

	FORMATO DE PRESENTACION DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	
		Versión 1
		25/03/2017

PARTE I: INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

TITULO DEL PROYECTO							
Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años							
INVESTIGADOR PRINCIPAL: Catalina Marisol Arroyo Barahona					CÉDULA: 1709090706		
PROGRAMA ACADEMICO: carrera de parvularia					E-MAIL: cab9870@hotmail.com		
DIRECCIÓN: Francisco Pérez Oe4-148 y Diego Palomino					TELÉFONO: 0996585536		
Proyecto Investigación del Instituto Japonés: <i>SI</i>							
Proyecto aprobado por el Consejo Académico Superior :	<input checked="" type="checkbox"/>	SI			NO	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Ciencias Sociales	
CO - INVESTIGADORES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO:							
Daniel Shauri Romero							
Angelita María Toabanda Morocho							
DURACION DEL PROYECTO (EN MESES):					12 meses		
AREAS ESTRATÉGICAS INSTITUCIONALES DEL PROYECTO							
Recursos Didácticos como estrategia de fortalecimiento de la educación inicial;	<input checked="" type="checkbox"/>	Contenidos curriculares, tecnología y modelos pedagógicos aplicados a la Educación Inicial		Modelos pedagógicos aplicados en la educación inicial	<input checked="" type="checkbox"/>	Evaluación y calidad educativa para potencializar el desarrollo de la educación inicial	
El desarrollo de la Educación inicial como eje apoyo de la transformación de la matriz productiva		Innovación Educativa aplicada a la educación inicial	<input checked="" type="checkbox"/>	Estrategias para incentivar la lectura en niños		El avance de la educación Inicial en el Ecuador	
PALABRAS CLAVES							
Juegos tradicionales, recursos didácticos, desarrollo motricidad gruesa, contenidos académicos, niños de 2 a 3 años, herramienta didáctica							
Fecha de presentación: Quito, 11 de mayo del 2018				Recibido  Recibido 11/Mayo/2018			

TÍTULO DEL PROYECTO**1. RESUMEN EJECUTIVO**

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.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

(UNICEF, 2002) El desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas es de vital importancia ya que intervienen componentes madurativos que ayudan al proceso de aprendizaje en los niños y niñas y esto se va desarrollando desde los primeros años de vida, se ha evidenciado que los niños y niñas recién nacidos realizan movimientos involuntarios y depende de la estimulación que reciban durante su etapa inicial afianza los movimientos motores, además un factor de vital importancia es la interacción del niño y niña con las personas y los objetos de su medio, puesto que el desarrollo motor posibilita el control del cuerpo para poner en práctica todas las posibilidades de acción y expresión.

(GARDNER, 2003) "Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar la motricidad gruesa y esta

ayuda en el desarrollo: físico, sensorial, afectiva, aprenden a conocer su cuerpo y también a desenvolverse en el ambiente mental". Según observaciones realizadas mediante encuestas, las educadoras docentes del CDI Alejo Saes, no cuenta con estrategias metodológicas que les permita desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años. Es por esta, razón que se propone la utilización de juegos tradicionales como herramienta que permita trabajar esta área.

En el CDI "Alejo Saes" las docentes han ido perdiendo importancia al investigar y actualizarse en actividades para que el niño y la niña, no las tome como repetitivas y monótonas, por lo que, una estrategia de recuperación de nuevos espacios de desarrollo como herramienta didáctica es el juego tradicional.

Es importante la promoción educativa del aprendizaje de los juegos tradicionales, que se plantea en esta investigación, ya que la misma se hace necesario en los primeros años de educación, partiendo del principio de que cualquier niño o niña, entienda, reconozca y aprenda lo hermoso de las tradiciones y costumbres, de su cultura además como eje potencializador para el desarrollo de la motricidad gruesa.

