáchilas durante el año lectivo 2019-2020.

Marco Teórico

Juegos

“El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara"¹.

Los juegos tradicionales identifican a una comunidad o pueblo con su diversidad encontrada en cada región, siendo una actividad que favorece el desarrollo integral de las niñas y niños ya que surge de manera espontánea y divertida lo que debe ser aprovechada con una finalidad pedagógica, ya que jugando aprenden, considerando que se despierta el interés y la motivación para el desarrollo de aprendizajes significativos.

Por medio de los juegos se puede evidenciar habilidades y destrezas en los niños lo que promoverá la consolidación de aprendizajes ya que experimenta y comprende el mundo que lo rodea mediante las funciones básicas como: saltar, gatear, correr, atrapar, lanzar, esconderse, dibujar, cantar, actividades que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa

Particularidades del Juego.

El juego es una actividad satisfactoria y recreativa y tiene algunas particularidades que se las debe considerar:

El juego es una acción voluntario y espontánea.

El juego requiere de una participación activa por quienes lo van a realizar.

Proporciona tranquilidad y alegría emocional.

¹ Jimeno S. (2003). "Educación y aprendizaje significativo" Ed. Morata. SL Madrid Octava Ed.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

- Es Espontáneo, repentino no necesita de aprendizaje previo.
- Es expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo...
- Es integrador e inclusivo.

los juegos pueden ser pequeños o grandes:

“Se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del practicante sin grandes exigencias físicas ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas. El sentido de jugar un juego pequeño es mayormente satisfactorio en sí mismo con el efecto recreativo; pero también puede servir para otras funciones fuera del juego (calentamiento, entrenamiento)”².

La aplicación de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos pequeños indirectamente cumplan con una educación social donde se aprende a respetar reglas, estimar al colaborador y adversario, auto controlarse, intervenir y colaborar.

Tipos de juegos.

Juego sensomotor.- Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar en movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido.

² Jimeno S. (2003). "Educación y aprendizaje significativo" Ed. Morata. SL Madrid Octava Ed.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos. Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida, le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias.

Juego simbólico o representativo. - Predomina tras la edad de los años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño adquiere esta capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos, un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de estos.

Juegos sujetos a reglas.- Se inicia con los años escolares hacia los cinco años. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición. Está empezando hacer capaz de trabajar y de pensar, objetivamente.

Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma el juego no solo proporciona un auténtico medio de aprendizaje, sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades.

En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general lo que a su vez indica los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

El juego como una estrategia para el logro de aprendizajes significativos.

El propósito del juego en las primeras etapas del crecimiento reside en ejercitar las funciones vegetativas, sensoriales, conductuales y cognitivas que conducen al dominio de las acciones que son necesarias en la vida. Por esta razón, el juego es para el niño algo indispensable ya que le permite desarrollarse saludablemente y su impedimento le privaría de importantes posibilidades evolutivas en lo social, familiar y personal Dirks, (1973).

Murria (en CEAC, 2002) considera el juego y la diversión como una de las necesidades básicas del individuo. El respeto por las normas y por los contrincantes demuestra la seriedad y energía con las cuales se involucran los niños en el juego. (Vopel, 2000).

Martínez. (1999) destaca que existe una gran variedad de formas y tipos de juegos impresos o en formato electrónico ya sean utilizados o no como recursos instruccionales. El grupo Ceac (op. Cit.), cataloga el juego y la diversión como valores a los que les asignan tres (3) actitudes: humor, ecuanimidad y diversión, las cuales permiten al individuo confrontar las situaciones difíciles en la vida, aceptar los éxitos, los fracasos e integrarse a la participación social en grupos y equipos de trabajo. De hecho, los juegos permiten la toma de conciencia de las modalidades del comportamiento propio y las de los demás participantes, así como de las motivaciones que las sustentan.

El juego en el proceso educativo.

“Las prácticas tradicionales de enseñanza se dedican casi exclusivamente al desarrollo de la dimensión cognitiva del niño, mientras que los juegos



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082
ACUERDO N° 175

instruccionales permiten la incorporación de pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidades al proceso educativo”³.

