

Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años



I. Estructura del Informe:

1. Título

Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años.

2. Nombre del **investigador principal** y de la **línea** y sub-línea de investigación al que pertenece.

Línea Ciencias Sociales

Sub-línea Educación y Sociedad.

Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial;
Innovación Educativa aplicada a la educación inicial

3. **Fecha de entrega del Informe.**

30 de diciembre del 2018

4. Sinopsis divulgativa:

Los juegos tradicionales son espacios recreativos que expresan los estilos y formas de vida de las familias de un país, ciudad, pueblo, barrio siendo parte de su cultura ancestral, por naturaleza los juegos son; eficientes y divertidos que permiten integrar a la niña y niño conjuntamente con la familia, de manera individual o grupal. Es importante rescatar los juegos tradicionales debido a que la tecnología está acaparando todo el tiempo en las niñas, niños y adolescentes, causando esto una mala comunicación dentro de los hogares. La presente propuesta fundamentada en juegos tradicionales además de conservar y apreciar nuestra tradiciones sin dejar perderlas con forme pasan los años, nos permite desarrollar la motricidad gruesa en las niñas y niños, pues a diferencia de la tecnología en la que no ponemos en movimiento nuestro cuerpo, los juegos tradicionales son al aire libre e implica el movimiento total de nuestro cuerpo, permitiendo desarrollar así las habilidades, destrezas y emociones que en esta edad se puede potencializar para llegar a un aprendizaje significativo mediante la socialización fomentando así que en un futuro sea un niños y niñas seguros, independientes, y positivos. Es importante rescatar los juegos tradicionales que no queden en la historia sino que se haga una vivencia de



disfrute utilizado a través de una guía didáctica, como recurso en las planificaciones de las educadoras siendo dinámicas creativas para que causen en los niños y niñas, asombro y satisfacción, a través del juego.

5. Resumen técnico

Motricidad:

La motricidad es la capacidad del ser humano para producir movimiento desde una parte hasta el todo, integrando acciones voluntarias e involuntarias, coordinadas e iniciadas desde el sistema muscular así realizando la movilidad, de los seres y pueden realizarse a voluntad y es trascendental en el desplazamiento, coordinación, capacidad mental, interacción, desarrollo de habilidades.

Las habilidades motoras básicas son las actividades motoras, las habilidades generales, que asientan las bases de actividades motoras más avanzadas y específicas, como las deportivas. Correr, saltar, dar patadas a un balón, escalar, lanzar, trepar, caminar de puntillas, trotar, saltar la cuerda, rectar, etc. son ejemplos típicos de las consideradas actividades motoras generales, incluidas en la categoría de habilidades básicas.

Una de las primeras manifestaciones de la motricidad es el juego, que poco a poco se va haciendo más complejo con los estímulos y experiencias, lo que hace que los movimientos cada vez sean más coordinados.

Fátima manifiesta que “La motricidad se relaciona con todos los movimientos que de manera coordinada y voluntaria realiza el niño y niña con pequeños y grandes grupos de músculos. Estos movimientos constituyen la base para adquirir el desarrollo de las áreas cognitivas y del lenguaje. El ritmo de evolución, como siempre, varía de un niño y niña a otro. Cada niño y niña lleva su propio ritmo y su desarrollo”. (Fátima, 2013).

Con el trabajo de motricidad y movilidad se ayuda a desarrollar la conciencia de nuestra corporeidad y desarrollo de la atención plena en nuestro vivir diario, afinando las sensaciones y percepción física, logrando con ello mayor vitalidad y transformando los



patrones de movimiento rígido en fluido, aumentando los movimientos corporales. Mejorando en alto grado el lenguaje expresivo y liberando energía y disminuyendo el estrés, a través de actividades recreativas como el baile, los ejercicios anaeróbicos, el nadar, el caminar o realizar caminatas por nuestros valles o montañas.

O aún más, nuestras actividades cotidianas de nuestro quehacer doméstico, realizando con alegría, serenando la mente y vigorizando del cuerpo, para llegar a una calma vital que 8

mejora la calidad de vida, aumentando el rendimiento físico y mental y ampliando la creatividad para mejorar el rendimiento deportivo y laboral.

Tipos de motricidad:

Motricidad Fina:

Para Lorena Contreras “La motricidad fina influye en los movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madures del sistema nervioso central, es decisiva para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno”. (Lorena, 2012).

La motricidad fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos y de los dedos, se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas, ejemplo, recoger las semillas con los dedos de la mano.

Carolina Briones y Luis Saldamando dicen que “La coordinación viso motriz es parte de motricidad fina, pero además de la destreza con las partes finas del cuerpo implica la coordinación de estas con la vista. En ella se considera habilidades como dirección, trozar, rasgar, hacer rodar y precisión entre algunas actividades tenemos: ensartar, encajar, punzar, puntería etc.” (Briones Develop & Saldamando B, 2012)

Motricidad Gruesa:

La motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, en los niños y niñas, esta también es la habilidad



que va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo para adquirir agilidad y velocidad en sus movimientos de cuerpo de acuerdo a la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento de básico y estimulación ambiental.

La motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios, es decir, a la coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc. Está referida al control que el niño y niña es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

Para Carolina Briones y Saldamando “La Motricidad Gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo progresivo del niño y niña especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades sicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como control cefálico, voltearse, sentarse, arrastrarse, gatear, ponerse de pie, caminar, correr, saltar, etc.” (Briones Develop & Saldamando B, 2012)

Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio etc., permitiendo a los niños y niñas que muestren todas sus habilidades para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea.

Magalita Armijos dice que “En el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño y niña 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” (Armijos P, 2012).

La motricidad gruesa corresponde a acciones que hace el niño y niña desde que nace con todo su cuerpo como los movimientos que hace con las extremidades y van desarrollando y perfeccionado cada vez que van creciendo, como: saltar, correr, caminar, patear. Estos permiten que todos los músculos actúen de forma coordinada y así lograr mantener el equilibrio para ir perfeccionando la agilidad, fuerza y velocidad.



La psicomotricidad:

Para Ricardo Pérez, Cameselle & ideaspropias, la psicomotricidad “Es aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de las experimentaciones y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio ambiente en que se desenvuelve”. (Perez Cameselle & ideaspropias, 2004)

De acuerdo al texto se puede decir que la práctica de la psicomotricidad permite ver al ser humano desde un punto completo. La psicomotricidad ocupa un papel muy importante en la educación infantil ya que está relacionado con desarrollo motor, intelectual, y afectivo del niño y niña.

Buscando que el niño y la niña, al tiempo que se divierte también desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, además que potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, relajación, concentración, etc.

Piaget dice que “La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del ser humano, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo y el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en un contexto social”. (Gomez, 2000)

La psicomotricidad se refiere a la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño y niña a través del cuerpo, lo cual significa que este enfoque se centra en el uso del movimiento para el logro de este objetivo.

La psicomotricidad está basada en la relación psicosomática (cuerpo-mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño y niña ayudan a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas.



La psicomotricidad en los niños y niñas se utiliza de manera cotidiana, los niños y niñas la aplican al correr, saltar o al jugar con la pelota. Mediante estos juegos los niños y niñas desarrollan habilidades correspondientes a las diferentes áreas, por ese motivo ofrece muchos beneficios a los niños y niñas.

Importancia de la motricidad:

Los ejercicios de motricidad permiten a los niños y niñas explorar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad.

El objetivo general de la motricidad es favorecer el dominio del movimiento corporal para facilitar la relación y comunicación que el niño y niña va a establecer con los demás.

Beneficio de la motricidad:

Según la página de (motricidad Infantil, 2012) nos recalca los beneficios de la misma, los que podemos observar a continuación:

- Sirve como un canalizador, ya que el niño y niña puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga es determinante para su equilibrio afectivo.
- Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño y niña tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.
- El niño y niña aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.
- Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.
- Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos así



como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.

- Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño y niña.
- Introduce nociones espaciales como arriba y abajo, a un lado y al otro lado, delante y detrás, cerca y lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.
- Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno.
- Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.
- Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño y niña fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.
- Reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

En definitiva, se puede afirmar que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás ya que desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño y niña no solo desarrolla sus habilidades motoras sino también aquellas relacionadas a lo intelectual, lingüístico y afectivo.

Desarrollo de la motricidad gruesa:

Podemos decir que el desarrollo motor grueso es el primero en hacer su aparición, desde el momento en el que el bebé empieza a sostener su cabeza; es así, que sentarse sin apoyo, gatear, caminar, correr, saltar, subir escaleras son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, van adquiriendo y aprendiendo el niño y niña.

Desde mismo momento del nacimiento e incluso ya en el vientre materno el niño y niña



interactúa con su medio a través de proceso motores dinámicos que evidencien diversos grados de madurez motora. Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño y niña aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente lo espacial. Ellos es de gran relevancia para lograr la coordinación aculo-manual, así como para lograr el alto nivel de destreza requerida por muchas actividades deportivas.

Desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad:

El desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad del niño y niña, como en cualquier proceso evolutivo se va adquiriendo destrezas poco a poco, en función a la experiencia que van obteniendo día a día en las vivencias cotidianas que tiene al compartir con los seres que les rodean, y conforme a su edad, como podemos observar a continuación.

Edad: 0-3 meses:

- Desarrolla reflejos sus brazos y piernas.
- Dominan en los movimientos reflejos.
- Recostado gira hacia la posición dorsal.
- Levanta la cabeza por unos segundos.
- Rastrea objetos y gira su cabeza siguiendo su movimiento.

Edad: 3-6 meses:

- Controla de cabeza sentado
- Se voltea de un lado a otro
- Intenta sentarse solo.
- Mantiene el equilibrio del cuerpo en posición de sentado.
- Realiza posiciones de cuerpo.

Edad: 6- 9 meses:

- Se sostiene sentado con ayuda.
- Se arrastra e inicia actividades de locomoción: gatea
- Se sienta por sí solo.
- Mantiene la posición del pie con apoyo de la pared o un mueble.



Edad: 9- 12 meses:

- Gatea bien
- Se agarra y sostiene de pie.
- Se para solo.
- Da sus primeros pasos apoyando de las manos de un lado a otro.
- Sube escaleras gateando.
- Mantiene la posición de pie con apoyo y por sus propios medios de forma prolongada.
- Intenta dar sus primeros pasos.
- Refuerza sus actividades de locomoción: gatea y caminado.

Edad: 12-24 meses:

- Da pasos solo.
- Camina solo bien.
- Sube y baja escaleras con apoyo.
- Intenta correr, patear y saltar.
- Se para en un pie sin ayuda.
- Camina sobre una tabla sin caerse.
- Corre distancias cortas libres de obstáculos.

Edad: 24-36 meses:

- Camina hacia atrás.
- Usa los pies alternándole para subir y bajar escaleras.
- Realiza saltos con los dos pies en un mismo lugar.
- Salta cuerdas.
- Tropa diferente altura con seguridad.
- Realiza competencia de velocidad dando giros y obstáculos.
- Realiza saltos de diferentes alturas.
- Camina en punta de pies.
- Patea la pelota.
- Realiza juegos para que pueda girar y correr.



- Camina sobre una línea recta.
- Salta en distintas direcciones.
- Salta impulsando una pierna con la otra.

A partir del esquema corporal, los niños y niñas exploran los diferentes movimientos del cuerpo, que le permiten desarrollar su habilidad y agilidad en sus movimientos. Enesco recalca “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”. (Enesco, 2016)

El juego:

Para Venemedia el juego “Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en las instituciones, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.” (J. & Venemedia, 2015)

El juego es una de las experiencias de mayor felicidad que disfrutan los niños y niñas cuando se divierten gracias a actividades de ocio que se viven como un recreo. Sin embargo, en el otro extremo está la puerta al casino, el típico espacio en el que observa la pérdida de la inocencia, la enfermedad y la sensación de no poder salir de un vicio que domina.

Para el niño y la niña el juego es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmando en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y docentes consideren su participación en el juego infantil.

Los docentes no utilizan nuevas técnicas, estrategias didácticas adecuadas con actividades a través del juego, recursos didácticos con diversos materiales para que llamen la atención de los infantes y obtengan un buen aprendizaje y un manejo correcto en el vocabulario. Está comprobado que el niño y niña adquiere un mejor aprendizaje mediante el juego ya que a través del poner más empeño. (MIES, MINEDUC 2013-



2017)

El MIES se basa en los padres de familia que son el pilar fundamental para que los niños, niñas y adolescentes definan su personalidad de forma segura, amplia y armoniosa que les sirva en lo largo de su vida como personas, brindándoles un ambiente de felicidad y comprensión.

El estado y la sociedad son las bases fundamentales para tener una vida plena e independiente en sociedad. Como lo estipula la declaración universal de los derechos humanos y derechos de los niños, niñas y adolescentes.

El juego desde la teoría cognitiva de Piaget:

Según (Blanco V, 2017) dice que para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño y niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglamentado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño y niña por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño y niña aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños y niñas aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la



continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño y niña representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño y niña es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

(Blanco V, 2017) Piaget ve, el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños y niñas adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Piaget abarca su teoría del juego en donde establece que jugar le lleva a tener una realidad en su entorno que le rodea el mismo que se manifiesta, como vía de aprendizaje que contribuye en la construcción en las estructuras mentales. Para lograr una integración con la realidad y conseguir estructuras mentales estables necesita de los procesos fundamentales que son asimilación, acomodación y el equilibrio que sirve para un mejor porvenir.

En el juego de ejercicio o funcional, el niño y niña experimenta placer por medio actividades placenteras de sus propio cuerpo. El juego simbólico consiste en imitar cualquier aprendizaje, con lo que permite construir representaciones, de forma individual o colectiva.

Tipos de juego:



Para Angélica Altamirano existe varios tipos de juegos como: “juegos activos, juegos competitivos, juegos tradicionales juegos populares, juegos funcionales, juegos simbólicos, juegos psicomotores, etc.” (Altamirano, 2012)

Juegos activos:

Juegos activos son aquellos en donde dos personas o más comparten tiempo, interactuando entre sí físicamente, mentalmente y muscularmente, lo que significa que se conjuga la mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento de lo que es la máquina más exacta y compleja creada por la naturaleza como lo es el cuerpo humano.

Juegos competitivos:

Son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.