3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación fundamentada en juegos tradicionales como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI "Alejo Saes" es de vital importancia ya que el desarrollo físico, intelectual y social de los niños y niñas comienza desde la edad temprana permitiéndoles adaptarse al medio en el que habita, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, pues la niñas y el niño y niña se encuentra en proceso de construcción y evolución, siendo responsabilidad del adulto estimular estas habilidades, pues estos no pueden corresponderse por sí mismos.

El presente manual pretende ser una ayuda esencial para el docente, apoyándose de los juegos que son el motor de los niños y niñas y de lo tradicional que se encuentra presente en cada familia, facilitando la tarea de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollar una motricidad gruesa acorde a sus características y edades ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño y

niña, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post- moderno, logrando esto mediante el juego tradicional.

El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño y niña un lugar privilegiado, ya que es una manera divertida de aprender y a la vez les otorga la oportunidad de conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, además de desarrollar su personalidad y conocer qué lugar ocupan en el espacio, es por eso la importancia de su aplicación en la presente investigación, introduciendo lo tradicional para que de este modo puedan ser partícipes los padres de familia, llevando y recordando al juego desde sus orígenes.

(Rigal, 2006), afirma que “es desde la educación inicial donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamentan el movimiento”, esto pues ayuda al niño y niña a garantizar adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa con lleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

(GARDNER, 2003) “El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas que nos sirven, para crear un ambiente en armonía”, es así que en los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” este proceso de aprendizaje es de gran ayuda ya que se realizan mediante juegos tradicionales, los cuales en su gran población que asisten al centro infantil tanto en niños y niñas como en padres de familia son participantes y conocedores. p.26.

4. HIPÓTESIS O PREGUNTA DE LA INVESTIGACIÓN

La elaboración del 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. Brinda una ayuda como herramienta de base para el docente, ya que la realización de forma continua de las actividades propuestas en este documento y el uso de los juegos tradicionales permite alcanzar los objetivos propuestos en el ámbito de desarrollo y aprendizaje de la motricidad gruesa.

Las variables representan un concepto de vital importancia dentro de un proyecto. Las

variables se refieren a propiedades de la realidad que varían, es decir, su idea contraria son las propiedades constantes de cierto fenómeno.

Se denomina variable independiente aquella que es manipulada del investigador con el objetivo de investigar como incide sobre la variable dependiente.

Variable dependiente:

La motricidad gruesa

Indicador 1

Nivel desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años durante el periodo 2018

Técnicas de obtención de datos

Fichas de cotejo, fichas de observación

Variable independiente:

Los juegos tradicionales.

Indicador 2

Nivel de conocimiento del docente de los juegos tradicionales.

Técnicas de obtención de datos

Fichas de observación, encuesta.

5. OBJETIVOS

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,

Objetivos específicos:

- Investigar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 -3 años del CDI "Alejo Saes"

- 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".
- Proponer un manual metodológico con juegos tradicionales acordes para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2- 3 años.
- Evaluar el aprendizaje de los niños y niñas de 2 a 3 años posterior a la implementación del manual metodológico.

6. MARCO TEÓRICO

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, rector, 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 madures 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 procesos motores dinámicos que evidencian 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. Ello es de gran relevancia para lograr la coordinación oculo-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.

Trepa 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 alumno 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 reglas 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, alegría, de forma espontánea, los mismos que no precisan el verdadero origen ya que ha sido practicado en todo el mundo con algunas modificaciones propias de cada región que se ha pasado de generación en generación, de padres y de sus hijos 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". (Rodríguez, 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 soga, 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)

Según el texto establece 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 pedagógicas:

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 recepen 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 fútbol 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 motricidad	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal		

7. DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA

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	Informa	Frecue	%
2:	ntes	ncia	
Muestr			
a N			
1	Docent	20	50%
	es		
2	Niños y	20	50%
	niñas		
3	Total	40	100%

8. RESULTADOS ESPERADOS DEL PROYECTO

La aplicación del proyecto de investigación por ser de naturaleza cualitativa permitirá averiguar actitudes y conductas a 20 niños y niñas y 20 docentes del Centro Infantil del Buen Vivir "Alejo Saes" por medio del proceso de observar detenidamente dentro del mismo entorno y espontaneo y así recolectar la información necesaria que aporte al estudio, donde el resultado alcanzado será la elaboración de una guía metodológica dirigida a docentes que permitirá que el docente utilice los juegos tradicionales como herramienta didáctica para desarrollar la motricidad gruesa.