Martínez (1999): considera que los juegos instruccionales cumplen con una labor formativa para la adquisición de conocimientos, el tránsito de lo concreto a lo abstracto, el desarrollo de la creatividad, el crecimiento de los vínculos y la incorporación de actitudes, valores y procedimientos principalmente en la educación inicial y básica. Torres asume que los aportes tecnológicos y didácticos presentes en los juegos instruccionales le dan a los aprendizajes obtenidos una mayor vigencia y oportunidad.

El juego ha sido parte importante de la condición humana y un hecho inherente a la actividad educativa. En este sentido, dentro de las estrategias que un docente puede utilizar en el proceso de facilitación de la enseñanza, los juegos instruccionales son una valiosa herramienta para lograr el desarrollo integral del individuo mediante la creación de situaciones específicas que favorezcan la motivación hacia las diferentes áreas del saber (Martínez, op. cit.) y pueden considerarse una etapa que se inscribe en el conjunto de procedimientos de pedagogía activa, como una actividad dirigida que facilita la apropiación de los descubrimientos Decroly y Monchamp, (2002).

La actividad lúdica de los niños en los espacios educativos constituye un ejercicio que facilita la construcción de aprendizajes básicos y complejos debido a la activación de los procesos cognitivos y de inteligencia emocional, La Rosa, (1999); Ríos, 2004); además desarrolla creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimientos de placer (Moyles, 1999).

³ Passailaigue B. (2004). "Estrategias educativas para el aprendizaje activo" MEC.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Es importante destacar que los juegos didácticos permiten desarrollar habilidades, capacitar, realizar simulaciones y simulacros, reforzar conocimientos e, inclusive, evaluar la cantidad y calidad de los aprendizajes. Los juegos y las simulaciones instruccionales son motivadores, involucran, de manera directa, al estudiante con la actividad lúdica, ayudan al abordaje de temáticas complejas, permiten trabajar al mismo tiempo con grupos de estudiantes de diferentes niveles educativos y que éstos interactúen.

Adicionalmente, Torres, (2002) plantea que el juego permite la búsqueda de alternativas para el logro de objetivos, el respeto por las reglas, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con todos los que participan. El juego, utilizado como recurso en el proceso educativo, permite al facilitador conocer el desarrollo del niño y observar integralmente la habilidad motriz y las conductas afectivas y sociales; así mismo el participante experimenta situaciones simuladas de la vida del adulto y modela su desempeño (Sánchez de M., 2004).

Es conveniente mencionar que esta estrategia instruccional es apropiada para quienes prefieren los juegos colectivos con la finalidad de disfrutar y desarrollar una actitud cordial hacia la vida y el aprendizaje (Decroly y Monchamp, 2002; Moyles, 1999)

El uso de los juegos interactivos permite al educador realizar un amplio espectro de objetivos en el ámbito psico-social (dimensiones cognoscitiva y afectiva). No obstante, el juego instruccional posee igualmente limitaciones para el proceso educativo, ya que éste en sí mismo no es garantía absoluta del logro de aprendizajes significativos ni de la participación de todo el grupo de educandos por ser no obligante (Szczyrek, 1999).



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

Juegos Tradicionales de Ecuador.

Respecto a lo relacionado a juegos tradicionales de Ecuador se tiene mucha información, de la encontrada se señala que se ha sistematizado aquellas que se aplican con mayor facilidad para niños y niñas de los primeros años de educación básica, pero se indica que esta se encuentra organizada en el capítulo que corresponde a la propuesta educativa. Al momento solo se va a citar algunos de los juegos tradicionales que se encuentran publicados en el siguiente link:
<http://www.slideshare.net/cancunfa/juegos-tradicionales-del-ecuador>

➤ LA BOMBA.

Juego practicado por niños y jóvenes. Consistía en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que era más grande y muy especial para el jugador.

➤ LOS PEPOS.

El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

➤ VOLAR COMETAS.

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

El material utilizado 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.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

➤ PALO ENCEBADO.

El palo encebado consistía en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

➤ TROMPOS.

Este juego consistía en hacer girar al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos eran elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente llamada CEROTE que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

➤ LA SOGA.

Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. Cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente.

➤ LA RAYUELA.

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.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082
ACUERDO N° 175

➤ LAS COCINADITAS.