Juegos tradicionales:

Son aquellos juegos característicos de determinada región o país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

Juegos populares:

Estos juegos van pasando de generación tras generación y forman parte de la cultura de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores.

Juegos Funcionales:



Es el típico juego de la fase sensorio motora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños y niñas les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista.

Juegos simbólicos:

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar cartulina con imagen de laguna debajo de las gradas para que se imaginen que es una laguna e ir saltando alternado los dos pies. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño y la niña. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños y niñas los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

Juego psicomotor:

El progreso y la evolución de la psicomotricidad en el niño y niña son determinados por factores internos como la maduración del sistema nervioso, el perfeccionamiento y evolución sensorial, así como el fortalecimiento muscular, procesos complementados, a su vez, por factores externos como la estimulación temprana o la intervención oportuna del adulto, quien en su rol de padre de familia o de maestro debe interactuar con el niño y niña y el grupo de niños y niñas, respectivamente, en el medio ambiente familiar y comunidad, en general, de acuerdo con su función de educador espacio-temporal.

En este proceso de crecimiento y maduración, y consecuente conocimiento global e integral del niño y niña sobre sí mismo, las personas y los objetos de su entorno, el desarrollo de los sentidos o de la actividad sensitivo-perceptiva del niño es fundamental y, como tal, es anterior al desarrollo de los actos voluntarios conscientes, de modo que el logro del perfeccionamiento y evolución sensorial determinan el progreso de la



psicomotricidad. (Cepeda, 2015).

Importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño y niña:

El juego, desde el punto de vista del desarrollo de la persona, es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales. Los juegos han de propiciar en los primeros años del niño y niña la activación de los mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices.

Se trata en esta etapa de contribuir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puedan construir nuevas opciones de movimiento y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

En definitiva, el juego debería ser una actividad central en esta etapa educativa, porque constituye un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades. Por ello, como se ha indicado, no debe entenderse en oposición al trabajo escolar, sino como un instrumento privilegiado de aprendizaje, una metodología que se utilizará para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas

Los juegos tradicionales:

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc. (J. & Venemedia, 2014).

Los juegos tradicionales le permiten a los niños y niñas conocer un poco más acerca de



las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectiva de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño y niña se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas. Su objetivo puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus regla son básicamente sencillas.

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.

Los juegos tradicionales se desarrollan en la cultura humana desde la antigüedad produciendo placer, satisfacción, placer, alegría, de forma espontánea, los mismos que no precisan el verdadero origen ya que ha sido practicado en todo el mundo con algunas modificación propias de cada región que se ha pasado de generación en generación, de padres y de sus padres que promueven el rescate de las costumbres, tradiciones, leyendas de cualquier región, continente o raza.

Origen de los juegos tradicionales:

Según Rodrigo Ion “Los orígenes de los juegos tradicionales se dan en los primeros años de vida cuando los niños y niñas comienzan a relacionarse con las personas de su entorno porque les cantan canciones, recitan poesías, rimas, la cual alguna oportunidad les cantó a ellos cuando fueron niños y niñas. Los juegos tradicionales establecen vínculos entre la familia y la comunidad porque estos juegos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen”. (Rodriguez, 2013)



Los juegos tradicionales han representado la cultura popular por gran cantidad de tiempo, algunos tienen sus orígenes de más de 400 años, la diversidad de juegos tradicionales son producto de esa mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este nuestro país.

Características de juegos tradicionales Según (Augu, 2013):

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos.

Su desarrollo físico corporal.

Desarrollo de la imaginación.

Carácter empático.

Son juegos realizados por los niños y niñas por el simple placer de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.

Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: la sogá, carrera de sacos, saltar la cuerda, baile de la silla, la cuchara, etc. mientras que los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, etc.

- Posibilita el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Posibilita el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas, y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadas.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimula la imaginación y la creatividad.
- Estimula actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.

- Responden a necesidades básicas de los niños y niñas
- No requieren mucho material ni costo
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Los que utilizan objetos, son fácilmente elaborados por cualquier persona.
- Sus reglas son sencillas.
- Rescatan la identidad de cada cultura popular venezolana.



- Promueve el desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.
- Preservan nuestras raíces, idiosincrasia y el desarrollo integral de la personalidad por los valores que encierra.
- Satisface las demandas lúdicas tradicionales para los niños y niñas, jóvenes y adultos.

Clasificaciones de los juegos tradicionales:

Para Acuña Kike la situación de los jugadores y del entorno, se clasifican en:

- Con Objetos (saltar a la cuerda, Carrera de sacos, Juego del pañuelo, huevo con cuchara, etc.)
- Juegos con partes del cuerpo, son aquellos que no necesitan ningún tipo de material ya que solo se utilizara sus partes del cuerpo. (Escondite, el lobo)
- Juegos de persecución, (Escondite, Gato y ratón)
- Juegos verbales (Retahíla, adivinanzas, Gallinita Ciega, nadie mira para atrás) (Acuña, 2013)

Es así que se establecen las diferentes clasificaciones de los juegos tradicionales por que ha tomado lo más relevantes que ayudaran en la educación infantil ya que implica movimientos en las actividades lúdicas en el aire libre, si bien es cierto uno los tipos de juegos tradicionales, se practicaron en nuestra niñez.

Enfoque cultural del juego tradicional:

Los juegos tradicionales mantienen viva nuestra cultura, es importante que los niños y niñas, desde temprana edad, se incorporen a estos tipos de juegos y que participen de ellos de manera activa.

Rengifo dice que “Los juegos tradicionales en Ecuador forman parte importante de la identidad nacional, cultura y folklore popular; son parte de nuestro patrimonio. Juegos que se han transmitido de generación en generación y hasta se enseñan en las escuelas como fabricar alguno de ellos y en qué consisten. Varios de ellos son producto de la



mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país, algunos requieren algún tipo de objeto o material para su realización y otros no.” (Rengifo, 2017)

Los juegos tradicionales han influenciados en varias generaciones a nivel mundial actualmente poco a poco se ha ido perdiendo la costumbres de realizarlos, por causa de la mala influencia que ha tenido la tecnología en la infancia.

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en, abuelos, padres e hijos y sucesivamente así permitiendo a los niños y niñas conocer un poco más cerca de las raíces culturales de su región, contribuyendo a la preservación de la cultura del país.

Juegos tradicionales según perspectivas pedagógicos:

Las enseñanzas pedagógicas de los juegos tradicionales son infinitas; posibilitan el desarrollo integral del niño y niña porque es parte de su vida, y experimentar el proceso del aprendizaje.

El juego tradicional es una estrategia muy valiosa porque permite al niño y niña desenvolverse con libertad, orden y autonomía, le motiva a escoger alternativas de infinitas soluciones para resolver sus problemas, a través del juego tradicional el niño y niñas explora, manipulan, asume roles, confronta sus ideas de manera libre sin necesidad de la ayuda del adulto, si nos damos cuenta, cuando el niño y niña juega lo hace sin llamarnos, sin pedir ayuda porque lo que está haciendo es de su interés y tiene la capacidad suficiente para organizarse y tomar decisiones.

Importancias de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa:

Diana Muñoz y Fernanda Morona manifiesta que “La motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios (Coordinación general, tono muscular, equilibrio etc.). Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios. Hace referencia a movimientos amplios. (Coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc.) El control de la



motricidad gruesa es un hito en el desarrollo de un bebé.” (Muñoz & Mora, 2010)

La motricidad es toda aquella que se relaciona con los movimientos, ya sea alzar o bajar cualquiera de sus brazos o piernas todos estos movimientos tendrán que tener coordinación, equilibrio, tono muscular, etc. Es por eso que todos los bebés deben desarrollar la motricidad gruesa antes de desarrollar movimientos precisos y pequeños.

Hoy en día los juegos tradicionales deben ocupar un rol importante en la vida del niño y niña, los nuevos enfoques de la educación plantean que el juego es el medio más eficaz para lograr aprendizajes de calidad, pero están corriendo el riesgo de desaparecer porque ya no se los practican.

Reactivar los juegos tradicionales como estrategia didáctica, implica desarrollar en los niños y niñas, capacidades y habilidades que estimulan su pensamiento, sentimientos y emociones ya que a través del juego modelan representando sus propias vivencias, cuando juegan por ejemplo gallinita ciega, el lobito etc., es decir promueven la apertura al conocimiento y enriquecimiento del pensamiento y las emociones.

Porque cada juego tradicional dispone de una determinada lógica interna exige que en cada partida sus jugadores resuelvan distintos tipos de problemas motores, asociados a modos específicos de relacionarse con los demás, con el espacio, con el material y con el tiempo.

Juegos Tradicionales que ayudan a desarrollar y a fomentar la motricidad gruesa en los niños y niñas con una fundamentación teórica, legal, psicológica, filosófica. Las actividades lúdicas son naturales, innatas y espontáneas propiciando un mejor desarrollo integral en los niños y niñas, ya que en la actualidad se ha observado a las nuevas generaciones el desinterés de su aplicación por causa de las nuevas tecnologías que día a día avanzan sin cesar. Juegos tradicionales aplicables para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años:

- El gato y el ratón
- Rayuela



- La gallinita ciega
- Baile de silla
- Cogiditas
- El lobito
- Los ensacados
- El Huevo en la cuchara
- Juego los dos pies
- Nadie mira por detrás

Los juegos tradicionales tienen que ser practicados en esta generación de la infancia ya que los niños y niñas se limitan a jugar en el aire libre por estar entretenidos en los aparatos tecnológicos, provocando en un futuro enfermedades cardiovasculares y obesidad. Es por eso que es necesario practicar actividades lúdicas como son juegos tradicionales desde muy temprana edad para un mejor desarrollo físico y cognitivo.

Juegos tradicionales dentro de nuestra cultura:

Como bien se ha mencionado los juegos son parte de nuestras antiguas generaciones y con el avance tecnológico van desapareciendo poco a poco, y responsabilidad de las personas adultas responsables de los niños y niñas, ir devolviendo nuestras creencias y tradiciones, demostrándoles las grandes ventajas que con estos conllevan.

Cada región de Ecuador (costa, sierra, Amazonía, galápagos) tiene una historia diferente de los juegos culturales que los niños y niñas han jugado, pero existen similitudes entre los juegos en las distintas regiones. Las reglas son fáciles de seguir y se remontan a tiempos más simples.

Dentro de la cultura de la sierra ecuatoriana, podemos encontrar varios juegos divertidos y a la vez benéficos para el desarrollo de habilidades de nuestros niños y niñas, estos juegos son parte de la cultura de los niños y niñas del CDI "Alejo Saes", algunos a continuación:

Pelota Nacional: El juego de la pelota nacional nació hace aproximadamente 200 años en la provincia de Carchi. En Pichincha se introdujo hace 70 años, gracias a la



migración interna. En Quito, existen varias canchas para practicar pelota nacional. La principal se encuentra en el sector de la Mena Dos, al sur. Las demás canchas se distribuyen en diferentes sectores de la capital como Quito Sur, la Carolina, Pomasqui. En las parroquias también se practica este juego. En el juego se enfrentan dos equipos, cada uno integrado por cinco jugadores, uno de los sacadores impulsa la pelota al lado opuesto del terreno de juego; la misma que solo puede dar un rebote y es devuelta por el equipo contrario.

Así sigue el encuentro hasta que uno de los equipos falle, es decir, que la pelota caiga fuera de la cancha, no la recepten o el sacador sobrepase la línea de tranca.

El sapo: Es un juego que pone a prueba la puntería y consiste en lanzar y embocar fichas en la boca de un sapo, colocado sobre una base hueca de madera. El que logra meter más fichas gana la partida. Hay quienes le atribuyen el origen de este juego a una antigua leyenda Inca.

Coches de Madera: El encanto de los coches de madera no inicia el día de la competencia. Esta práctica tradicional tiene su encanto en la elaboración del vehículo, en la que participa toda la familia.

El coche no tiene que pesar más allá de 60 a 100 libras, sus ruedas tienen que ser confeccionadas de madera y recubiertas con el caucho de llanta usada, no deben tener imanes, sino bocines. Todos estos detalles son necesarios para que los participantes no corran peligro, dice Ramiro Collaguazo, responsable del área de Cultura de Quitumbe. Este año, algunos barrios quiteños preparan competencias para las fiestas.

Los preparativos están en marcha y todos se organizan mediante la autogestión, con la participación de niños, niñas carpinteros y familias.

Futbolín: Es un juego de mesa que representa una cancha de futbol con dos equipos cuyos integrantes están colocados sobre barras de metal y son manejados con las manos hasta anotar goles.



La Rayuela: “A la rayuela, jugamos en la escuela” dice una popular canción infantil. Se trata de un juego de antaño, que consiste en trazar una figura dividida por cajones en el suelo. Cada jugador lanza una ficha y avanza dando saltos en un solo pie por cada cajón. Al regreso, también en un pie, debe agacharse sin perder el equilibrio, tomar la ficha con una mano y volver a donde empezó el juego.

Al finalizar toda la ronda de la rayuela, cada jugador empieza a tener posesión de uno de los casilleros, llamándoles “casita”. Ese casillero no puede ser pisado por ninguno de los otros jugadores

Canicas: Para jugar con las canicas es necesario tener puntería, fuerza en los dedos y buena velocidad. Existen varias maneras de divertirse con las canicas: ya sean la bomba, el pique, los hoyos, los pepos, la macateta, el tingue, entre otras modalidades. Pueden jugar dos o más personas. El objetivo es sacar la canica del contrincante de un área determinada.

MARCO LEGAL

De la Constitución:

Art 27.- La Educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; son participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará 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.

Del Código de la Niñez y Adolescencia:

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para desarrollar la



personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

De la Educación Superior:

Art. 350.- El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país.

Régimen de desarrollo.

En el Capítulo IV del Reglamento de Régimen Académico, Art. 37. Los trabajos de graduación o titulación se definen de la siguiente manera de acuerdo a los títulos o grados que se otorgan:

En el numeral 37.2; Para obtener el grado académico de Licenciado o del Título Profesional universitario o politécnico, el estudiante debe realizar y defender un proyecto de investigación conducente a una propuesta para resolver un problema o situación práctica, con características de viabilidad, rentabilidad y originalidad en los aspectos de acciones, condiciones de aplicación, recursos, tiempos y resultados esperados.