9. PLAN DE TRABAJO

CRONOGRAMA

Número	Actividad / Responsable	Desde	Hasta	Tiempo
1	Levantamiento de Información (Marco Teórico para la elaboración de la propuesta) (Catalina Arroyo y Daniel Shauri)	25/05/2018	25/06/2018	30 horas
2	Elaboración de herramientas para obtener la información (Catalina Arroyo y Lucia Begnini)	26/06/2018	29/06/2018	10 horas
3	Coordinación con Autoridades de la institución para obtener los permisos correspondientes (cabe indicar que el momento que se presenta este proyecto se tiene el espacio para realizar la aplicación del proyecto de investigación en el CDI Alejo Saes, pues se cuenta con Convenio firmado) (estudiante de apoyo)	26/06/2018	27/06/2018	5 horas
4	Levantamiento de la Información (In situ realidad del colegio) (estudiante de apoyo)	02/07/2018	04/07/2018	10 horas
5	Elaboración de informe de avance (Daniel Shauri y Catalina Arroyo)	10/07/2018	27/07/2018	40 horas

se encuentra en proceso de construcción y evolución, siendo responsabilidad del adulto estimular estas habilidades, pues estos no pueden corresponderse por sí mismos. El presente trabajo pretende ser una ayuda esencial para el docente, apoyándose de los juegos que son el motor de los niños y niñas y de lo tradicional que se encuentra presente en cada familia, facilitando la tarea de enseñanza-aprendizaje.

13. FORMAS DE DIFUSIÓN

Los resultados se difundirán a través de los medios electrónicos y físicos que cuenta la institución

14. BIBLIOGRAFÍA

Balestrini. (2002). Diseño sobre cómo educar a los niños y niñas en edad de preescolar .
Venezuela: Adventure Works.

Bayardo, M. G. (1987). Introducción a la metodología de la investigación educativa. progreso.

Currículo. (2014). Desarrollo y Aprendizaje en los niños y niñas de 3 años. Quito: El Telégrafo.

Felipe, P. (1973). Metodología y técnicas de investigación sociales. Madrid España: siglo veintiuno.

GARDNER, H. (2003). Inteligencias múltiples (La teoría en la práctica). Barcelona: Paidós.

Palella, S., & Martins, F. (2010). Metodología De Investigación Cuantitativa. Caracas:

FEDUPEL.

Pardinas. (1973). Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales.

ESPAÑA.MADRID: Siglo veintiuno.

Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria.

Barcelona: INDE Publicaciones.

Rosa, E. (2010). Educacion a la primera infancia.

Undestood, O. (2016). Entender los problemas de su hijo con la coordinación física y el movimiento. New York: USA LLC.

UNICEF. (2002). Desarrollo de la psicomotricidad. Buenos Aires: Área de Comunicación UNICEF.

Yturalde, E. (2009). La lúdica y el aprendizaje. D.F. México: Zenit.

Yuste, J., López, F., Vera, A., & Ortín. (Junio de 2013). UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA. Obtenido de <http://ocw.um.es/cc.-sociales/educacion-fisica-infantil/material-de-clase1/tema-3-juan-luis-yuste-educacion-fisica-infantil-3.pdf>