Se dispone las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando. Se simula que se cocina todo tipo de alimentos.

➤ LOS ENSACADOS.

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

➤ TORNEO DE CINTAS.

Juego muy recreativo que en años atrás se lo practicaba con mucha frecuencia utilizando las bicicletas o los caballos, especialmente en los pueblos, generalmente en las épocas de vacaciones o en las fiestas de aniversarios.

➤ EL JUEGO DE LOS PIROPOS.

Juego característico de los años 60 y 70, cuando los niños y jóvenes lo practicaban en los colegios. Unos lo hacían fabricando las tradicionales CATAS de alambre y proyectiles de papel enrollado; otros utilizaban una mina vacía (de los esferográficos)

➤ JUEGO DE ZANCOS.

Se hacían competencias de zancos en los barrios, y los más hábiles que lograban mantenerse en pie eran los ganadores, había que tener equilibrio para no caerse. Las competencias consistían en de subirse a las veredas, correr y trepar las lomas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

➤ JUEGO DE LA CEBOLLA.

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

En este contexto es evidente el aporte para los niños y niñas de los juegos tradicionales con verdaderos objetivos direccionados a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje como también el compartir, relacionarse, interactuar y disfrutar de los mismos.

Motricidad

La motricidad en algunas corrientes psicomotoras se define como la capacidad de producir movimientos, los músculos esqueléticos que están bajo el control del sistema nervioso, garantiza la motricidad (locomoción, postura, mímica.etc)

La escuela infantil representa un espacio esencial para el desarrollo de la actividad física y la motricidad, queda claro que la motricidad es imprescindible para llevar a cabo, mediante a la acción, los métodos de trabajo propuestos en el ciclo ya si legar a mejor resultados con los educandos

El sistema nervioso periférico es el encargado de llevar la información hasta los músculos por medio de la unión neuromuscular. Cada musculo esquelético está conectado a un nervio es así como las trasmisiones de impulso nervios desencadenan



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

las contracciones de los músculos, al contraerse el musculo provoca fuerza y movimiento

Es así que podemos decir que la motricidad es la capacidad que tiene el cuerpo de contraer músculos y así poder general movimiento, tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento las cuales son: sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético.

Coordinación motora gruesa

Las habilidades motoras gruesas involucran los movimientos de los músculos grandes de los brazos, piernas y torso es así como los niños dependen de dichas habilidades para llevar a cabo actividades diarias en la escuela, hogar y la comunidad es por esto que el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración de esquema corporal así como el control del cuerpo esta coordinación dinámica exige la capacidad del cuerpo de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo como: saltar, brincar en un solo pie o en las llantas, etc.

Importancia del movimiento y la motricidad

Mediante el crecimiento del niño es de vital importancia la motricidad ya que va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la dominación de sus movimientos y coordinación de su cuerpo ya que el niño mediante el pensamiento acompañado con el desarrollo de esta habilidad va cada vez mejorando sus movimientos locomotores.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

La motricidad es la estrecha conexión que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico y el desarrollo del ser humano esta relación conlleva al desarrollo social, cognitivo y motriz, por eso es tan importante el movimiento en la vida de todas las personas.

Motricidad gruesa

(Piaget, 1959) explica que "el desarrollo psíquico se inicia con el nacimiento-. Es una marcha hacia el equilibrio, un paso perpetuo de un estado menos equilibrado a otro de equilibrio superior; se asemeja a una construcción continua donde los nuevos caracteres se edifican sobre las etapas anteriores como subestructuras, y este progreso se realiza en una relación dinámica con el medio ambiente."

La investigación concluye que la motricidad gruesa es un paso fundamental en la infancia de los niños ya que ella determinará más adelante la coordinación del niño, la conexión que tiene entre su cuerpo y su pensamiento con los estímulos que el imponga como por ejemplo: control de la cabeza en posición ventral, el gateo, el sentarse, el subir, el caminar con un solo pie, etc.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse, desplazarse, explorar, conocer el mundo que le rodea y experimentar con sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea, así pues el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

Desarrollo motor en niñas y niños de 4 a 5 años de edad

Las niñas y niños en edad de 4 a 5 años, ha logrado mayor coordinación de movimientos con diversos desplazamientos y velocidades, se fortalece su musculatura corporal, ejecuta movimientos armónicos del cuerpo siguiendo consignas y estímulos sonoros, se observa en ellos una mayor coordinación ojo mano, se afianza los movimientos alternados de manos, piernas y precisión y destrezas manuales con la flexibilidad en los dedos. Estos aspectos son los más relevantes como aporte al desarrollo integral de los educandos.