En el Capítulo II del Reglamento del Instituto Superior de Educación a Distancia, en su Art. 2; Para la graduación e establecen las siguientes modalidades:

- a) Proyecto Socio educativo
- b) Proyecto en áreas de formación profesional
- c) Proyectos especiales

En el Capítulo III, en su Art. 3; Se entenderá por proyectos socioeducativos a las investigaciones en base al método científico, que pueda ser de carácter cualitativo, cuantitativo o cualicuantitativo, para generar alternativas de solución a problemas de realidades sociales y/o educativos en los niveles macro, meso y micro.

Currículo de educación inicial propuesto por el ministerio de educación:

El desarrollo de la motricidad gruesa desde el currículo de educación inicial propuesto



por el ministerio de educación.

Tabla 1: Currículo propuesto por el ministerio de educación: EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	
ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE			
0-3 años		3-5 años		5-6 años	
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	Identidad y autonomía		
Convivencia		Convivencia			
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural		
Relaciones lógico/matemáticas		Relaciones lógico/matemáticas			
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje	Comprensión y expresión oral y escrita		
Expresión artística		Comprensión y expresión artística			
Exploración del cuerpo y motricidad	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal			

Tipo de investigación:

El presente trabajo de titulación con el tema Manual metodológico de actividades en base a la utilización de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI "Alejo Saes" en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, es una investigación cuantitativa, que se basa en métodos inductivos y deductivos.

Método inductivo:



Blogesalud “Se basa exclusivamente en la observación y el análisis de una situación concreta; de ahí se extraen las hipótesis, razonamientos y conclusiones pertinentes. Aunque lo que se concluye no puede llegar a ser generalizado, ya que no cuenta con la suficiente validez”. (Blogesalud, 2017)

Uso del método inductivo:

Este se sustenta en una serie de enunciados de manera lógica. Así, podemos establecer la observacionales que son aquellos que hacen referencia a un hecho que es evidente, los particulares que están en relación a un hecho muy concreto, y finalmente los universales; que se producen como consecuencia o como derivación de un proceso de investigación y destacan por ser aprobados empíricamente.

Método deductivo:

Blogesalud “Se fundamenta en el estudio de la realidad, promoviendo la búsqueda para la verificación o falsificación de las premisas básicas que van a ser comprobadas. A diferencia del método inductivo el método deductivo se centra en leyes generales para considerar que ocurra en una situación particular”. (Blogesalud, 2017)

Uso del método deductivo:

(Bayardo, 1987) Nos permite organizar la investigación que proporciona la prueba decisiva para la validez de una conclusión; suele decirse que ante una situación necesaria se debe empezar con premisas verdaderas para llegar a conclusiones válidas y solucionar el problema que está basada en un el análisis lógico de los datos procesados esta derivación de hipótesis se hace siguiendo un razonamiento inductivo.

Población y muestra:

Población:

(Palella & Martins, 2010) “Es un conjunto grande de elementos que representan características similares dentro de objeto de investigación”. El presente trabajo de titulación Manual metodológico de actividades en base al desarrollo de juegos tradicionales para potencializar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes”, acoge una población de 100 niños y niñas y 10 educadoras.



Muestra:

(Pardinas, 1973) Dice que “la muestra es un subgrupo de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características a los que llamamos población”

Para efectos de la presente investigación se trabajará a nivel grupal, aplicando la encuesta a 20 docentes; además se evaluó a 20 niños y niñas de 2 a 3 años utilizando la lista de cotejo.

Tabla 2:	Informantes	Frecuencia	%
Muestra			
N			
1	Docentes	20	50%
2	Niños y niñas	20	50%
3	Total	40	100%

ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA

Pregunta 1 ¿Usted como educador(a) está de acuerdo que dentro de la planificación se incluyan a los juegos tradicionales como recurso didáctico para trabajar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?

Tabla 1: resultados de la pregunta 1

¿Usted como educador(a) está de acuerdo que dentro de la planificación se incluyan a los juegos tradicionales como recurso didáctico para trabajar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%

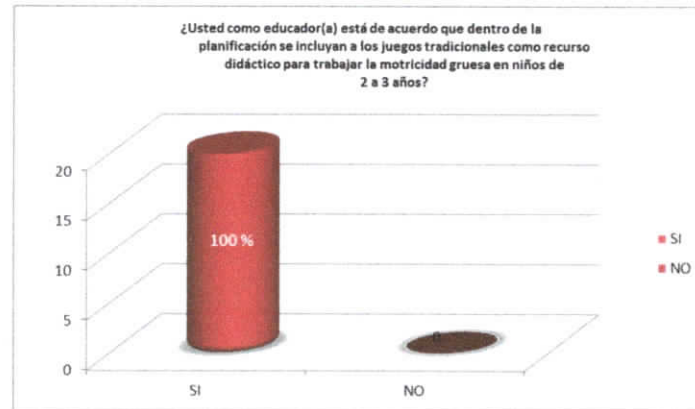


TOTAL	20	100%
--------------	----	------

Elaboración: Grupo de investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 1: resultados de la pregunta



Elaboración: Grupo de investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 1, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de las educadoras respondieron que es necesario que se realice una planificación en la que se incluyan los juegos tradicionales, ya que ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años.

Pregunta 2: ¿Usted conoce que juegos tradicionales se puede aplicar para desarrollar la en los la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?

Tabla 2:

¿Usted conoce que juegos tradicionales se puede aplicar para desarrollar la en los la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	10%
NO	18	90%
TOTAL	20	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 2



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”



Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 2, aplicada a las docentes del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 10% de los encuestados afirman que tienen un conocimiento sobre los juegos tradicionales y cuales pueden desarrollar motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años. Mientras que el 90% no tiene ningún conocimiento acerca de los juegos tradicionales, y cuáles pueden ser utilizados para el desarrollo de la motricidad gruesa. Por lo que, se puede indicar que la mayoría de las educadoras necesitan una guía para conocer sobre el uso de los juegos tradicionales y como aplicarlos de forma adecuada en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Pregunta 3: ¿Cree usted que es importante y necesario la recuperación del uso de los juegos tradicionales en los CDI para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?

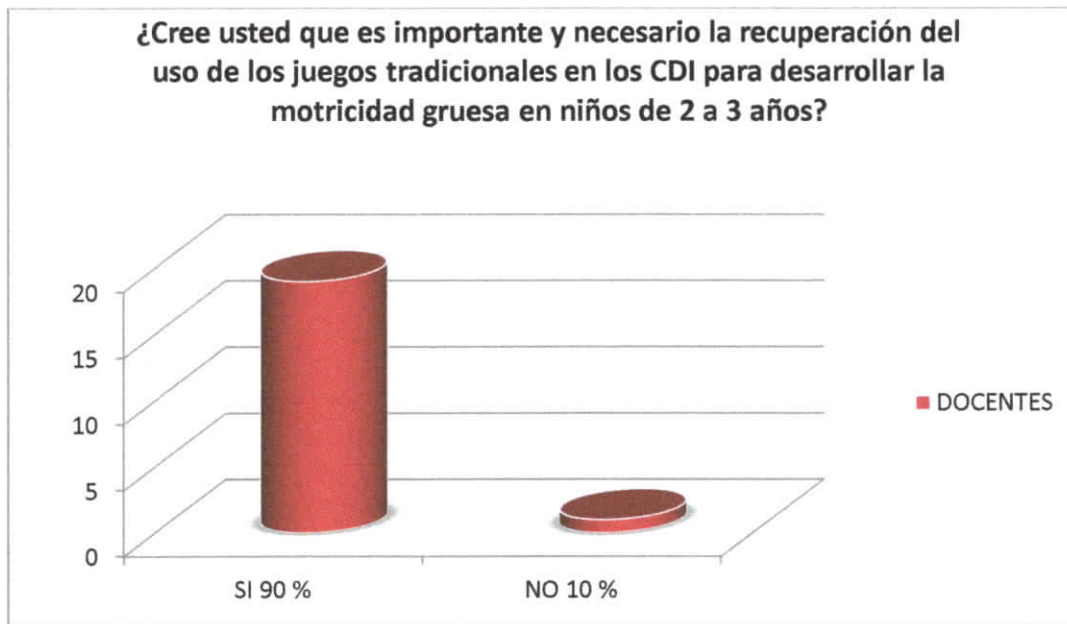
Tabla 3: resultados de la pregunta 3

¿Cree usted que es importante y necesario la recuperación del uso de los juegos tradicionales en los CDI para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	90%
NO	2	10%
TOTAL	20	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 3



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Pregunta 4: ¿Tiene conocimiento de algún material bibliográfico donde se utilicen los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?

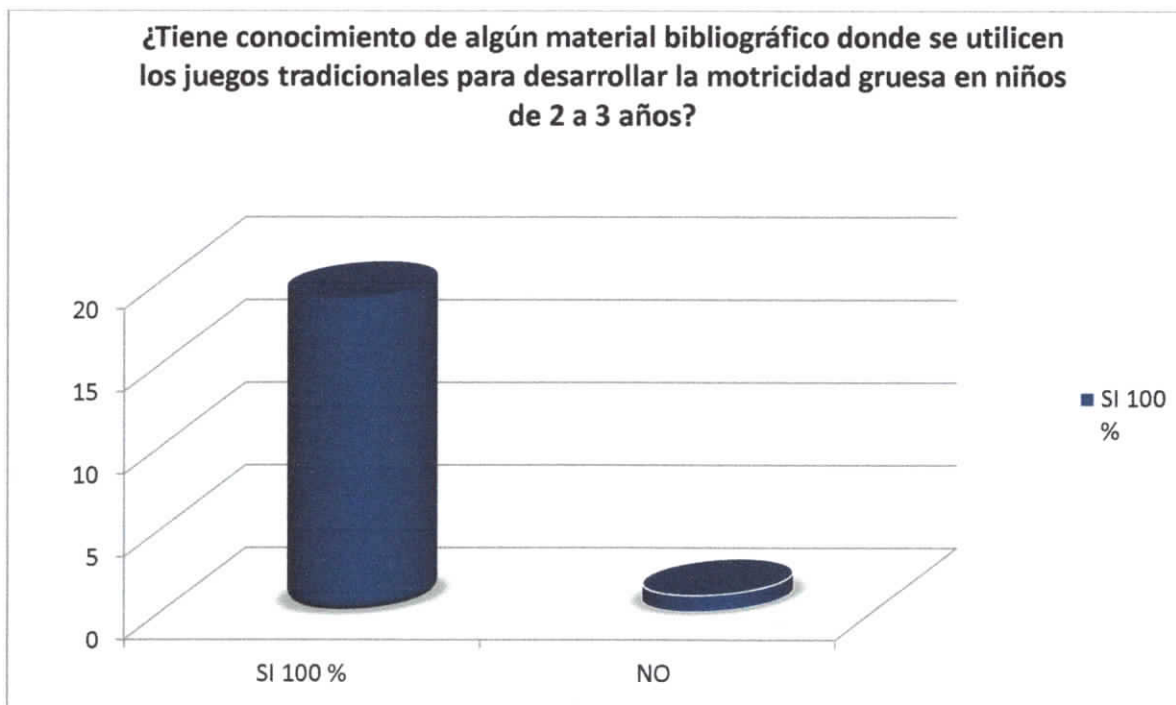
Tabla 4:

¿Tiene conocimiento de algún material bibliográfico donde se utilicen los juegos tradicionales en niños y para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	00%
NO	10	100%
TOTAL	20	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 4.



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 4, aplicada a las docentes del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los encuestados no tiene conocimiento sobre material bibliográfico sobre el uso de los juegos tradicionales para el desarrollo de motricidad gruesa en los niños y niñas de 2-3 años. Por lo que, la elaboración del material permitirá ser una fuente de información para las educadoras.

Pregunta 5: ¿Usted cree que es importante implementar los juegos tradicionales como recursos didáctico dentro de la planificación de clase de los Centros de Desarrollo Inicial para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años ?



Tabla 5:

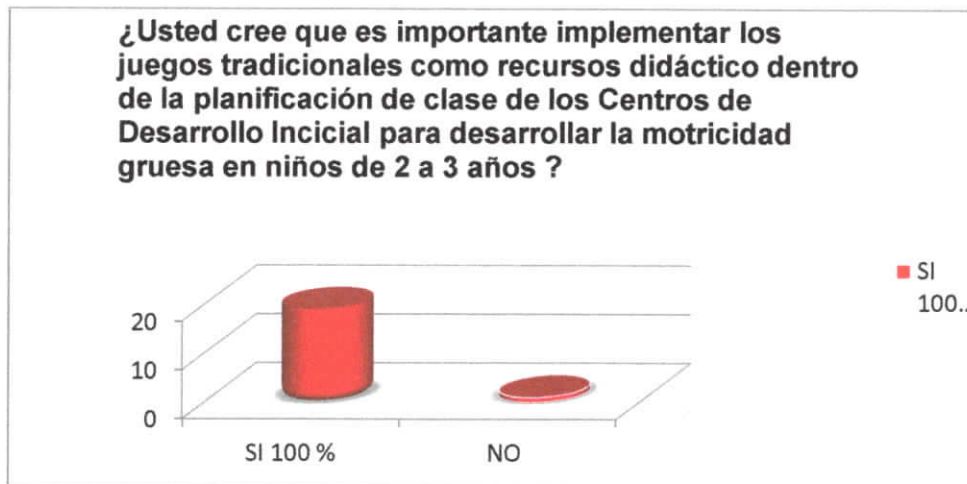
¿Usted cree que es importante implementar los juegos tradicionales como recurso didáctico dentro de la planificación de clase de los Centros de Desarrollo Inicial para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años

ALTERNATIV	FRECUENCI	PORCENTA
AS	A	JE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Gráfico 5.-



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Grupo de Investigación

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 5, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de las educadoras considera que es importante implementar los juegos tradicionales como recurso didáctico, en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas de 2-3 años, por lo que, la elaboración de una guía de la aplicación de los juegos tradicionales es un instrumento que sería necesario en el cdi, además que permitirá también el rescate de nuestra cultura.

Pregunta 6: ¿Creé usted que es fundamental rescatar tradiciones como los juegos tradicionales que además de desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años permite conservar las tradiciones de los pueblos?