PARTE IV: INFORMACION DE CONTACTO DE LOS INVESTIGADORES

**INFORMACION DE CONTACTO
CO - INVESTIGADOR**

NOMBRES Y APELLIDOS: Daniel Shauri Romero

CÉDULA: 1720288776

E-MAIL: josedanielshauriromero@hotmail.com

TELÉFONO MÓVIL: 099239214

PREGRADO: Lic. En ciencias de la educación mención informática

NIVEL POSGRADO: Magíster en educación

CARGO ACTUAL: Directora académico de la sede Santo Domingo

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: ciencias sociales

**INFORMACION DE CONTACTO
CO - INVESTIGADOR**

NOMBRES Y APELLIDOS: Angelita María Toabanda

CÉDULA: 0668131584

E-MAIL: lail85@yahoo.com

TELÉFONO MÓVIL: 0968471103

PREGRADO: En proceso de titulación de la tecnología de parvularia

NIVEL POSGRADO:

CARGO ACTUAL:

GRUPO DE INVESTIGACIÓN:
ciencias sociales

PARTE V: AVAL ACADEMICO DEL PROYECTO

APROBACIÓN DEL CONSEJO ACADÉMICOSUPERIOR

EL QUE SUSCRIBE

Mediante resolución OCAS-ITSJ-SE-RO-No 0038-2018-ACTA-No. OCAS-ITSJ-PDFI-No 0038-2018-DMQ 24 DE MAYO DEL 2018 PDFI del Consejo Académico Superior, se aprueba 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 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 se encuentra a cargo del investigador principal docente de la institución quien estará a cargo del desarrollo exitoso del proyecto. Áreas estratégicas de investigación Institucionales con las que se alinea el proyecto:

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

Dr. Sixto Baca Pinto
Secretario Procurador

QUITO, 28 de mayo del 2018

FIRMA:



SECRETARÍA GENERAL
PROCURADOR

VICERRECTOR

EL QUE SUSCRIBE

Milton Altamirano Pazmiño con C.C: 1718006370, Vicerrector del Instituto Tecnológico Superior Japón certifica que el 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 proyecto cuenta con la rigurosidad técnica necesaria para alcanzar los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal **Catalina Marisol Arroyo Barahona** docente de la carrera de parvularia, quien cuenta con la autorización respectiva para liderar el presente proyecto. Áreas estratégicas de investigación de la carrera de Parvularia

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

Dr. Milton Altamirano Pazmiño.
Vicerrector

QUITO, 28 de mayo del 2018

FIRMA Vicerrector:



DIRRECCIÓN ACADÉMICA

EL QUE SUSCRIBE

Alexis Benavides Vinueza con C.C. No. 1716917181, Director Académico del Instituto Tecnológico Superior Japón certifica que el Proyecto de Investigación **Los juegos tradicionales como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años** se enmarcan dentro la línea de investigación aprobada que impulsa y prioriza la Institución. El presente proyecto cuenta con la rigurosidad técnica necesaria para alcanzar los objetivos propuestos bajo el liderazgo del investigador principal **Catalina Marisol Arroyo Barahona**.docente de la carrera de parvularia, quien cuenta 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;

Es cuanto certifico en honor a la verdad.

QUITO, 28 de mayo del 2018



FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN

EL QUE SUSCRIBE

Daniel Shauri Domínguez con C.C. 17112622798, Directora del Departamento de Investigación, certifica que el 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 un componente técnico riguroso que se enmarca dentro la línea de investigación aprobadas, que impulsa el Departamento, el cual garantiza que los compromisos planteados se materialicen. El presente 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, 28 de mayo del 2018

FIRMA DEL DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN:

PARTE VI: LISTA DE CHEQUEO PARA PRESENTAR UNA PROPUESTA

Parte No.	TITULO DEL PROYECTO	SI		NO	
1.	INFORMACION GENERAL DE PROYECTO	SI	/	NO	
2.	CONTENIDO DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	SI	/	NO	
3.	PRESUPUESTO EN EXCEL	SI	✓	NO	
4.	INFORMACION DE CONTACTO DE LOS INVESTIGADORES	SI	✓	NO	
5.	AVAL ACADEMICO DEL PROYECTO	SI	✓	NO	
6.	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	SI	/	NO	