Metodología de Investigación

Enfoque: esta investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo por que se obtiene datos reales de la encuesta sobre los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la motricidad gruesa

Alcance de la investigación

Exploratorio. Por medio de esta investigación se realiza el análisis de las características relevantes del problema en el contexto que se da el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Fe y Alegría"

Descriptivo. - permite describir de forma detallada las particularidades en que se da el problema investigado de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

Contexto de la investigación

La presente investigación se realizará en la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo, Parroquia Bombolí Av. Esmeraldas y Tiputini.

universo y muestra

para la presente investigación se consideró una muestra de 12 docentes parvularias y 25 niños de 4 a 5 años escogidos de forma aleatoria.

	Muestra	Técnica	instrumento
Docentes	12	Encuesta	Cuestionario de preguntas

Procedimiento en la producción técnica

Para llevar a cabo esta producción técnica se realiza una visita programada con los estudiantes de primer semestre de Educación inclusiva a la institución, lugar donde se dan los hechos para conocer y aplicar la encuesta, se realizó una reunión previamente convocada por el directivo institucional donde se expuso la importancia de la producción técnica y manifestaron los padres de familia su apoyo para la ejecución y participación, se solicita el permiso respectivo al directivo institucional y a la docente de los niños de inicial y preparatoria para poder llenar la información en un plazo de 15 días, además se empieza a elaborar los materiales a utilizarse para la aplicación y entrega de la producción técnica formando equipos de trabajo para



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

REGISTRO INSTITUCIONAL N° 17 – 082

ACUERDO N° 175

cada juego tradicional, y también la guía de aplicación. que será entregada a la institución educativa y al Instituto Superior Tecnológico Japón.

Recolección de datos

Las técnicas utilizadas para la recolección de datos fueron la encuesta y la observación, Estas técnicas están relacionadas con el propósito del problema que se efectúa la tabulación, análisis e interpretación de los resultados para posteriormente elaborar las conclusiones y recomendaciones.

Para la recolección de datos se siguió los siguientes pasos:

- Elaboración del instrumento, cuestionario de preguntas para recoger los datos
- Aplicación de instrumentos a la muestra elegida
- Ordenamiento de información (Excel)
- Tabulación, análisis e interpretación
- En cuanto a la información secundaria bibliográfica se la realizó a través de la exploración de documentos encontrados en bibliotecas, repositorio virtual, en internet.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL N.º. 17 – 082

ACUERDO N.º 175

Conclusiones

- La utilización de los juegos tradicionales desarrolla significativamente la motricidad gruesa, todos los niños lograron consolidar destrezas y habilidades motoras de forma alegre, espontánea.
- Se retomó los juegos tradicionales desde su contexto aceptando las diferencias individuales siendo inclusivos al momento de jugar y compartir con sus compañeros.
- Se ejecutó las diferentes funciones básicas como correr, saltar, salticar, coordinación, tonicidad, equilibrio, direccionalidad, esquema corporal, importante para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Al aplicar los juegos tradicionales en las niñas y niños de educación inicial se logró fortalecer la motricidad gruesa con la implementación de material didáctico necesario para alcanzar a desarrollar los aprendizajes requeridos.

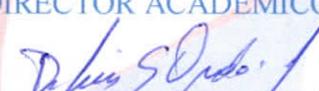


INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

Firmas


Abg. Milton Altamirano
VICERRECTOR "ISTJ"


Ing. Alexis Beñavides
DIRECTOR ACADÉMICO


Doc. Guillermo Ordoñez
DIRECTOR EXTENSIÓN


MSc. Lucia Begnini
DIRECTORA DE INVESTIGACIÓN


MSc. Jenny Galarraga Mora
DOCENTE RESPONSABLE


MSc. Diego Garcia

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA "BENEFICIARIOS"