Tabla 6:

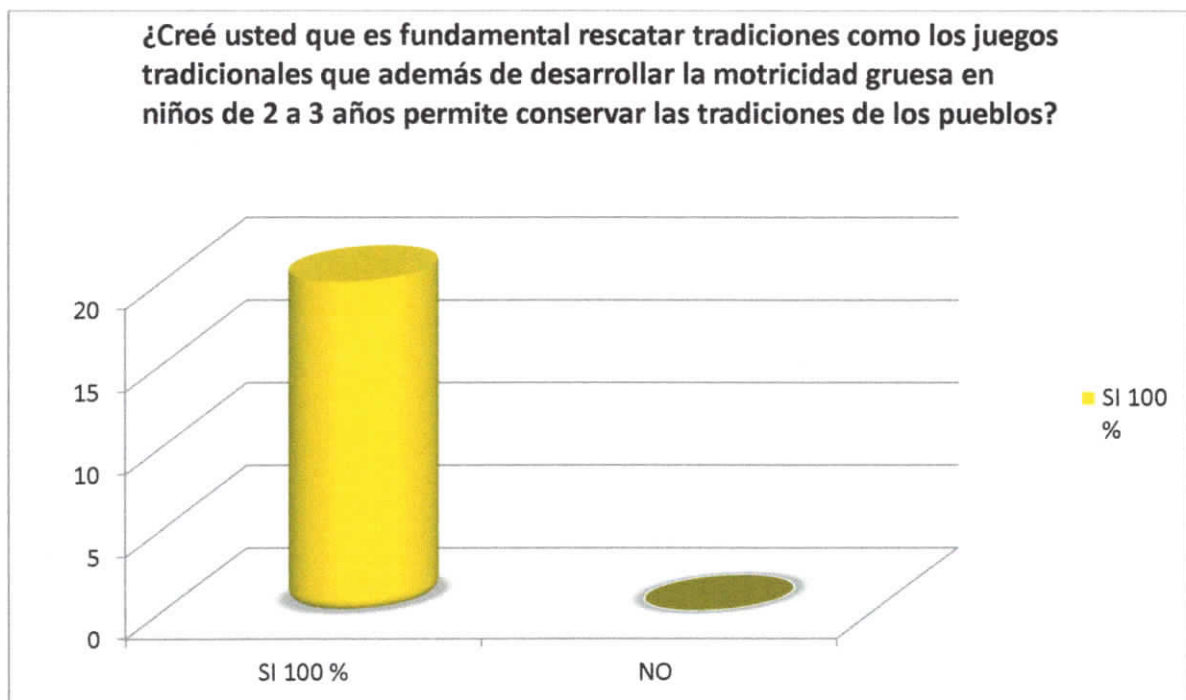
¿Creé usted que es fundamental rescatar tradiciones como los juegos tradicionales que además de desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años permite conservar las tradiciones de los pueblos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: Grupo Investigador

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Gráfico 6



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"



Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 6, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los encuestados creen que ejecutando los juegos tradicionales van a desarrollar la motricidad gruesa y a conservar la cultura en los niños y niñas de 2-3 años.

Pregunta 7: ¿Le gustaría contar una guía metodológica que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años en los CDI y que la misma sea socializada a través de talleres?

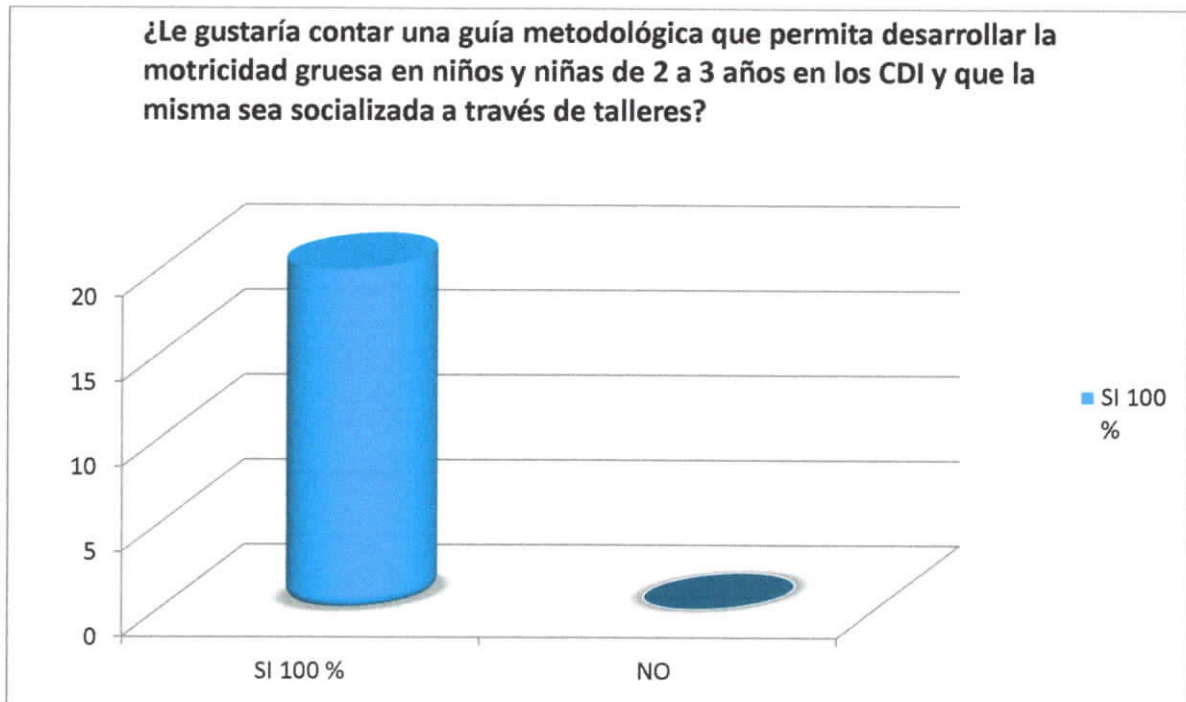
Tabla 7:

¿Le gustaría contar una guía metodológica que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años en los CDI y que la misma sea socializada a través de talleres?		
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
S	S	S
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 7



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 7, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de las encuestadas manifiestan que les gustaría contar con una guía metodológica y que la misma debe ser socializada, por lo que, es factible realizar la misma y además están dispuestas a la socialización de su uso.



ANÁLISIS DE DATOS DE LA FICHA DE COTEJO REALIZADA A ESTUDIANTES DEL CENTRO ALEJO SAES.

Distribución porcentual según de los indicadores de logro de la ficha de cotejo:

Pregunta 1: ¿Realiza saltos con los dos pies y con diferentes direcciones?

Tabla 8: resultados de la pregunta 1

¿Realiza saltos con los dos pies y con diferentes direcciones?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	2	20%
NO	8	80%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 8: resultados de la pregunta 1



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 1, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque, el 20% de los niños y niñas designados realiza saltos con los dos pies por todo el espacio; mientras que el 80 % de los niños y niñas no realiza saltos por todo el espacio, lo que significa que la aplicación adecuada de los juegos tradicionales puede permitir el desarrollo de esta destreza.

Pregunta 2: ¿Realiza juegos por todo el espacio alternando los dos pies?

Tabla 9: resultados de la pregunta 2

¿Realiza juegos por todo el espacio alternando los dos pies?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	0	0%
NO	10	100%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 9: resultados de la pregunta 2



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 2, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los niños y niñas no realiza la actividad planteada de caminar alternando los pies por todo el espacio. Por lo tanto se evidencia que era necesario realizar la guía de juegos tradicionales.



Pregunta 3: ¿Realizar competencias de velocidad en grupos de niños y niñas?

Tabla 10: resultados de la pregunta 3

¿Realizar competencias de velocidad en grupos de niños y niñas?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	30%
NO	7	70%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 10: resultados de la pregunta 3



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 3, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 30% de los niños y niñas si corre con seguridad, mientras que el 70 % de los niños y niñas no tiene la capacidad desarrollada para correr. Por lo que, las educadoras deben buscar estrategias donde la de la guía es una alternativa de solución.



Pregunta 4: ¿Sigue un ritmo de una canción mientras camina?

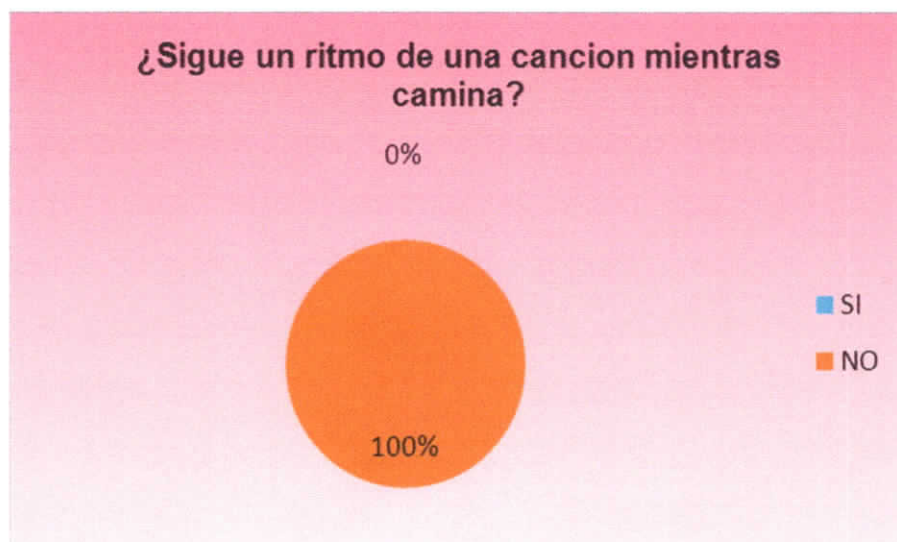
Tabla 11: resultados de la pregunta 4

¿Sigue un ritmo de una canción mientras camina?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	0	0%
NO	10	100%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 11 resultados de pregunta 3



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 4, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque los 100% de los niños y niñas designados no puede seguir el ritmo de la canción a la perfección. Por ende se necesita seguir estimulando con canciones adecuadas para su edad a través de la aplicación de la guía metodológica.



Pregunta 5: ¿Realiza ejercitación de las habilidades motrices al correr?

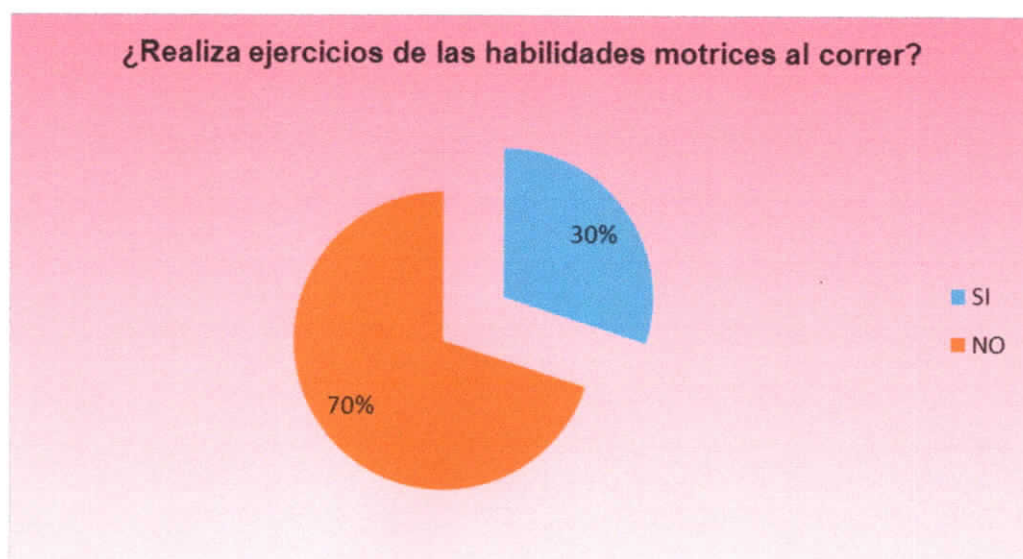
Tabla 12: resultados de la pregunta 5

¿Realiza ejercitación de las habilidades motrices al correr?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	3	30%
NO	7	70%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 12: resultado de la pregunta 5



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 5, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque los 30% de los niños y niñas designados si ejercitan las habilidades motrices gruesas, en cambio el 70% de los niños y niñas designado no los ejercitan las habilidades motrices gruesas. Por lo que, la aplicación de la guía de juegos tradicionales es una propuesta que se puede ejecutar.

Pregunta 6: ¿Juega a saltar cuerdas o cintas ubicadas en una altura determinado?

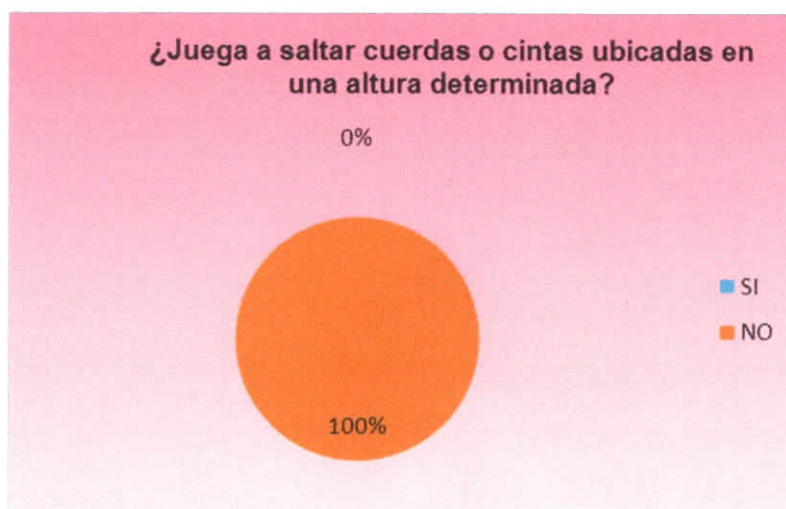
Tabla 13: resultados de la pregunta 6

¿Juega a saltar cuerdas o cintas ubicadas en una altura determinado?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	10	100%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 13: resultados de la pregunta 6



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 6, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque los 100% de los niños y niñas designados no pueden saltar con dos pies juntos por encima de la soga, ya que solo pueden alternado los dos pies. Por lo que, se necesita un mejor modo de estimular a los niños a través de los juegos tradicionales que permita desarrollar la destreza.



Pregunta 7: ¿Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales?

Tabla 14: resultados de la pregunta 7

¿Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	20%
NO	8	80%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 14: resultados de la pregunta 7



Elaboración: Grupo de Investigación.

Fuente: Niños Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 7, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque los 20% de los niños y niñas designados, si coordina y controla los movimientos corporales planteadas en las actividades, mientras que el 80% de los niños y niñas designados no pueden coordinar ni controlar los movimientos corporales planteados en las actividades.



LISTA DE COTEJO APLICADA ANTES DE LA PROPUESTA:

LISTA DE COTEJO

EDUCADORA

N. DE NIÑOS Y NIÑAS

GRUPO DE EDAD

SEMANA

Nombre de niños y niñas	Exploración del cuerpo y motricidad		Exploración del cuerpo y motricidad		Exploración del cuerpo y motricidad		Exploración del cuerpo y motricidad		Exploración del cuerpo y motricidad		Exploración del cuerpo y motricidad		Exploración del cuerpo y motricidad	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
MISQUI GUALLAN MAICOL DAVID	X			X		X		X		X		X		X
GUARACA TOAQUIZA KIMBERLI ODALIS		X		X		X		X		X		X		X
LLUMAN PILCO EMILI ENID		X		X		X		X		X		X		X
GUAPI CHANGO JAHAIIRA PEYTON		X		X		X		X		X		X		X
CUJI PAGUAY NAYLY JULIBED		X		X		X		X		X		X		X
ZAMBRANO ROJAS JOSTIN MATIAS		X		X		X		X		X		X		X
GUALLAN ZUÑA JOFFRE ALI		X		X		X		X		X		X		X
MIRANDA GUZMAN JONATHAN JEREMIAS		X		X		X		X		X		X		X
PICHA LEMA JORDI SEBASTIAN	X			X		X		X		X		X		X
UMAJINGA DUQUE NOEMI JOSELYN		X		X		X		X		X		X		X


Contenidos para desarrollar las destrezas



6. Descripción del impacto actual o potencial de los resultados:

A partir de los resultados se evidenció que era necesario la construcción de una propuesta, que en este caso es una guía metodológica para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años dirigidos a educadoras, misma que parte de una realidad social en donde los principales protagonistas son los niños y niñas tomando en cuenta aportes técnicos, científicos que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas, por ende la propuesta se basada netamente para ser un recurso didáctico de apoyo para las educadoras con actividades lúdicas para que los niños y niñas mejoren su desarrollo en la motricidad gruesa.

Esta propuesta tiene por objetivo presentar una serie de actividades con enfoque lúdico, utilizando al juego como una herramienta principal para que los niños y niñas puedan demostrar diferentes emociones y el desarrollo de sus áreas motrices, a través de actividades que beneficiaran de una forma correcta a su esquema corporal, además de lograr la construcción de su propia identidad, sin dejar de lado los valores propuestas en las actividades lúdicas para lograr la participación e interés de los niños y niñas. Es así, que la psicomotriz gruesa cumple un papel muy importante; ya que por medio de actividades propuestas ayuda a su formación integral, satisfaciendo las necesidades individuales y sus diferentes ritmos de aprendizaje. Por lo que, los juegos tradicionales son juegos de diversión para los niños y niñas, usados en distintas actividades de recreación propios de la cultura de un país. En nuestro país ECUADOR existen una mayor variedad de estos juegos; por ende esta investigación propuso una adecuación de los mismos con un fin pedagógico, que contara con todo lo necesario para la práctica de la actividad para desarrollar la motricidad gruesa.

	<p style="text-align: center;"> Instituto Tecnológico Superior Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación </p>	<p style="text-align: center;">Versión: 2.0</p>

El diseño de la propuesta consiste de las siguientes etapas:

- ✓ En la primera fase se realiza una diagnosis mediante la cual se determinó cual es la incidencia de los juegos tradicionales en los aspectos emocionales de los niños y niñas; además los beneficios que los juegos tradicionales implicarían
- ✓ En la segunda fase se definen los distintos juegos tradicionales que se van a ejecutar, en base al nivel en el que se ha desarrollado la propuesta teniendo en cuenta los beneficios del desarrollo de la motricidad gruesa que obtendrán los niños y niñas de 2 a 3 años.
- ✓ La tercera fase, plantea una solución a la problemática surgida por la deficiencia de estrategias que tienen las educadoras del Alejo Saes “para desarrollar la motricidad gruesa en niños. Es así que, en este momento se plantea como solución el uso de los juegos tradicionales como recurso para desarrollar la motricidad gruesa, lo que implica la implementación y adecuación de los espacios recreativos para la práctica de los mismos; así como la ejecución de un manual metodológico que aporte a la aplicación adecuada de los citados juegos tradicionales.

Descripción de la propuesta:

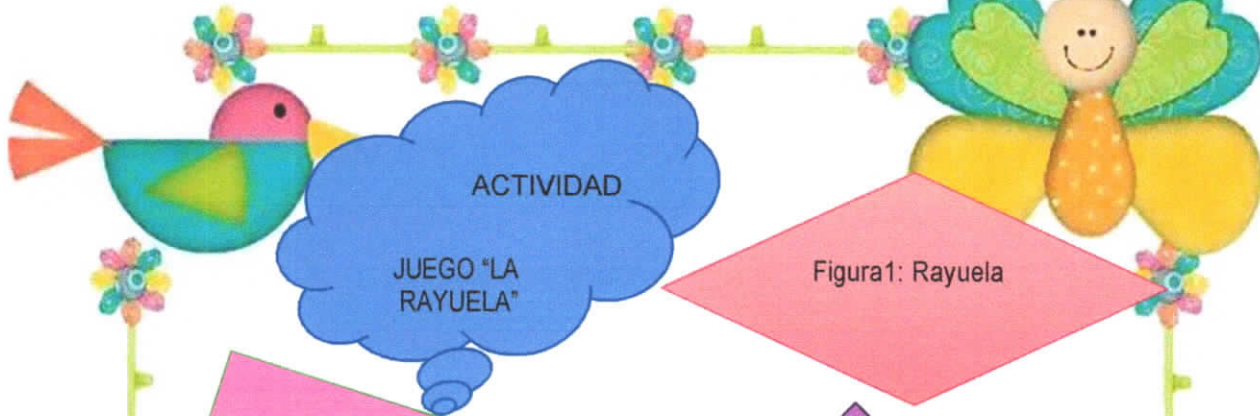
El manual metodológico propuesto se construyó en base de la definición de los juegos tradicionales que permiten desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años, en base al cumplimiento del currículo de educación inicial. El impacto que tuvo la investigación realizada es de gran interés, ya que en la actualidad el gobierno del Ecuador está muy interesado en estudios de los juegos tradicionales en todos los ámbitos tanto en la primera infancia, como en la educación inicial viéndola con posibilidades de potenciar y estimulador el equilibrio, coordinación viso motora, coordinación general que conlleva al desarrollo de la motricidad gruesa y en si el desarrollo infantil, según la Estrategia Nacional Intersectorial para la Primera Infancia. Es de gran beneficio debido a que volver a recordar los momentos vividos para ponerlos en práctica en este manual metodológico, permitió descubrir nuevas habilidades que antes no estuvieron bien desarrolladas. La viabilidad de los juegos tradicionales apoya al desarrollo de motricidad gruesa en los niños. Desarrolla las capacidades físicas, los hábitos y destrezas en los niños, forja las habilidades y destrezas, motiva la superación personal, inhiben



Instituto Tecnológico Superior Japon
Registro Institucional No 17- 082
Departamento de Investigación
Informe Final de Proyectos de Investigación

Versión: 2.0

conductas violentas y valoriza nuestras costumbres y tradiciones. Por lo que, esta propuesta es un recurso pedagógico de apoyo para las educadoras.



Participantes: 10
Lugar: Salón del
CDI Tiempo.- 20
minutos

Tipo de juego:
Grupal Materiales;
Canción de sapos, orejas
de sapos, una ficha de
madera

Desarrollar su
capacidad motora
gruesa alcanzando
niveles crecientes de
coordinación corporal

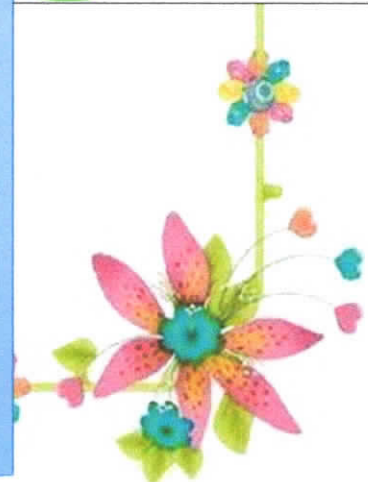
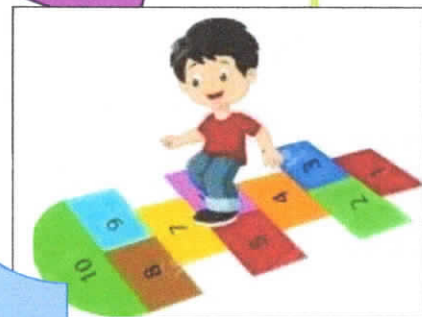
Diagrama de la rayuela

Colocar a cada niño y niña ojitos de sapitos
Luego de cantar la canción del sapo pepe, se invita a los niños y niñas
a colocarse al inicio de la rayuela trazada en el piso,
en la parte superior de la rayuela hay una laguna elaborada de papel.

Se indica a los niños y niñas para que salten con los dos pies juntos
en cada casillero tratando de cruzar a la laguna que esta
al final de la rayuela.

Mostramos a cada niño y niña como vamos a jugar a la rayuela

Realizar otras rayuelas para que todos participen



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL


Experiencia de Aprendizaje Los sapitos (Juegos Tradicionales la Rayuela)
 Grupo de Edad: 2 a 3 años

Nombre de la Educadora: Grupo de Investigación
 Nombre del CDI: "Alejo Saes"

Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos

Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura

Elemento Integrador: juego, canciones

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal	Realiza saltos con los dos pies y con diferentes direcciones.	<p>MOTIVACIÓN : Cantamos la canción del sapo "pepe"</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Colocar a cada niño y niña ojitos de sapitos Luego de cantar la canción del sapo pepe. Invitando a los niños y niñas a colocarse al inicio de la rayuela trazada en el piso, en la parte superior de la rayuela hay una laguna elaborada de papel. Se indica a los niños y niñas que deben saltar con los dos pies juntos por cada casillero tratando de cruzar a la laguna que esta al final de la rayuela Mostrar a cada niño y niña como es el juego de la rayuela Realizar varias rayuelas para que todos participen 	<ul style="list-style-type: none"> Canción   	<ul style="list-style-type: none"> Realiza varios saltos con los dos pies al jugar la rayuela

ACTIVIDAD
JUEGO DEL
HUEVO

Mantener el equilibrio en los movimientos adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la relación de nuevas formas de movimientos

Figura 2.
Gallina
Josefina

Fuente:
Elaboración
Propia

Participantes: 10

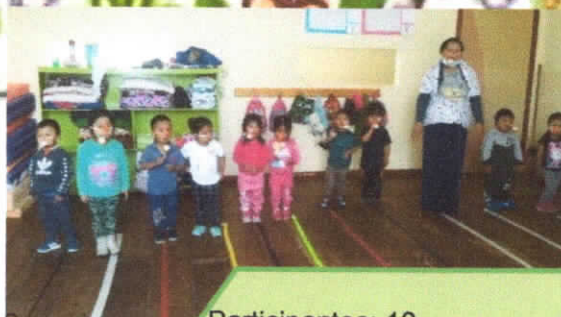
Lugar: Salón del CDI

Tiempo.- 15 minutos

Tipo de juego:

Grupal Materiales;

Cucharas, Huevos, cintas de colores, pico de gallina hecho de fomix



Explicar a los niños/as que van a jugar el huevo en la cuchara.

El juego consiste en que los niños y niñas estarán situados en una fila (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima).

Frente a cada niño hay cintas de colores en el suelo, que es la que tendrán que seguir andando. Mientras mantienen el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara.

Si el huevo se cae se recogerá el mismo y el niño volverá al principio de la línea para volver a empezar

(Los huevos son falsos para que en el caso de que se caiga lo puedan volver a coger).



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL

Nombre de la Educadora: Grupo de Investigación
 Nombre del CDI: "Alejo Saes"


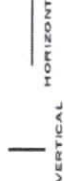

Experiencia de Aprendizaje la gallina josefina (Juegos Tradicionales el Huevo)

Grupo de Edad: 2 a 3 años

Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos

Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura

Elemento Integrador: juego, canciones

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo o Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo, adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la relación de nuevas formas de movimientos	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeños obstáculos: Caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso.	Realizar juegos por todo el espacio caminando	<p>MOTIVACIÓN: Invitar a los niños y niñas a participar de la dinámica la gallina josefina.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Colocar en la pared el dibujo de una gallinita con una canasta. Explicar a los niños y niñas que se va a llevar la canasta de la gallina josefina con huevitos plásticos que van llevando de un lado al otro en una cuchara colocada en la boca y deben caminar por una cinta de color pegada en el piso. Invitar a todos a ponerse en dos filas, para entregar el material, primero pasamos en línea recta Hacer la actividad para que los niños y niñas miren y luego repitan. Luego aumentamos la dificultad poniendo líneas curvas para que los niños sigan el camino sin dejar caer el huevo. 	<p>Canción</p>    Huevo y cuchara	<ul style="list-style-type: none"> Jugar por todo el espacio caminando



ACTIVIDAD

JUEGO DE LOS ENSACADOS

Participantes:
10 Lugar: Salón del CDI
Tiempo.- 20 minutos Tipo de juego: Grupal
Materiales;
Sacos, orejitas de conejo,

Explicar a los niños y niñas que se va a realizar el juego de los ensacados.

Cada niño y niña se coloca dentro de un saco que les llegará hasta la cintura ellos se lo sujetarán con la mano.

Estos se colocarán detrás de una línea marcada en el suelo

Figura3: Los ensacados

Fuente:
Elaboración propia

Desarrollar diferentes formas de desplazamiento para poder alcanzar niveles de coordinación



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR





Experiencia de Aprendizaje: saltando, saltando conejito (juegos tradicionales ensacado) Nombre de la Educadora: Grupo de Investigación

Grupo de Edad: 2 a 3 años Nombre del CDI: "Alejo Saes"

Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos

Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura

Elemento Integrador: juego, canciones

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración de cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos	Realizar competencias de velocidad en grupos de niños y niñas	<p>MOTIVACIÓN: Incentivar a los niños y niñas a cantar la canción del conejo, realizando movimientos corporales.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Colocar a cada niño y niña orejitas de conejo. Luego de cantar la canción del conejo, invitar a los niños y niñas a colocarse detrás de la línea de la cinta. Indicar a los niños y niñas que vamos a saltar poniendo los dos pies dentro del costal. Hacer la actividad para que los niños y niñas observen y lo repitan. Luego seguiremos saltando y compitiendo con los niños. Al final del juego preguntar a los niños y niñas si les gustó la actividad. 	<p>Canción</p>    	Competencia en el juego de los ensacados

4.- ACTIVIDAD

EL JUEGO SE LLAMA "EL BAILE DE LA SILLA"

Figura4: El baile de la silla

Fuente: Elaboración Propia



Atención y
agilidad
Rapidez

Participantes:

10 Lugar: Salón
de CDI Tiempo.-

20

minutos

Tipo de
juego:

Grupal

Materiales;

Sillas

Invitar a los niños y niñas que vamos a jugar el juego tradicional El baile de la silla.


Se colocarán 9 sillas en círculo ya que siempre se coloca una silla menos que personas estén jugando. Los niños y niñas estarán de pie alrededor de las sillas.

Una vez que la música suena, los niños y niñas deberán dar vueltas alrededor de las sillas. Cuando pare la música los niños y niñas deberán sentarse corriendo en silla.

Los niños que salen esperarán a sus amiguitos en un círculo bailando



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR

Experiencia de Aprendizaje: Antakuruta rurashun (juego tradicional baile de silla)		Nombre de la Educadora: Grupo de Investigación					
Grupo de Edad: 2 a 3 años		Nombre del CDI: "Alejo Saes"					
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura							
Elemento Integrador: juego, canciones							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar de diferentes formas de desplazamiento, desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Caminar con seguridad desplazándose de un lado a otro.	Sigue un ritmo de una canción mientras camina	<p>MOTIVACIÓN : Incentivar a los niños y niñas a cantar la canción de la chancha la chancha.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Invitar a los niños y niñas a realizar movimientos de cuerpo con una canción. 2. Colocar las sillas en forma circular para realizar el juego. 3. Explicar y enseñar cómo se juega el baile de silla con la música. 4. Luego realizar la actividad para que los niños y niñas bailen al ritmo de la música escogida. 5. Cada ronda se eliminará una silla para que al final haya un solo ganador. 6. Por último se pregunta a los niños y niñas si le gustó jugar el baile de silla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción   	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar al ritmo de una canción. <p>(El baile de la silla)</p>



5.- ACTIVIDAD

Figura5: El gato y el ratón

Fuente: Elaboración propia



JUEGO "EL GATO Y EL RATON"

Invitar a los niños y niñas a realizar una ronda, colocamos a 5 niñas orejas de gato y a 5 niños orejas de ratón.

Uno, el ratón, se coloca adentro; y el otro, el gato, afuera. Luego sigue este diálogo:

- ¡Ratón, ratón!*
- ¿Qué quieres gato ladrón?*
- ¡Comerte quiero!*
- ¡Cómeme si puedes!*
- ¿Estás gordito?*
- ¡Hasta la punta de mi rabito!*

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena de la rueda o filtrándose. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego, que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

Participantes: 10

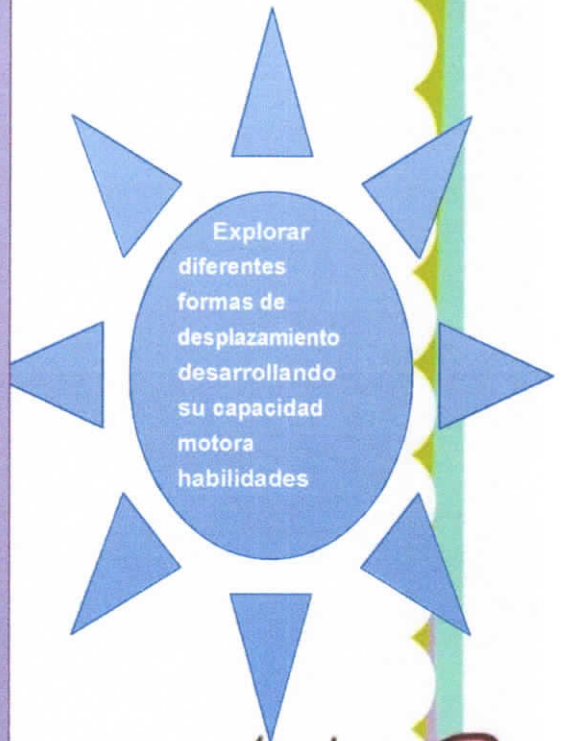
Lugar: Salón del CDI



Tiempo.- 20 minutos

Tipo de juego:

Grupal Materiales;

Orejas de gatos y ratones.



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR						
Experiencia de Aprendizaje: corriendo, corriendo el gato (juegos tradicionales gato con ratón)		Nombre de la Educadora: Grupo de investigación				
Grupo de Edad: 2 a 3 años		Nombre del CDI: "Alejo Saes"				
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos						
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura						
Elemento Integrador: juego, ronda, canción						
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo o Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos
Expresión y comunicación	Exploración de cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Caminar, correr de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento o a velocidades diferentes y en superficie plana	Realiza ejercitación de las habilidades motrices al correr.	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Incentivar a los niños y niñas a cantar la canción del gato realizando movimientos corporales.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Invitar a los niños y niñas hacer una ronda Colocar a los 5 niños orejas de gato y a 5 niñas orejas de ratón Explicar a los niños y niñas como realizaremos la actividad y daré las reglas del juego Jugar con los niños y niñas imitando al gato y al ratón en la ronda, el gato correrá a comer al ratón Preguntar a los niños y niñas si les gusta el juego del gato ratón 	<ul style="list-style-type: none"> Canción  
						Indicadores de Evaluación
						<ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercitación (caminar y correr de un lugar a otro)



ACTIVIDAD

JUEGO EL
SALTO DE LA
CUERDA



Figura6: El salto
De la cuerda

Fuente:
Elaboración
propia

Desarrollar diferentes
formas de
desplazamiento

Participantes: 10

Lugar: Salón del

CDI Tiempo.- 20

minutos Tipo de

juego: Grupal

Materiales;

Cuerda
a

Invitar a los niños y niñas, a participar del juego tradicional "La Cuerda" Explicar que se agrupen en grupos de 3 participantes, esto consiste en que dos niños o niñas, sujetan la cuerda de los extremos fuertemente y proceden a simular una serpiente con la cuerda mientras que el participante salta sobre ella según el turno correspondiente cantando la canción "Soy una serpiente": Cantaremos en alta voz hasta que pisen la cuerda que se supone que es una serpiente

El juego tradicional de la "Cuerda tiene como finalidad desarrollar la motricidad gruesa y el fortalecimiento de sus piernas.



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR

Experiencia de Aprendizaje: Soy una serpiente (juegos tradicionales salto de cuerda)

Nombre de la Educadora: Grupo de Investigación


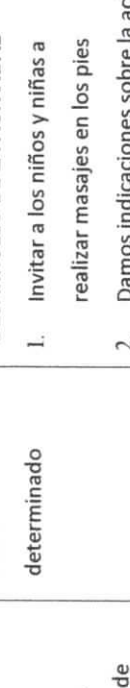
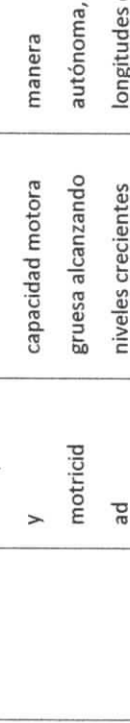
Nombre del CDI: "Alejo Saes"

Grupo de Edad: 2 a 3 años

Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos

Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura


Elemento Integrador: juego, canciones, movimientos corporales

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30cm y uno o dos peldaños	Juega a saltar cuerdas o cintas ubicadas en una altura determinado	<p>MOTIVACIÓN: Incentivar a los niños y niñas a cantar la canción "Soy una serpiente"</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Invitar a los niños y niñas a realizar masajes en los pies 2. Damos indicaciones sobre la actividad que vamos realizar con sus respectivas reglas. 3. Indicar el material que vamos a utilizar 4. Jugar con los niños y niñas a saltar la cuerda imaginando que es una serpiente y que al momento que llegue donde ellos tienen que saltar porque si les toca en los pies les va a morder la serpiente 5. Al final llega el turno para que ellos muevan la cuerda. 	<p>Juega a saltar en las cuerdas con dos pies</p>
<p>Recursos y Materiales didácticos</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>						



7.- ACTIVIDAD

JUEGO DEL SALTO DE TRES PIES



Participantes: 9

Lugar: Salón del CDI

Tiempo.- 20 minutos

Tipo de juego:

Grupal

Materiales;

Cuerdas para los pies
canción El Equilibrio


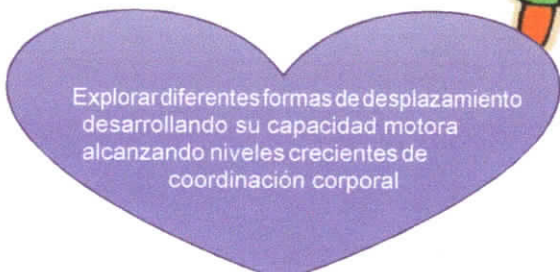



Figura 7: Salto de tres pies

Fuente:
Elaboración
Propia




Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal



Invitar a los niños y niñas a jugar el juego tradicional "El salto de los tres pies"

Cada niño y niña se coloca al costado de los niños y niñas, con las piernas semi abiertas, se atará una pierna del niño y niña utilizando alguna cinta o sogas que no lastime a los niños y niñas, ya que al correr esta varozando con fuerza.

De esta manera correrán con "tres piernas", a una señal deberán correr hasta la meta (tendrán que coger la bandera).





FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR

Experiencia de Aprendizaje: Saltando con equilibrio (Juegos tradicionales salto de tres pies)

Nombre Educadora: Grupo de Investigación

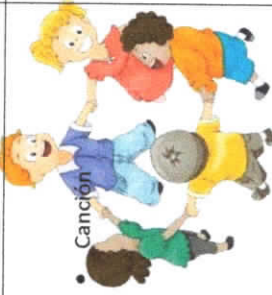

Nombre del CDI: "Alejo Saes"


Grupo de Edad: 2 a 3 años

Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos

Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura


Elemento Integrador: juego, ronda, canciones

Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos	Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales	<p>MOTIVACIÓN Incentivar a los niños y niñas a cantar la canción salta, salta, salta con los dos piecitos</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Vamos hacer una ronda realizando movimientos del cuerpo Damos indicaciones sobre la actividad y de los materiales que vamos a utilizar con las respectivas reglas del juego Colocar la cuerda en los pies de cada pareja amarrando en la parte superior de los niños y niñas Motivar a los niños y niñas para que vayan caminando por todo el salón, y que en pareja coordinen sus pies a través de la canción salta salta, mientras caminan, cuando llegan a la meta estará una bandera para todos los niños y niñas que sean los campeones Preguntar a los niños y niñas si les gustó jugar con los dos pies 	<ul style="list-style-type: none"> Canción 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercicio para coordinar sus movimientos corporales con salto de tres pies 

	Instituto Tecnológico Superior Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0
---	--	--------------

7. Conclusiones

- Durante la investigación se determinó que el juego tradicional si incide en el desarrollo motriz grueso, ya que al aplicar la propuesta se pudo constatar la contribución del este como estrategia para mejorar el desarrollo motriz grueso del niño y niña, por tanto los juego como actividades son una vía importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudaron al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas, de 2 a 3 años son todos aquellos realizados al aire libre como es el caso de la mayoría de juegos, desarrollando además habilidades y destrezas en el área cultural y ecológica.
- Los docentes del CDI emplean rondas infantiles monótonas y repetitivas para el desarrollo motriz grueso, por ello en los niños y niñas existe un bajo nivel motriz, debido a que no se considera importante la aplicación de otros medios como el juego tradicional.
- Se elaboró un manual metodológico con una variedad de juegos tradicionales que apoyan el trabajo docente y promueven el buen desarrollo motriz grueso a través de la utilización del juego como estrategia principal en el crecimiento del niño y la niña.

	Instituto Tecnológico Superior Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0

RECOMENDACIONES:

- Se recomienda que los docentes apliquen nuevas estrategias dentro de la planificación, tomando en cuenta las dificultades que tengan sus niños y niñas, de tal modo que se pueda evidenciar avances significativos en el área motriz gruesa.
- Se recomienda impulsar el rescate de los juegos tradicionales que es un recurso didáctico y que se puede utilizar en el ámbito educativo para que los niños y niñas sigan interactuando mediante juegos.
- Se recomienda la utilización del manual metodológico de juegos tradicionales como un recurso didáctico que le permite desarrollar el área motriz gruesa en los Centros infantiles del Buen Vivir como una guía de apoyo pudiendo modificarla acorde a las necesidades de los niños y niñas.
- Se recomienda que se evalúe constantemente las destrezas en los niños y niñas para identificar de manera inmediata alguna dificultad en el grupo, de tal modo que se pueda dar soluciones inmediatas y mejorar los problemas motrices en los niños y niñas.

	Instituto Tecnológico Superior Japón Registro Institucional No 17- 082 Departamento de Investigación Informe Final de Proyectos de Investigación	Versión: 2.0

OBJETIVO ¹ (del proyecto aprobado)	RESULTADO ESPERADO ² (según proyecto aprobado)	RESULTADO OBTENIDO ³	INDICADOR VERIFICABLE DEL RESULTADO ⁴	No. DE ANEXO SOPORTE ⁵	OBSERVACIONES ⁶
Objetivo 1 Diseñar manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI "Alejo Saes" en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha.	Levantamiento de información para analizar la situación para el diseño de un manual.	Diseño de la propuesta	Propuesta diseñada como un manual, pues cuenta cada actividad con planificación		

¹ Se debe indicar el objetivo planteado de acuerdo con el proyecto aprobado.

² Se debe especificar el resultado esperado comprometido, correspondiente al objetivo planteado.

³ Elaborar una breve reseña del resultado obtenido.

⁴ Especificar el indicador de producto con el cual se puede verificar el logro de los resultados (artículo o libro publicado, manual, guía, manuscrito de artículo o libro sometido para publicación, nombre de patente presentada u homologada, norma establecida, software registrada, prototipo desarrollado, formación de recurso humano, capacitación, organización de eventos científicos, participación en eventos científicos, etc.).

⁵ Relacionar el número del anexo que soporta o contiene el indicador del producto obtenido (copia de la publicación, memorias, patentes, registros, normas, constancias, etc. o de la fuente de certificación o verificación respectiva). **Nota: Aquí deben ser incluidas evidencias que den cuenta de la ejecución de las actividades propuestas en el acta de presupuesto (Fotos, Formato de encuestas, Tablas de revisión teórica, copias de formatos de solicitud de ejecución entre otros).**

⁶ Incluir aquella información adicional que el investigador considere importante, con relación al cumplimiento de los compromisos adquiridos en el proyecto.



Instituto Tecnológico Superior Japón
Registro Institucional No 17- 082
Departamento de Investigación
Informe Final de Proyectos de Investigación

Versión: 2.0

Objetivo 2 Investigar el desarrollo la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 -3 años del CDI "Alejo Saes"	Encuesta realiza a los docentes y ficha de cotejo de medición de destrezas en base al currículo de educación inicial	Resultados de la Encuesta	Análisis y tabulación de los resultados de la encuesta realizados	
Objetivo 3 Analizar cómo influye la práctica de los juegos tradicionales, en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2-3 años del CDI "Alejo Saes".	Sistematizar resultados de las encuestas elaboradas	Resultados de la Encuesta	Análisis y tabulación de los resultados de la encuesta realizados	
	Sustentar la propuesta de los juegos a partir de investigación bibliográfica y documental	Resultados de la Encuesta	Análisis y tabulación de los resultados de la encuesta realizados	
Objetivo 3 Analizar cómo influye la práctica de los juegos tradicionales, en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2-3 años del CDI "Alejo Saes".	Sistematizar resultados de las encuestas elaboradas	Resultados de la Encuesta	Análisis y tabulación de los resultados de la encuesta realizados	



Instituto Tecnológico Superior Japón
Registro Institucional No 17- 082
Departamento de Investigación
Informe Final de Proyectos de Investigación

Versión: 2.0

	Sustentar la propuesta de los juegos a partir de investigación bibliográfica y documental	Resultados de la Encuesta	Análisis y tabulación de los resultados de la encuesta realizados	
--	---	---------------------------	---	--



RESULTADOS OBTENIDOS DESPUÉS DE APLICAR LA PROPUESTA

Guía de observación aplicada a estudiantes después de aplicar la

propuesta:

Pregunta 1: ¿Realizó saltos con los dos pies y con diferentes direcciones?

Tabla 15: resultados de la pregunta 1

¿Realizó saltos con los dos pies y con diferentes direcciones?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	9	90%
NO	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Gráfico 15: resultado de la pregunta 1



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 1, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI "Alejo Saes" del sector de San Roque el 90% de los niños y niñas, si realizan saltos por todo el espacio mientras que, el otro equivalente de 10% no realiza saltos por todo el espacio. Lo que determina que la aplicación de los juegos tradicionales propuestos es un recurso que beneficia al desarrollo de las destrezas y por lo tanto la propuesta es viable.



Pregunta 2: ¿Realizó juegos por todo el espacio caminando?

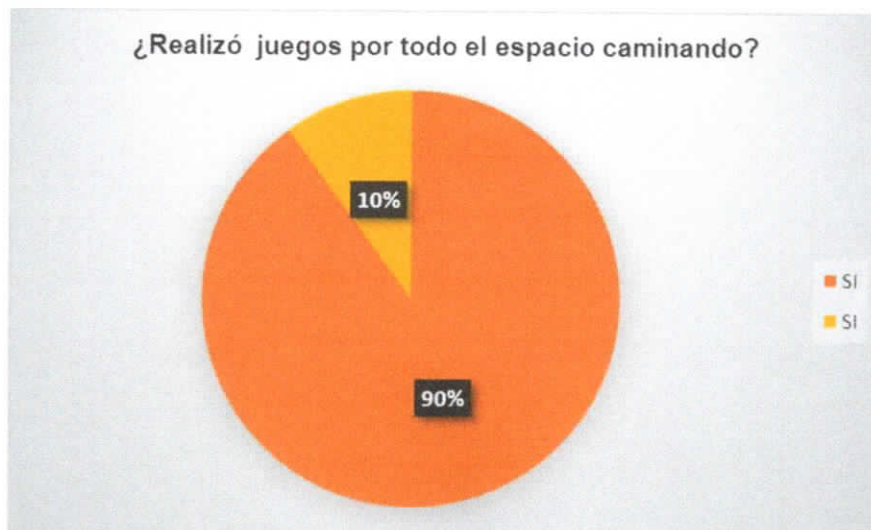
Tabla 16: resultados de la pregunta 2

¿Realizó juegos por todo el espacio caminando?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	9	90%
NO	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Gráfico 16: resultados de la pregunta 2



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 2, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI "Alejo Saes" del sector de San Roque el 90% de niños y niñas, si logran caminar con seguridad, mientras que al 10% se dificulta para desarrollar la actividad de motricidad gruesa.

Pregunta 3: ¿Realizó competencias de velocidad en grupos de niños y niñas?

Tabla 17: resultados de la pregunta 3

¿Realizó competencias de velocidad en grupos de niños y niñas?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 17: resultados de la pregunta 3



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 3, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los niños y niñas pudieron realizar competencias de velocidad. Según los resultados obtenidos de la aplicación de la propuesta es notable el desarrollo psicomotriz por medio de los juegos tradicionales.

Pregunta 4: ¿Sigue un ritmo de una canción mientras camina?

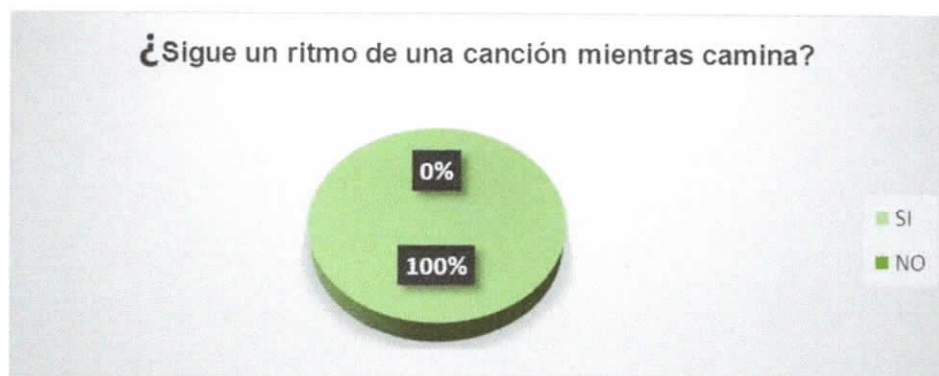
Tabla 18: resultados de la pregunta 4

¿Sigue un ritmo de una canción mientras camina?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 18: resultados de la pregunta 4



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 4, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los niños y niñas pudieron seguir el ritmo de una canción mientras caminaba. Por lo que, se puede indicar que los juegos tradicionales son de gran ayuda para desarrollar el equilibrio en los niños y niñas.

Pregunta 5: Realizó ejercitación de las habilidades motrices al correr

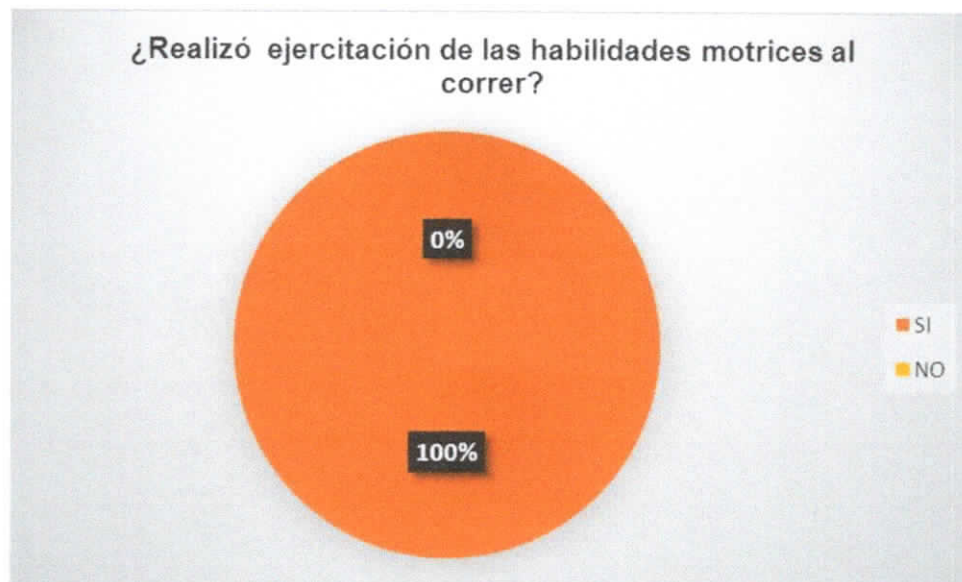
Tabla 19: resultados de la pregunta 5

¿Realizó ejercitación de las habilidades motrices al correr?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 19: resultados de la pregunta 5



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 5, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% pueden realizar coordinaciones a la hora de correr. Por lo que, los juegos tradicionales mejoran las habilidades motrices al correr y al ejercitarse.



Pregunta 6: ¿Juega a saltar cuerdas o cintas ubicadas en una altura determinado?

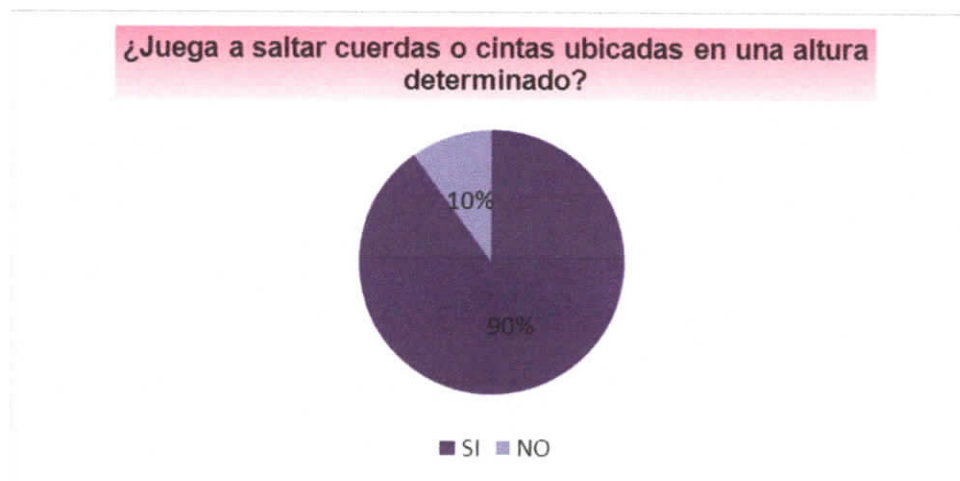
Tabla 20: resultados de la pregunta 6

¿Juega a saltar cuerdas o cintas ubicadas en una altura determinado?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	9	90%
NO	1	10%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 20: resultados de la pregunta 6



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 6, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 90% de los de los niños y niñas aplicados pudieron realizar saltos alternados los dos pies, mientras que los otros 10% de los niños y niñas aplicados no lograron saltar alternado los dos pies. La mayoría de los niños y niñas desarrolla habilidades al saltar cuerdas

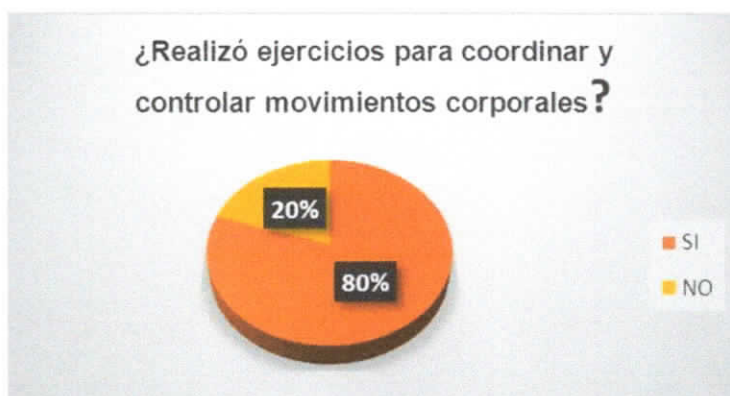
Pregunta 7: Realizó ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales

Tabla 21: resultados de la pregunta 7

Realizó ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SI	8	80%
NO	2	20%
TOTAL	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 21: resultados de la pregunta 7



Elaboración: Grupo de Investigación
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 7, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 80% de los niños y niñas aplicado mantiene el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo, en cambio que el 20% no coordina los movimientos corporales. Por lo que, se puede afirmar que los juegos tradicionales pueden desarrollar diferentes movimientos e ir mejorando cada día.



LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES LUEGO DE IMPLEMENTAR LA PROPUESTA

Pregunta 1 ¿Considera usted que la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades diarias permite el desarrollo de la motricidad gruesa?

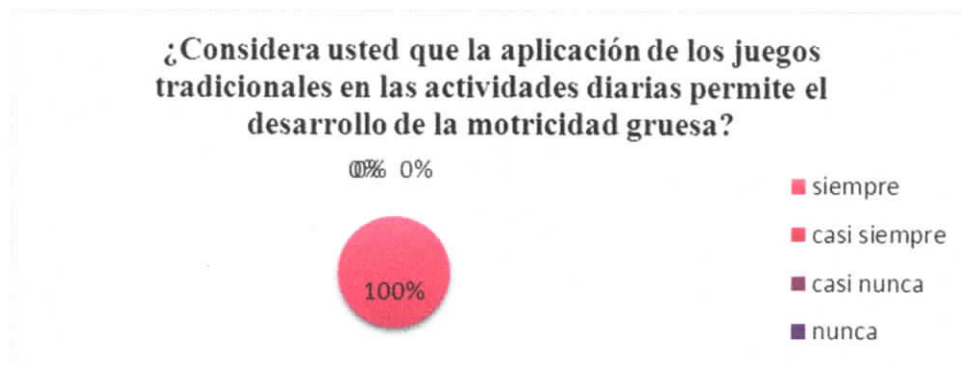
Tabla 22: resultados de la pregunta 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
siempre	10	100%
casi siempre	0	0%
casi nunca	0	0%
nunca	0	0%
total	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 22: resultados de la pregunta 1



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 1, designada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de las educadoras consideran que los juegos tradicionales es una buena aplicación para permitir el desarrollo en las actividades de la motricidad gruesa a los niños y niñas.

Pregunta 2: ¿Considera usted que se logró algún beneficio al aplicar los Juegos tradicionales con los niños y niñas de 2 a 3 años en el desarrollo de la motricidad gruesa?

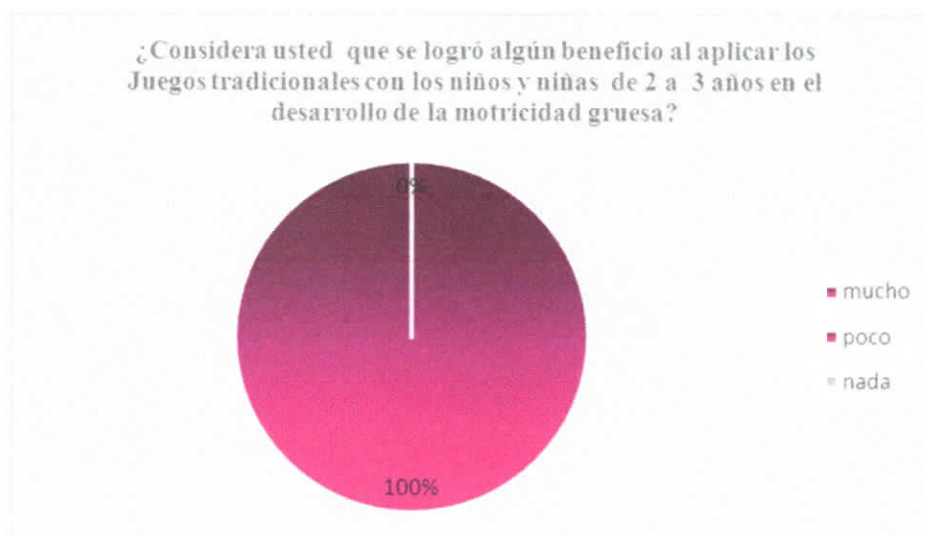
Tabla 23: resultados de la pregunta 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
mucho	10	100%
poco	0	0%
nada	0	0%
total	10	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 23: resultados de la pregunta 2



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos

El resultado fue muy satisfactorio ya que el 100% de las educadoras consideraron que al aplicar los juegos tradicionales con los niños y niñas lograron un gran beneficio en su desarrollo de la motricidad gruesa.

Pregunta 3: ¿Las actividades planteadas en el manual le sirvieron para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años que usted dirige?

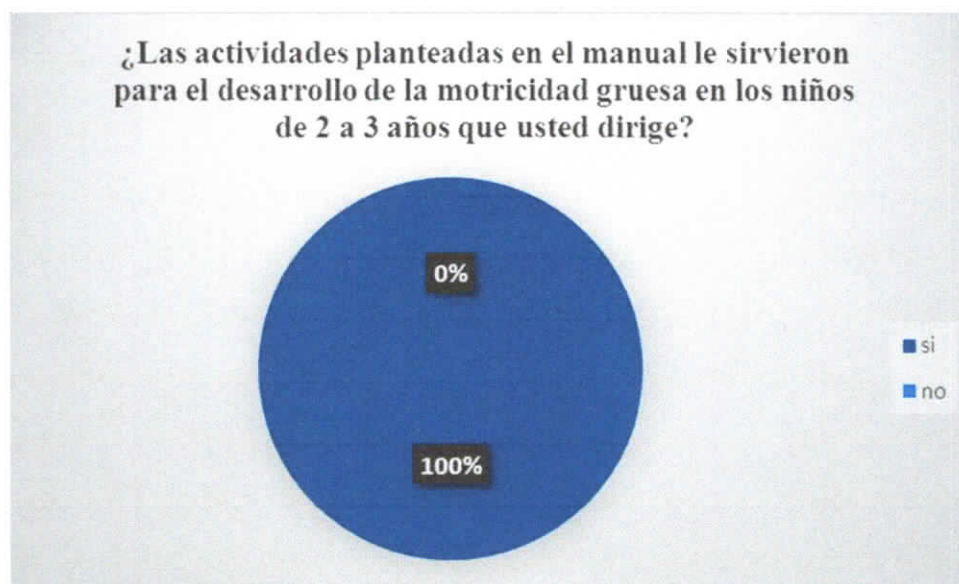
Tabla 24: resultados de la pregunta 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
si	10	100%
no	0	0%
total	10%	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 24: resultados de la pregunta 3



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos

El 100% de las educadoras del CDI “Alejo Saes” manifiestan que la propuesta de la implementación de los juegos tradicionales es una buena herramienta que sirve de mucha ayuda al momento de plantear cada actividad para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años.



Pregunta 4: ¿Considera usted que la aplicación de los juegos tradicionales planteados ayuda a conservar las tradiciones culturales de los pueblos?

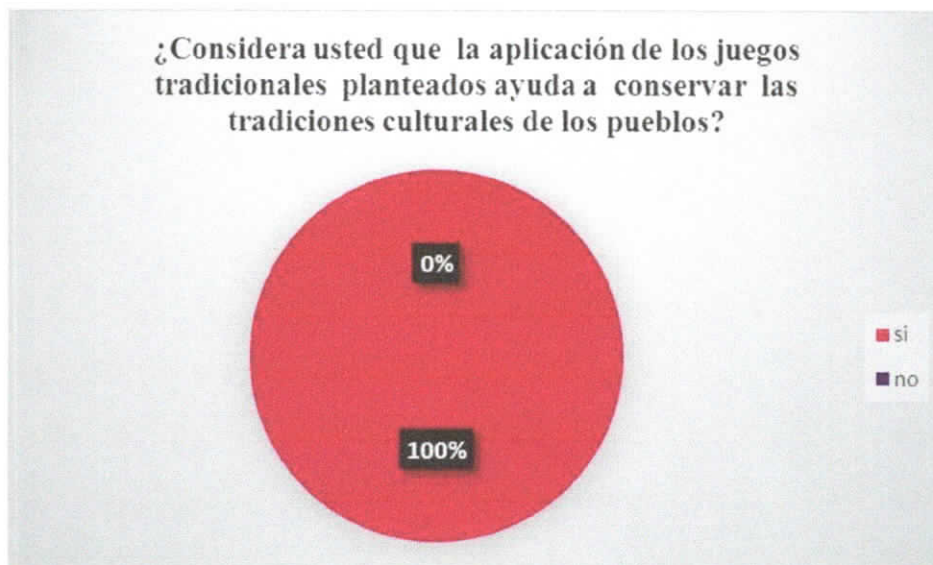
Tabla 25: resultados de la pregunta 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
si	10	100%
no	0	0%
total	10%	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 25: resultados de la pregunta 4



Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”



Análisis e interpretación de datos

Las educadoras que se les aplicó esta encuesta el 100% consideran que cada juego tradicional que se le plantea en la propuesta ayuda mucho a conservar cada tradición de los pueblos. Sin duda que el trabajar con juegos tradicionales hace que además de recuperar nuestras raíces a través de juegos tradicionales incentivamos también la eliminación del sedentarismo y el desarrollo del sentido de pertenencia.

Pregunta 5: ¿Usted a partir de la propuesta del uso de juegos tradicionales. ¿Cómo implementa su uso en la planificación para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años?

Opción 1: Determinando los juegos tradicionales que apoyarán mi proceso de enseñanza Opción 2: Organizando actividades que involucren el desarrollo del juego tradicional en las actividades de los niños y niñas.

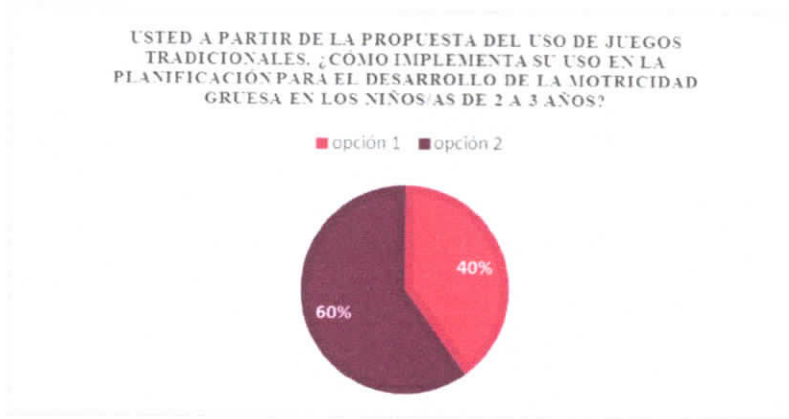
Tabla 26: resultados de la pregunta 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE S
opción 1	4	40%
opción 2	6	60%
total	10%	100%

Elaboración: Grupo de Investigación

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Gráfico 26: resultados de la pregunta 5



Elaboración: Grupo de Investigación
Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Análisis e interpretación de datos:

Según los resultados de la encuesta el 60% de docentes expresan que la opción 1 es muy importante involucrar las actividades en los niños y niñas para el desarrollo del juego tradicional y, el 40% de las docentes determinaron que los juegos tradicionales apoyarán mucho al proceso de enseñanza como actividades muy motivadoras para desarrollar e incrementar sus habilidades motrices gruesas y también alegaron que las dos opciones son importantes para la implementación al momento de planear las actividades.

6. Firmas de responsabilidad y fechas

	Firmas
Director/a del proyecto Catalina Arroyo Fecha: 30/12//2018	
Director de Investigación Lucía Begnini Dominguez Fecha: 30/12//2018	



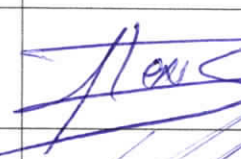


DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN



Instituto Tecnológico Superior Japón
Registro Institucional No 17- 082
Departamento de Investigación
Informe Final de Proyectos de Investigación

Versión: 2.0

Página 81 de 85

Director Académico Alexis Benavides Vinueza Fecha: 30/12//2018	 
Vicerrector Mgs. Milton Altamirano Pazmiño Fecha: 30/12//2018	



APROBACIÓN DEL CONSEJO ACADÉMICOSUPERIOR

EL QUE SUSCRIBE

Mediante resolución OCAS-ITSJ-SE-RO-No 0010-2019-ACTA-No. OCAS-ITSJ-PDFI-No 0010-2019-DMQ 11 DE ENERO DEL 2019 PDFI EL HONORABLE CONSEJO ACADÉMICO SUPERIOR del Consejo Académico Superior, se aprueba el informe final el proyecto denominado: **Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años** avalado por el Instituto Tecnológico Superior Japon que cuenta con la rigurosidad técnica necesaria y se enmarca dentro del Plan de Trabajo y de la línea de investigación aprobadas, perteneciente al Grupo de Investigación. El presente proyecto estuvo a cargo a cargo del investigador **Catalina Marisol Arroyo Barahona**, docente de la institución quien estuvo a cargo del desarrollo exitoso del proyecto. Áreas estratégicas de investigación Institucionales con las que se alinea el proyecto: Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial. Innovación Educativa aplicada a la educación inicial.

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

Dr. Sixto Baca Pinto
Secretario Procurador

QUITO, 11 de enero del 2019

FIRMA:



SECRETARIA-PROCURACIÓN



VICERRECTOR

EL QUE SUSCRIBE

Milton Altamirano Pazmiño con C.C. No: 1718006370, Vicerrector del Instituto Tecnológico Superior Japón certifica que el Informe Final del Proyecto de Investigación: **Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años** se enmarca dentro la línea de investigación aprobadas que impulsa y prioriza la Institución. El presente informe cuenta con la rigurosidad técnica necesaria con el cual se verifica que alcanzó los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal **Catalina Marisol Arroyo Barahona** docente de la carrera de parvularia, quien contó con la autorización respectiva para liderar el presente proyecto. Áreas estratégicas de investigación de la carrera parvularia con las que se alinea el proyecto: Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial. Innovación Educativa aplicada a la educación inicial.

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

Dr. Milton Altamirano Pazmiño.

Vicerrector

QUITO, 11 de enero del 2019

FIRMA Vicerrector:





DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN

EL QUE SUSCRIBE

Lucía Begnini Domínguez con C.C. 17112622798, Directora del Departamento de Investigación, certifica que el Informe del Proyecto de Investigación denominado: **Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años** cuenta con todos los componentes técnicos rigurosos que se enmarcan dentro la línea de investigación aprobadas, que impulsa el Departamento, el cual garantiza que los compromisos planteados se materializaron. El presente informe del proyecto se encuentra a cargo del investigador principal **Catalina Marisol Arroyo Barahona**, docente de la carrera de parvularia.

Es cuanto certifico en honor a la verdad

QUITO, 11 de enero del 2019

FIRMA DEL DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN:



DIRECCIÓN
INVESTIGACIÓN

DIRECCIÓN ACADÉMICA

EL QUE SUSCRIBE

Alexis Benavides Vinueza con C.C. No. 1716917181, Director Académico del Instituto Tecnológico Superior Japón certifica que el Informe Final del Proyecto de Investigación: **Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años** se



enmarca dentro la línea de investigación aprobadas que impulsa y prioriza la Institución. El presente informe del proyecto cuenta con la rigurosidad técnica necesaria que permitió alcanzar los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal **Catalina Marisol Arroyo Barahona** docente de la carrera de parvularia, quien contó con la autorización respectiva para liderar el presente proyecto. Áreas estratégicas de investigación de la carrera parvularia con las que se alinea el proyecto: Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial. Innovación Educativa aplicada a la educación inicial.

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

QUITO, 11 de enero del 2019

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:

