



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA DE TECNOLOGÍA PARVULARIA

TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN:

**“Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad
Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil
Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de
Quito, durante el periodo Febrero -Junio 2016”**

AUTORA:

KATYUSKA SORAYA VACA TELLO

TUTORA:

Msc. Yolanda Chinacalle

**Trabajo práctico de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Tecnóloga Parvulario**

QUITO, 2018



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Katyuska Soraya Vaca Tello	Periodo Académico: Febrero—Junio 2018
Carrera: Tecnología Parvulario	Dirección Domicilio: Gerónimo de Cepeda Oe 10-01 y Baños
Correo electrónico: Katy_vaca@hotmail.com	TELÉFONO 0979188914 / 2281672

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

Fecha 5/02/2018

DATOS DEL TUTOR	
Nombre del Tutor: MSc. Yolanda Chinacalle	Carrera: PARVULARIA
TUTORIA DE PROCESO DE TITULACION	
TEMA DEL PROYECTO APROBADO: “Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo Febrero –Junio 2018”	
OBJETIVO GENERAL	
Elaborar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” en el periodo de Febrero – Junio 2018.	

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulación y aprobado en Junta Académica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulación.

Atentamente,

MSc. Yolanda Chinacalle A



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

INFORME DEL TUTOR

Fecha: _____ / _____ / _____

DATOS DEL TUTOR

Nombre del Tutor: MSc. Yolanda Chinacalle	Programa Académico o Carrera: Parvulario
---	---

TUTORIA DE PROCESO DE TITULACION

TEMA DEL PROYECTO: “Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo Febrero–Junio 2018”

Se realizó la tutoría durante el semestre Si () No ()	Cuántas sesiones de tutoría se realizaron:
--	--

ACTIVIDADES REALIZADAS

¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	_____ %
Formación temprana en la investigación	_____ %
Asesoría en el trabajo practico	_____ %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	_____ %
Acompañamiento	_____ %

Observaciones (dificultades y/o aportaciones)

Certifico que el /la estudiante _____ APRUEBA el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de _____.

FIRMA TUTOR: _____

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA: _____



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Certifico que el presente trabajo práctico de Titulación, titulado “Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo Febrero – Junio 2018”

Ha sido dirigido, asesorado, supervisado y realizado bajo mi dirección en todo su desarrollo tanto en la parte metodológica, técnica, así como en lo referente a la sintaxis y ortografía, dejo constancia que es de autoría original de Katyuska Soraya Vaca Tello. Las citas fuentes, tablas, cuadros de referencia consultadas han sido empleadas de acuerdo con la práctica de la metodología de la investigación científica generalmente usada y aceptada, siendo responsabilidad del autor de esta investigación la utilización y uso conforme de las normativas de los derechos de autor.

Msc. Yolanda Chinacalle

TUTORA T.P.T.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN

Yo, **Katyuska Soraya Vaca Tello**, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de Tecnóloga Parvulario, son absolutamente originales, auténticos y de mi autoría; que el presente trabajo no ha sido previamente presentado para ningún grado profesional o académico y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

En tal virtud, expreso que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del presente trabajo es de exclusiva responsabilidad del autor.

Katyuska Soraya Vaca Tello

CI: 1710873199

DEDICATORIA

Este trabajo dedico primeramente a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo a mis padres Gustavo y Nancy quienes son un pilar fundamental en mi vida, y están conmigo en todo momento a mi hermano Gustavo, a mi cuñada Cristina quien con amor y paciencia me apoyan día a día a lo largo de mi vida y especialmente a mis hijos Pamela, Gilson y mi nieta Arleth quienes son mi principal motor para seguir adelante y culminar lo que me he propuesto.

Gracias familia por su amor, apoyo y por estar conmigo siempre.

Katyuska Soraya Vaca Tello

AGRADECIMIENTO

La vida se encuentra plagada de retos y uno de ellos, es mi carrera, me he dado cuenta que a más de ser un reto es una base para salir adelante en la vida y el futuro.

Agradezco a la institución, a mis licenciados por sus esfuerzos para que finalmente pueda lograr mi meta.

A mi familia por estar día a día junto a mí en los buenos y malos momentos a mis padres por sus bendiciones, su apoyo incondicional. A mi hermano, cuñada a mis hijos y nieta por estar a mi lado.

Para conseguir mis metas los niños, son el camino y la fuerza que me llevaron a culminar este trabajo, para ellos.

Katyuska Soraya Vaca Tello



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

Carrera: Tecnología Parvulario

Año: 2018

Tema (T.P.T.): “Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo Febrero–Junio 2018”.

Autor: Vaca Tello Katyuska Soraya

Tutor: Msc. Chinacalle Yolanda

RESUMEN EJECUTIVO

Este trabajo de investigación está enfocado en el desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco, con una fundamentación teórica, filosófica de algunos autores se plantea que las actividades lúdicas son espontáneas, innatas en los infantes; desde esta perspectiva, el objetivo es fomentar juegos recreativos tradicionales para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas; su incidencia en la motivación de los niños y niñas, y su injerencia en el control de los movimientos y habilidades en el torno de aprendizaje. En el diagnóstico realizado, se constató la carencia de juegos que apuntalen el proceso de desarrollo de habilidades motrices básicas, mediante la aplicación del método deductivo, el análisis, la observación, la encuesta, lista de cotejo cuyos resultados dan la posibilidad de implementar una propuesta sabiendo que esta es la etapa en donde los niños desarrollan su esquema corporal a través del movimiento, la manipulación, la imaginación, la creación aprovechando los elementos que el entorno le ofrece

Palabras claves: Juegos tradicionales, motricidad, niños, esquema corporal.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

Carrera: Tecnología Parvularia

Año: 2018

Tema (T.P.T.): “Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco ubicado en Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo Febrero –Junio 2018”.

Autor: Vaca Tello Katyuska Soraya

Tutor: Msc. Chinacalle Yolanda

ABSTRACT

This research work is focused on the development of gross motor skills through traditional games in children of three years of the Geauga Toctiuco Children's Center, with a theoretical, philosophical foundation of some authors suggests that play activities are spontaneous, innate in infants; from this perspective, the objective is to encourage traditional recreational games to improve the development of basic motor skills; its impact on the motivation of children and their interference in the control of movements and skills in the learning environment. In the diagnosis made, the lack of games that underpin the process of development of basic motor skills was found, through the application of the deductive method, analysis, observation, survey, checklist whose results give the possibility of implementing a proposal knowing that this is the stage where children develop their body schema through movement, manipulation, imagination, creation taking advantage of the elements that the environment offers

Keywords: Traditional games, motorcycle, children, body scheme.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	II
PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN.....	II
INFORME DEL TUTOR.....	III
CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA.....	IV
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
RESUMEN EJECUTIVO.....	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPITULO I.....	16
EL PROBLEMA.....	16
1.1 Planteamiento del Problema.....	16
Formulación del problema	16
1.2 Alcance o delimitación del objeto de investigación.....	17
1.3 OBJETIVOS	17
1.3.1 Objetivo General	17
1.3.2 Objetivos Específicos	17
1.4 Hipótesis.....	17
1.4.1 Justificación e importancia.....	17
SEÑALAMIENTO DE VARIABLES:	19
CAPITULO II.....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
Fundamentación teórica.....	20
2.1 LOS JUEGOS	20
2.2 Historia de los juegos tradicionales?.....	21
2.3 Tipos de juegos.....	22
CAPITULO III	29
MARCO METODOLOGICO.....	29
3.1 MODALIDAD DE LA INVESTIGACION	29

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	29
3.3 Instrumentos	29
3.4 Población y muestra	30
CAPITULO IV	31
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS INICIALES	31
FICHA DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL.....	32
CAPITULO V.....	43
PROPUESTA.....	43
5.1 Título.....	43
5.2 Datos informativos	43
5.3 Objetivos	43
5.4 Justificación e importancia.....	44
5.5 Desarrollo de la Propuesta.....	45
5.6 MANUAL DE JUEGOS	47
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS FINALES	66
5.8 COMPARACIÓN DE DATOS.....	77
CAPITULO VI.....	87
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	87
Conclusiones	87
Recomendaciones.....	87
VOCABULARIO	89
ANEXOS	90
WEBGRAFIA.....	95

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	24
Tabla 2	30
Tabla 3	32
Tabla 4	33
Tabla 5	34
Tabla 6	35
Tabla 7	36
Tabla 8	37
Tabla 9	38
Tabla 10	39
Tabla 11	40
Tabla 12	41
Tabla 13	42
Tabla 14	65
Tabla 15	66
Tabla 16	67
Tabla 17	68
Tabla 18	69
Tabla 19	70
Tabla 20	71
Tabla 21	72
Tabla 22	73
Tabla 23	74
Tabla 24	75
Tabla 25	76
Tabla 26	77
Tabla 27	78
Tabla 28	79
Tabla 29	80
Tabla 30	81
Tabla 31	82
Tabla 32	83
Tabla 33	84
Tabla 34	85
Tabla 35	86

LISTA DE GRAFICOS

Grafico 1	33
Grafico 2	34
Grafico 3	35
Grafico 4	36
Grafico 5	37
Grafico 6	38
Grafico 7	39
Grafico 8	40
Grafico 9	41
Grafico 10	42
Grafico 11	67
Grafico 12	68
Grafico 13	69
Grafico 14	70
Grafico 15	71
Grafico 16	72
Grafico 17	73
Grafico 18	74
Grafico 19	75
Grafico 20	76
Grafico 21	77
Grafico 22	78
Grafico 23	79
Grafico 24	80
Grafico 25	81
Grafico 26	82
Grafico 27	83
Grafico 28	84
Grafico 29	85
Grafico 30	86

INTRODUCCIÓN

La motricidad junto con la diversidad de experiencias, son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud, crecimiento, así como para la formación de su naturaleza; por lo tanto; este proyecto es un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras, y acervo cultural de los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “Guagua Toctiuco”.

La investigación propone como eje fundamental la recuperación de tradiciones e identidad cultural, el respeto a sí mismos y el aprendizaje a través de juegos lúdicos tradicionales que influenciaron en el proceso de adaptación al medio que incluye factores de maduración individual y de aprendizaje; esta experiencia mejorará las conexiones neuronales y estimulará las relaciones sensitivas con su entorno.

Al fomentar los juegos tradicionales en las actividades de desarrollo motrices puede ayudar al niño y niña a la adaptación, la convivencia, la superación de problemas en su medio circundante, todo perfeccionamiento motriz requiere enseñanza, es decir, una transformación del comportamiento del preescolar en circunstancias monótonas a métodos cognoscitivos cuyo objetivo es perfeccionar las habilidades que adquiere en ambientes familiares y de enseñanza.

Las inherencias culturales que han traspasado fronteras por efectos de la globalización comunicacional y el efecto cambiante de nuestras sociedades han generado la ruptura de vínculos ancestrales propios de nuestra identidad; en virtud de esta investigación es imprescindible invitar a docentes de Educación Inicial a utilizar juegos tradicionales en sus metodologías de enseñanza, para que desarrollen destrezas y habilidades como el, ritmo, coordinación motriz, las nociones espaciales, el equilibrio emocional y corporal, la lateralidad entre otras..

El Capítulo I: Trata de los aspectos generales, el planteamiento de problema, objetivos la hipótesis y en general, el porqué de esta investigación. Sigue el Capítulo II que contiene el marco teórico, es decir, las definiciones y teorías científicas, que fundamentan la propuesta de esta investigación, a continuación el Capítulo III que describe la metodología

de la investigación, tipos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos; en el siguiente Capítulo IV el análisis e interpretación de los resultados iniciales, el Capítulo V, contiene; la propuesta y las actividades de juegos, el análisis e interpretación de los resultados del empleo de la propuesta, por último el Capítulo VI, describe las conclusiones, recomendaciones y los anexos como fotos, permisos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

El aprendizaje de los niños se caracteriza por el conocimiento de su propio cuerpo y el pleno desarrollo del esquema corporal; actualmente, en la mayoría de Centros Infantiles la educación del infante se basa en las actividades dirigidas sin dar la oportunidad a que el niño realice movimientos de acuerdo con su naturaleza e interés y que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa.

El juego es una herramienta fundamental en los primeros años, el Currículo de Educación Inicial del año 2014, propone los parámetros en cuanto al desarrollo de las destrezas y habilidades en los niños, con la metodología de juego – trabajo, la cual consiste también en el respeto al ritmo de cada niño o niña; es por eso que en el Centro Guagua Toctiuco se propone originalmente la implementación de juegos tradicionales para de esta manera garantizar en el niño su pleno desarrollo adquiriendo destrezas que le permitan a futuro integrar en su escolarización como es el aprendizaje de la escritura, lectura, matemática.

Los juegos tradicionales son parte de la cultura de los pueblos y ofrecen posibilidades de movimiento, dejando de lado la directividad en la educación infantil y claro es que en el Centro Guagua Toctiuco sus autoridades y personal docente se aceptan que se realice esta propuesta porque antes no se había desarrollado proyectos de esta naturaleza.

Formulación del problema

¿Cuáles son los factores que causan que la motricidad gruesa de algunos niños del grupo de tres años del Centro Guagua Toctiuco, esté por debajo de lo esperado según los parámetros de desarrollo según el currículo de educación inicial 2014?

1.2 Alcance o delimitación del objeto de investigación

Este proyecto de titulación se realizó en Centro Infantil “Guagua Toctiuco”, en la provincia de Pichincha, del Distrito Metropolitano de Quito, en el periodo de Febrero a Junio 2018

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Elaborar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” en el periodo de Febrero–Junio 2018

1.3.2 Objetivos Específicos

- Describir las características del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco del Distrito metropolitano de Quito.
- Identificar juegos tradicionales apropiados para los niños de tres años de edad del Centro Infantil Guagua Toctiuco.
- Explicar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la ejecución de los juegos tradicionales de los niños de y niñas de tres años.
- Diseñar un manual de juegos tradicionales que estimulen el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco del Distrito metropolitano de Quito.

1.4 Hipótesis

Los juegos tradicionales, benefician el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Guagua Toctiuco”.

1.4.1 Justificación e importancia

El juego es la actividad fundamental en la vida de los niños y niñas, les permite conocer, descubrir su cuerpo, sus intereses, sensaciones, emociones, relacionarse con el mundo circundante y entender su realidad.

Según Duran (2003: 35), "con poca frecuencia le ofrecen a los niños en la escuela oportunidades para desarrollar actividades lúdicas que le permitan activar pautas de comportamientos e indicadores de desarrollo integral".

Los docentes de educación inicial conocemos que los niños por naturaleza tienden a estar más tiempo en movimiento porque tocan, manipulan, descubren cosas, preguntan; y debemos plantear actividades que satisfagan esas inquietudes propias de la edad; sin embargo llevamos tan adentro la educación que hemos recibido y tendemos a organizar lo que deben hacer, con periodos poco reales de atención, sin respetar su propio ritmo; además de considerar el poco tiempo que tienen los padres de familia para permitir que los niños se muevan y hagan cosas de su interés, siempre los adultos estamos restringiendo las posibilidades de los niños cuando no creemos en sus potencialidades.

Castañeda (1999), define el juego como "una necesidad natural y el ejercicio de una actividad indispensable en su proceso de desarrollo psíquico, físico y social" (p. 9).

Comprender desde las bases neurológicas la importancia del desarrollo cuerpo-mente como una posibilidad innata que se presenta en los primeros años de vida para adquirir potencialidades que a futuro será poco probable de adquirir de la manera que se lo puede hacer en la infancia.

Machado (1992), refiere que el juego es "un conjunto de actividades recreativas y de esparcimiento muy particulares y autóctonas, que se practican en los pueblos, los cuales son producto de expresiones tradicionales y culturales y los mismos son transmitidos de generación en generación" (p. 43).

Los juegos tradicionales son portavoz de valores, pensamientos, conocimientos, roles sociales de los pueblos por ende son útiles para que se fomente el desarrollo y aprendizaje de los niños con la satisfacción de aprender haciendo y que también las familias pueden aplicar dejando de lado recursos tecnológicos que les convierte a los niños en seres poco activos y participativos.

La investigación se fundamenta en el rescate de la memoria ancestral, tradicional e histórica de los juegos tradicionales que son fuente enriquecedora que nutre de enseñanzas y permite que los individuos se sientan identificados con su entorno social y cultural, generando nexos intangibles en su desarrollo con su presente y pasado; beneficiando al desarrollo de

habilidades y destrezas de los niños de tres años del Centro Guagua Toctiuco que son el objeto de estudio del presente proyecto.

SEÑALAMIENTO DE VARIABLES:

Variable dependiente: El desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años en el Centro Guagua Toctiuco, es fomentado por los juegos tradicionales de acuerdo a la edad en el periodo febrero–junio del 2018.

Variable independiente: Los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años del Centro Guagua Toctiuco en el periodo Febrero –Junio del 2018.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Fundamentación teórica.

2.1 LOS JUEGOS

2.1.1 ¿Qué es juego?

PESTALOZZI (1746 – 1827) dice, “la escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

El juego es espontáneo, esencialmente en la infancia donde el niño y la niña desarrolla su imaginación, creatividad, lenguaje, manipula objetos y desarrolla su habilidad y que mejor si lo hace con libertad, respetando reglas, normas; aprenden a socializar unos con otros, son más independientes, trabajan en grupo, tratan de resolver sus problemas

PIAGET, Jean: Para él los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía en los niños, sino medios que contribuyen a enriquecer en el desarrollo intelectual. Los juegos se vuelven más significativos en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas “la actividad lúdica es la cura forzosa de actividades intelectuales y sociales superiores”, y por ello es indispensable en la práctica educativa.

El juego es la base fundamental que ayuda al niño en su desarrollo en la primera infancia en donde a más de entretenerse cumple con normas y reglas que le permiten ser responsable, autónomo, convivir con otros niños, vivir sus propias experiencias, explorar, manipular, demostrar sus emociones y sentimientos a los demás.

2.2 Historia de los juegos tradicionales?

Según Bauzer (1997), existe la universalidad del juego ya que el hombre en las diferentes ciudades y momentos históricos ha ocupado su tiempo libre en el juego convirtiéndose estos en una herencia de tradiciones que se van tras pasando de una generación a otra:

La mayoría de los juegos tradicionales son la creatividad del hombre con la naturaleza para distraerse en su momento de ocio, utilizando los materiales del medio, se los practicaba consecuentemente en la comunidad, barrio, fiestas de pueblos y llegando a ser parte de las familias por generaciones, ya que los abuelos enseñaron a los padres y estos a sus hijos y sucesivamente al resto de la familia para que no se pierda y permanezca por siempre.

Al pasar los años se han ido dejando a un lado los juegos ya que ha llegado la era tecnológica donde por el facilismo del individuo es solo sentarse y utilizar sus equipos, al ver que se va perdiendo la identidad como pueblo, se ve en la necesidad de producir una corriente sanadora que intenta rescatar los juegos tradicionales y plasmarlos en las distintas actividades lúdicas de los estudiantes en general , a la vez aprovechar los innumerables beneficios que poseen, destacando la capacidad que de enseñanza –aprendizaje que se logra con cada uno de los juegos , erradicando el racismo o la desigualdad entre los seres humanos ,y compartiendo momentos de diversión, creatividad, intercambio de ideas , desarrollo motor entre otras.

2.2.1 Importancia del juego en el niño

El juego en el niño es una diversión en donde buscan la manera de salir al mundo que le rodea, para explorar, experimentar y satisfacer sus necesidades que encuentra a su alrededor; al mismo tiempo con el juego desarrolla su capacidad sensorial, perceptual, habilidad física, su creatividad y logra por sí mismo solucionar problemas.

El juego es una manera de socializar con otros niños, intercambian ideas, son más creativos, lo que le favorece en el desarrollo cognoscitivo para explorar objetos físicos , y discriminar color, tamaño, forma y textura, reconocer nociones, le ayuda en el lenguaje, en lo emocional y mejora sus habilidades motoras; como coordinación

física, madurez emocional, habilidades exploratorias, como observar, investigar, mediante el uso de sus sentidos, soluciona problemas que se le presente, y se rige a normas y reglas establecidas.

2.3 Tipos de juegos

2.3.1 Juegos populares

Son aquellos juegos que surgen de la necesidad que tenía el hombre de divertirse son espontáneos, creativos, motivadores, realizados con material del medio se rige a reglas sencillas, y se los realizan en fiestas de pueblos, como el palo encebado, coches de madera, vaca loca,

2.3.2 Juegos infantiles

Son juegos funcionales o de ejercicio, donde interviene el propio cuerpo y los recursos que nos brinda la naturaleza, como arena, piedras, palos, hojas, flores, ramas otras que encontramos en casa como cuerdas, papeles, telas, hilos, botones, dedales, utensilios de cocina .

En estos juegos se desarrolla la creatividad del niño para que pueda divertirse con objetos que encuentra en su medio, tenemos el papel, barcos y para que flote en el tanque de agua, herramientas o armas que los hacen de palos o ramas, palos de escoba que se convierten en caballos entre otros.

2.3.2.1 Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales

El juego en el niño permite satisfacer las necesidades básicas de ejercicio, a expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional, cumple sus deseos, es más creativo, le permite desarrollar su actitud moral y maduración de ideas.

Mediante el juego se estima el progreso de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:

Valor físico: por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y agilidad, como en los juegos del pan quemado, policías y ladrones, las cogidas, entre otros, se aumenta la resistencia en juegos de carreras, saltos, y lanzamientos, donde se desarrollan y fortalecen los músculos, extremidades y capacidades motoras.

El juego tradicional favorece en el niño su proceso hacia la madurez, y en el pensamiento creativo y al raciocinio; es por medio de los juegos que los niños aprenden el funcionamiento de las cosas, aprenden reglas y aprenden a socializar.

Valor social: los niños aprenden a socializarse entre ellos y con los adultos, respeta las opiniones ajenas, participa dentro del grupo, sabe lo que es compañerismo, es disciplinado, ayuda a los demás cuando le piden, se convierte en líder y tiene una buena comunicación con los demás

Valor intelectual: Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación.

Valor psicológico Establece una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego tradicional, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto.

2.3.2.2 Características de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales le permiten a los niños 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 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 García, a. (2009).

Los juegos tradicionales permiten a los niños a recuperar raíces culturales que se van perdiendo pero a la vez permite que el niño desarrolle su motricidad gruesa empleando estos juegos que son espontáneos y creativos donde el niños logra saltar correr , equilibrio y se disciplina siguiendo normas y reglas

- La mayor parte de juegos tradicionales se practican en lugares con espacios grandes ya que implican mayor movimiento físico y corporal.
- Existen juegos tradicionales que los niños y niñas pueden escoger, por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, a las ollas encantadas, moja viuda, etc., mientras que los varones juegan, por ejemplo: las bolas, trompos, pan quemado entre otros.
- La mayoría de juegos tradicionales tienen reglas que se deben seguir y el que no las cumpla se le retira del juego, esto permite crear en los niños a más de diversión disciplina.

- Responden a necesidades básicas de los niños y niñas.
- Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores.
- Pueden practicarse en cualquier momento y hasta con la familia.

2.3.2.3 Clases de juegos tradicionales infantiles

Los juegos son espacios de libertad donde el niño espontáneamente expresa sus sentimientos, creatividad, imaginación, fantasía, se relaciona con los demás y desarrolla motricidad gruesa como el equilibrio, coordinación viso motriz, viso-manual, ritmo, coordinación corporal al correr, saltar, es más disciplinado e independiente.

Tenemos variedad de juegos tradicionales que ayudan al niño y niña a desarrollar motricidad gruesa como:

Tabla 1 Juegos Tradicionales JUEGOS TRADICIONALES	EDAD
Cometa	6-9
Rayuela	6-9
Ensacados	9-12
El lobo	3-6
Agua de limón	3-6
San Bendito	6-9
Matantirutirulan	3-6
Una puerta se ha caído	3-6
Las estatuas	3-6
Perros y venados	9-12
Policías y ladrones	9-12
Escondidas	3-6
Cogidas	3-6
La soga	6-9
Las ollitas	6-9
El elástico	9-12

El gato y el ratón	3-6
Pájara pinta	1-3
El puente de Aviñón	3-6
Trencito	3-6
El baile del tomate	6-9
La gallina ciega	6-9
El pan quemado	3-6
San Pirulero	3-6

2.3.2.4 Juegos tradicionales infantiles para tres años

Hay variedad de juegos tradicionales que podemos utilizar para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, pero vamos a basarnos en los que nos ayuden a mejorar la lateralidad, coordinación viso motor, coordinación del cuerpo, fortalecimiento de los músculos, desarrollar ritmo, equilibrio en los niños de tres años.

El pan quemado: este juego consiste en esconder el pan quemado en un sitio determinado y dejar que los demás niños lo busquen, la persona que lo escondió dice ya el resto de niños lo buscan si está cerca le dice caliente, caliente, si está lejos se le dice frio, frio y si está apunto de encontrarlo se le dice se quemó y así lo encuentra aquí desarrollan control postural, coordinación viso-motriz, nociones

Matantirutirulan: es un juego donde los niños desarrollan coordinación dinámica, nociones, lenguaje

Agua de limón: es una ronda donde los niños se benefician en la coordinación motora del cuerpo, lenguaje, reconocen figura geométrica.

El lobo: beneficia mucho a los niños porque nos ayuda en la coordinación dinámica, como correr, lenguaje socio afectivo, reconoce figura

El puente de Aviñón: es un juego donde se realiza movimientos con todo el cuerpo como movernos para planchar, para lavar mejora tono muscular, lenguaje, socio afectivo

El gato y el ratón: beneficia a los niños en la lateralidad, lenguaje, nociones

Estatuas: logran que los niños dominen el equilibrio por las posturas en la que deben quedarse por unos segundos.

Cogidas: nos permite desarrollar la coordinación motora, aprende los números

Un puente se ha caído: es un juego donde dos niños se cogen de las manos y cada uno se pone una fruta luego el resto de niños pasa por debajo al ritmo de la canción que cantan y al acabar la canción uno se queda dentro y tendrá que elegir una fruta y se colocara atrás de su amigo esto beneficia a los niños en controla la fuerza y tono muscular, lenguaje, nociones

San pirulero: es un juego donde realizamos todo lo que hace el niño elegido con san pirulero mientras cantamos damos palmadas y luego hacemos lo que nos pide ya peinarse, saltar, desarrollamos coordinación, lenguaje.

Las escondidas; es un juego donde les permite a los niños, desenvolverse por sí mismos buscando donde esconderse.

La Rayuela: es un juego donde los niños aprende a saltar en un pie o alternadamente manteniendo equilibrio

MOTRICIDAD GRUESA

2.4.1 Definición de motricidad

Según la Autora (Baracco, 2001) sostiene lo siguiente

La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Los niños pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación.

Motricidad se refiere a los movimientos libres que ejercen los niños y niñas desde su nacimiento ya que comienzan con estímulos involuntarios de experiencias vividas que van evolucionando según van creciendo como reconocer las partes de su cuerpo, colocarse en posturas, hasta llegar a desplazarse para esto debemos respetar el ritmo de cada niño y no apresurarlo ni saltarse ninguna etapa dejar que experimente por él mismo hasta llegar a su desplazamiento total.

A los tres años ya mantiene su equilibrio al caminar en talones, punta de pies, su control postural está bien desarrollado aquí ya camina hacia atrás, da pasos de marcha corre largas distancias pasa obstáculos de 6 cm lanza la pelota y la atrapa con haciendo los movimientos

coordinados con los brazos, adquiere independencia al alimentarse, ya que puede sujetar la cuchara y se alimenta sin derramar la misma, se intenta vestirse solo, asearse.

2. 4.2 Importancia de la motricidad gruesa

Según la Autora (Baracco, 2001) **sostiene lo siguiente**

La Motricidad Gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño 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.

La Motricidad Gruesa alcanza en su plenitud todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento de las extremidades del cuerpo y de las habilidades psicomotrices y tiene una conexión con el juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Se considera que las dos motricidades son muy importantes en el desarrollo de los niños es decir van acopladas la una con la otra ya que reconoce que el cuerpo desarrolla la estimulación de diferentes procesos neuromotores: posturales, de coordinación, de equilibrio, reaccione a sus emociones, se relacione con otros individuos, a la actividad cognitiva, durante las etapas de la vida. Los movimientos psicomotrices permiten que el niño se muestre tal como es a los demás y a sí mismo a través del movimiento y la acción.

2.4.2.1 Subdivisión de la Motricidad Gruesa

DOMINIO CORPORAL DINÁMICO: Es el desplazamiento que alcanzan los niños y niñas en distintas partes del cuerpo, este dominio corporal proporciona a los infantes la libertad, compañerismo y mayor seguridad en sí mismo ya que alcanza darse cuenta de sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo y lo logra más al escuchar música

COORDINACIÓN GENERAL: Es donde el niño realiza diferentes movimientos generales donde participan todas las partes del cuerpo, sentarse, pararse, correr, desplazarse entre otras, esto permite al niño desarrollar libremente su motricidad.

LATERALIDAD: La lateralidad se considera como la capacidad de orientación en el espacio circundante tales como arriba –abajo, derecha –izquierda, dentro –fuera.

La lateralidad no es solo la utilización de una u otra mano es el conjunto de predominancias de las partes simétricas del cuerpo a nivel de los oídos, pies y manos, se lo podría decir que es un problema de control del cuerpo y se basa en el funcionamiento del sistema nervioso.

Tenemos Lateralidad cruzada: es cuando predomina en un miembro del cuerpo el lado derecho (mano derecha dominante) y en otro el izquierdo (ojo izquierdo dominante), **esta**

lateralidad en los niños de tres años es de alternancia porque utiliza las dos manos y los pies para explorar se define totalmente esta lateralidad a los 6 años

Lateralidad contrariada: diestros o zurdos que por obligación o imitación utilizan la otra mano o pie, ésta lateralidad se define a los 6 años.

Lateralidad indefinida: cuando usa indiferentemente un lado u otro, o duda en la elección, este tipo, puede producir o no problemas de aprendizaje, ya que los niños que tienen esta lateralidad indefinida son inseguros y con reacciones muy lentas.

Se produce el ambi diestrísimo, en el que no existe una dominancia manual. Se da por determinada a los 6 años

EQUILIBRIO: Es la capacidad que los niños alcancen para dominar la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada, como puede ser una posición de un pie alzado sin caerse

RITMO: Se refiere a la música y sonidos con los cuales se trabaja por separados, en un tiempo corto para realizar los movimientos que ayuden al desarrollo de la motricidad en los niños. Para esto es preciso seguir una buena coordinación de movimientos, una serie de sonidos dados.

COORDINACIÓN VISO-MOTRIZ: La maduración en el niño y niña comprende un transcurso de experiencias, en la que es necesario el cuerpo, el sentido de la visión, oído, en la cual la coordinación del cuerpo tiene que acomodarse a los diferentes movimientos que se realice con los juegos y así alcanzar su dominio.

DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO: Son todas las actividades motrices que realiza el niño y niña y a la vez reconoce los movimientos que se hace con cada parte de su cuerpo.

TONICIDAD: Es cuando el musculo está firme, tenso, pero elástico, y nos permite realizar cualquier actividad; está conectada con el sistema nervioso y para alcanzar equilibrio tónico debe experimentar al máximo las sensaciones posibles.

AUTO-CONTROL: Es la habilidad de control a las propias emociones, pensamiento, manejo del cuerpo para sacar la energía tónica al realizar movimiento.

RESPIRACIÓN: Al realizar diferentes movimientos corporales se debe asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprender el dióxido de carbono del cuerpo, mientras se está en actividad.

RELAJACIÓN: Es bajar la intensidad del tono muscular, para descansar después de una actividad dinámica, es decir realizar los movimientos más despacio.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1 MODALIDAD DE LA INVESTIGACION

a. Método.

Esta investigación es para identificar cómo los juegos tradicionales fomentan el desarrollo de la motricidad gruesa y que los mismos se pueden utilizar con los niños de tres años; se enmarca dentro del método deductivo- inductivo y analítico-descriptivo porque luego de recopilar la información, surge la necesidad de estudiar los hechos investigados, para clasificar la información con el fin de facilitar el análisis de los datos para obtener los resultados.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación de campo

Se impulsa este tipo de investigación porque permite ver el avance de la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” en el lugar de estudio.

a. Técnicas.

- b. **La observación:** consiste ver las falencias que tienen los niños en la motricidad gruesa; y luego buscar la manera de fomentar los juegos tradicionales como medio para un mejor desarrollo de la misma.

3.3 Instrumentos

- a. **Ficha de evaluación.** - Se estructuró mediante destrezas planteadas en el Currículo de Educación Inicial subnivel 1 edad de 3 a 4 años, para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa utilizando los juegos tradicionales en los infantes y esto nos permita solucionar las falencias que encontramos.

b. Ficha de cotejo. – adicionalmente se utilizó para observar el avance en la realización de actividades para fortalecer la motricidad gruesa.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población. - Estuvo conformada por 10 estudiantes entre niños y niñas del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” de la ciudad de Quito.

Tabla 2 Población

Estratos	Frecuencia	Porcentaje
Niños	4	40%
Niñas	6	60%
TOTAL	10	100%

Fuente: Datos estadísticos del Centro Infantil “Guagua Toctiuco”

Elaborado por: Katyuska Vaca

3.4.2 Muestra. Para esta investigación, se considerará los datos del 100% de los niños que asisten al grupo asignado según las diferentes actividades.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS INICIALES

Los resultados expuestos a continuación son determinados por la ficha de evaluación aplicada a los estudiantes antes de fomentar los juegos tradicionales en el Centro Infantil “Guagua Toctiuco” de la ciudad de Quito

“GUAGUA TOCTIUCO”

FICHA DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL

Edad: 3 años

Tabla 3 Ficha de Evaluación

N°	PREGUNTAS			
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Caminan coordinadamente de adelante hacia atrás los niños de tres años?	1	2	7
2	Salta en un pie o alternadamente el niño de tres años	1	3	6
3	Controla los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo	2	3	5
4	Realiza actividades con fuerza y tonicidad muscular	1	1	8
5	Combinan formas de desplazamientos como correr, saltar y caminar coordinadamente	2	2	6
6	Mantienen el equilibrio por tres segundos.	1	3	6
7	Los niños saltan en dos pies.	2	3	5
8	Realiza cambios de posición con su cuerpo	1	2	7
9	El niño exterioriza emociones y sentimientos de susto y alegría con los juegos tradicionales.	1	1	8
10	¿Corren a diferentes distancias tomando precaución a posibles obstáculos en el espacio	2	3	5

Pregunta N° 1: ¿Caminan coordinadamente de adelante hacia atrás los niños de tres años?

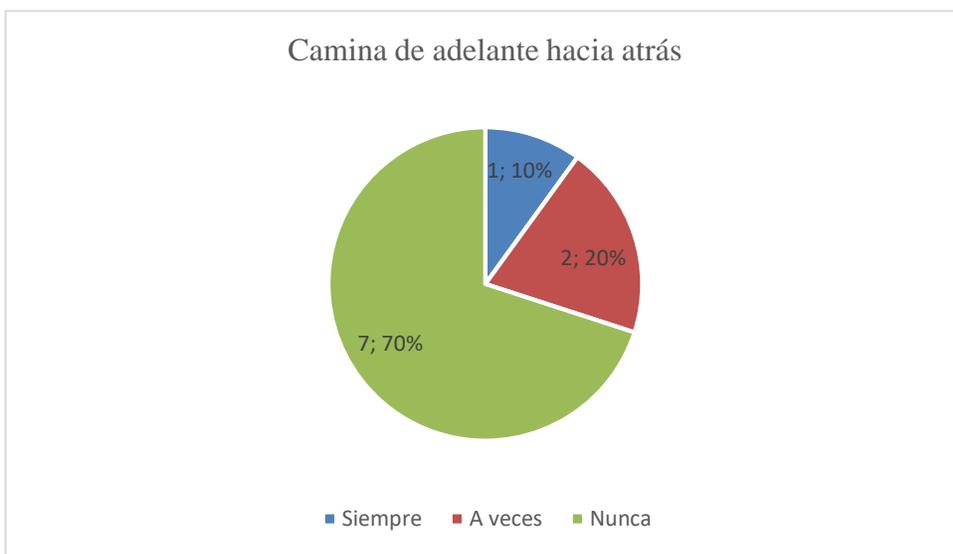
Tabla 4

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	1	2	7	10
Porcentaje	10%	20%	70%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 1



Análisis e interpretación:

Los niños de tres años el 70 % no consiguen caminar coordinadamente de adelante hacia atrás el 20% lo hace a veces y el 10% siempre.

Pregunta N° 2 ¿Salta en un pie o alternadamente el niño de tres años?

Tabla 5

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	1	3	6	10
Porcentaje	10%	30%	60%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 2



Análisis e Interpretación:

Los niños el 60 % no consiguen saltar en un pie ni alternadamente de 30% lo hace a veces y 10% siempre.

¿Pregunta N° 3 Controla los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo?

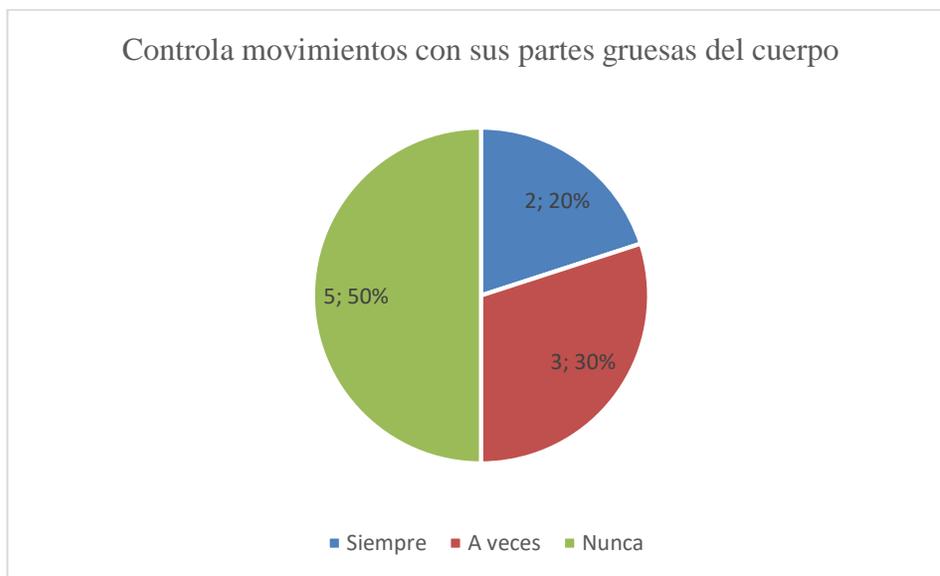
Tabla 6

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	2	3	5	10
Porcentaje	20%	30%	50%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 3



Análisis e Interpretación:

Los niños el 50% no consiguen controlar los movimientos que realizan con sus partes gruesas del cuerpo el 30% lo hace a veces y 20%.

Pregunta N° 4 ¿Realiza actividades con fuerza y tonicidad muscular?

Tabla 7

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	1	1	8	10
Porcentaje	10%	10%	80%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 4



Análisis e Interpretación:

Los niños de tres años el 80% no consiguen realizar actividades con fuerza y tonicidad muscular, el 10% lo hace a veces y el otro 10% siempre.

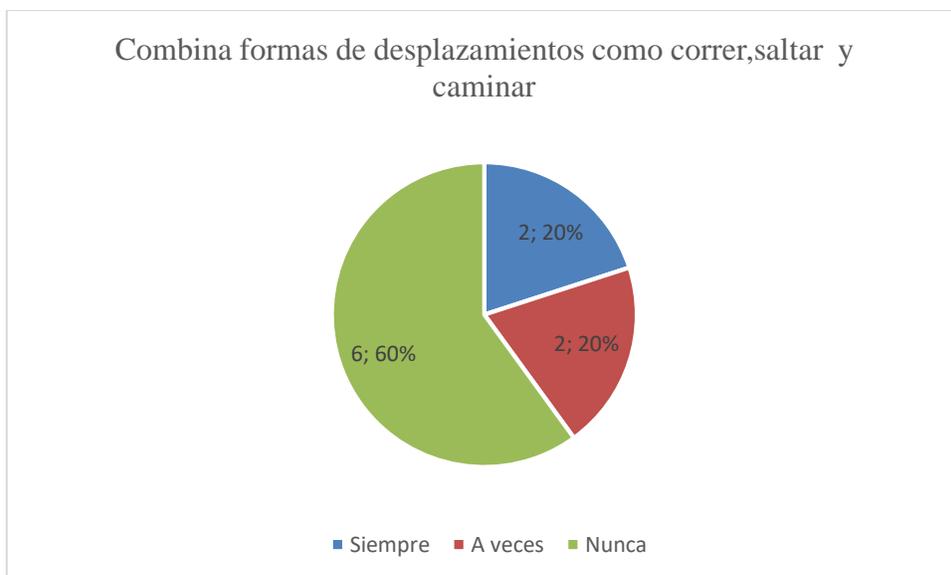
Pregunta N° 5 ¿Combinan formas de desplazamientos como correr, saltar y caminar coordinadamente?

Tabla 8

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	2	2	6	10
Porcentaje	20%	20%	60%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca
Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 5



Análisis e Interpretación:

Los niños el 60% no consiguen combinar formas de desplazamiento como correr, saltar y caminar coordinadamente el 20% lo hace a veces y el otro 20% siempre.

Pregunta N° 6 ¿Mantiene el equilibrio por tres segundos?

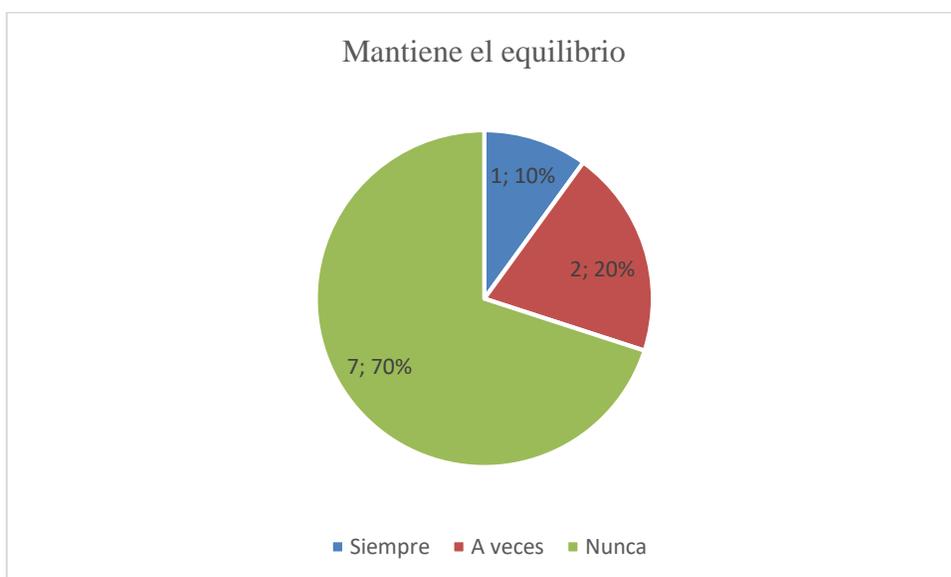
Tabla 9

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	1	3	6	10
Porcentaje	10%	30%	60%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 6



Análisis e Interpretación:

Los niños el 70% no consiguen mantener equilibrio por tres segundos el 30% lo hace a veces y el 10% siempre-

Pregunta N° 7 ¿Los niños Saltan en dos pies?

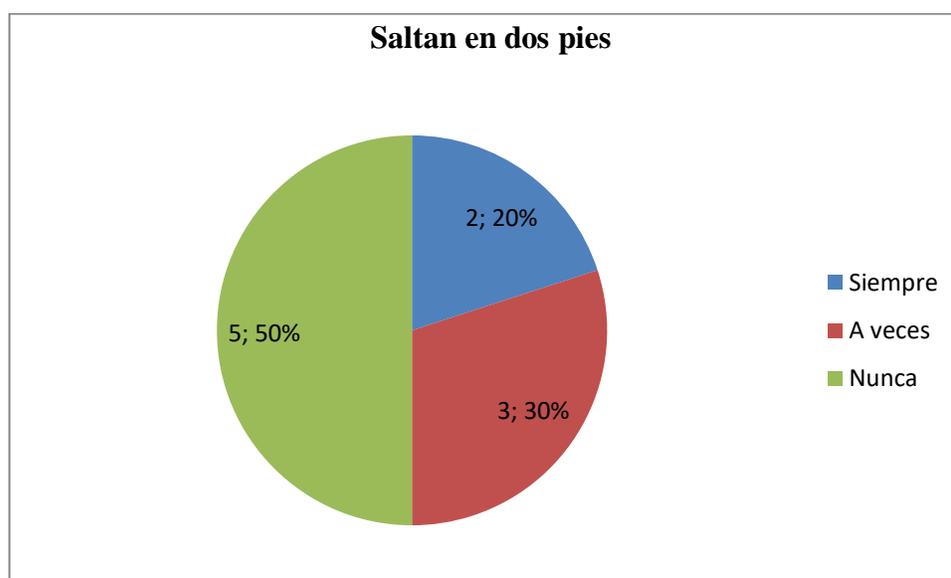
Tabla 10

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	2	3	5	10
Porcentaje	20%	30%	50%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 7



Análisis e Interpretación:

Los niños el 50% no consiguen saltar en dos pies el 30% lo hace a veces y el 20 % siempre.

Pregunta N° 8. ¿Realiza cambios de posición con su cuerpo?

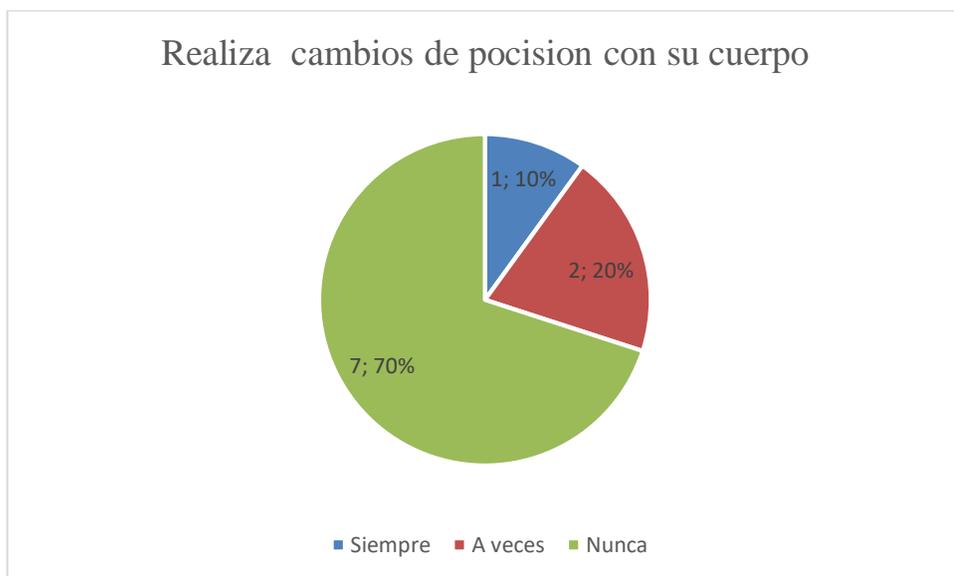
Tabla 11

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	1	2	7	10
Porcentaje	10%	20%	70%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 8



Análisis e Interpretación:

Los niños el 70% no consiguen realizar cambios de posición con su cuerpo el 20% lo hace a veces y el 10% siempre.

Pregunta N° 9 ¿El niño exterioriza emociones y sentimientos de susto y alegría con los juegos tradicionales?

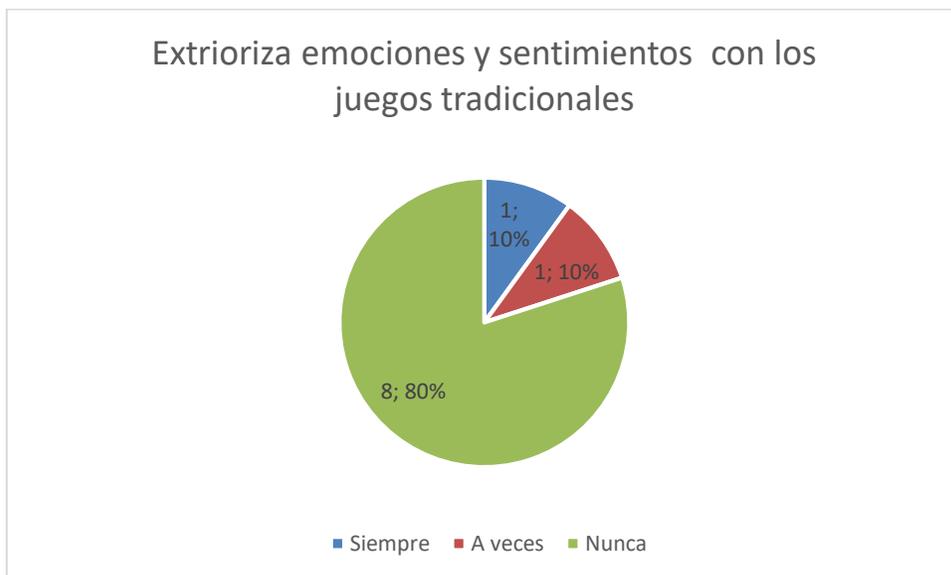
Tabla 12

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	1	1	8	10
Porcentaje	10%	10%	80%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Gráfico 9



Análisis e Interpretación:

Los niños el 80% no consiguen exteriorizar emociones y sentimientos que los juegos tradicionales 10% lo hace a veces y el otro 10% siempre.

Pregunta N°10 ¿Corren a diferentes distancias tomando precaución a posibles obstáculos en el espacio?

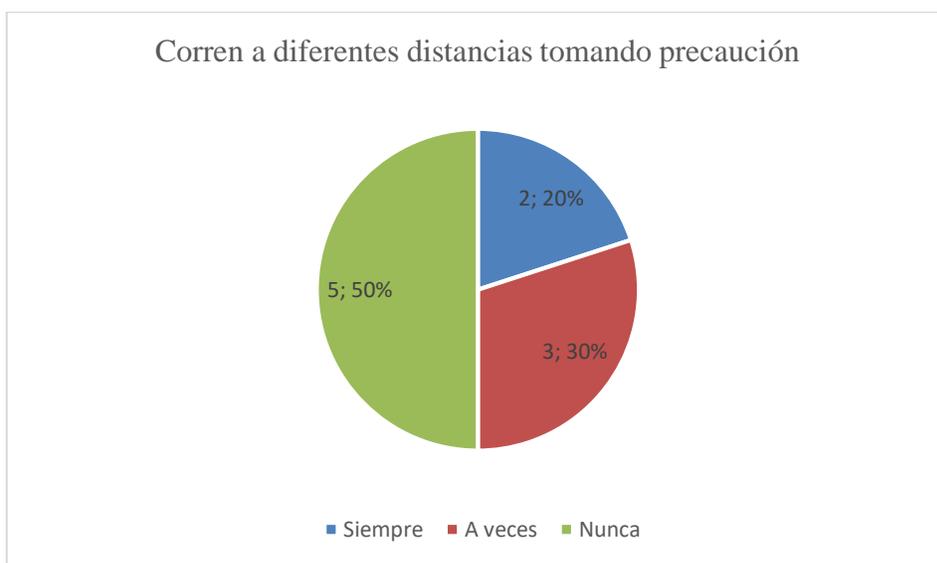
Tabla 13

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	2	3	5	10
Porcentaje	20%	30%	50%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Grafico 10



Análisis e Interpretación: Los niños el 50% no consiguen correr diferentes distancias utilizando el espacio necesario el 30% lo hace a veces y 20% lo hace siempre.

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1 Título

Proponer juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de tres años del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito en el periodo de Febrero – Junio 2018

5.2 Datos informativos

- **Institución:** “Guagua Toctiuco”
- **Número de estudiantes:** 10 estudiantes
- **Número de Docentes:** 4 docentes
- **Estudiantes beneficiarios:** 10 estudiantes
- **Docente Beneficiaria:** 1 docente
- **Padres de Familia beneficiados:** 10 padres de familia

5.3 Objetivos

5.3.1 Objetivo General

Fomentar Juegos Tradicionales que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” en el periodo de Febrero – Junio 2018

5.3.2 Objetivos Específicos

- Describir las características del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco del Distrito metropolitano de Quito.
- Identificar juegos tradicionales apropiados para los niños de tres años de edad del Centro Infantil Guagua Toctiuco.
- Explicar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la ejecución de los juegos tradicionales de los niños de y niñas de tres años
- Diseñar un manual de juegos tradicionales que estimulen el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco del Distrito metropolitano de Quito.

5.4 Justificación e importancia

El juego es la actividad fundamental en la vida de los niños y niñas, les permite conocerse, descubrir su cuerpo, sus propios intereses, sensaciones, emociones; le permite relacionarse con el mundo circundante y entender su realidad.

Los niños y niñas desarrollan a través de los juegos tradicionales valores pensamientos, conocimientos, roles sociales, nociones de orden, responsabilidad y sobre todo satisfacción de aprender.

La investigación se fundamenta en el rescate de la memoria histórica de los juegos tradicionales y su aporte para el desenvolvimiento, físico, espacial, equilibrio, desarrollo de los músculos grandes del cuerpo y los beneficios sociales que influyen directamente en el afinamiento motriz del niño o niña.

La relevancia del rescate de los juegos tradicionales radica en pretender aportar con el desarrollo del equilibrio, desarrollo de la musculatura y espacial con él, desarrollo de la fuerza con una y tonicidad y el movimiento corporal en conjunto con la coordinación, visomotriz, lateralidad entre otras

La memoria ancestral y tradicional de los juegos es fuente enriquecedora que nutre de enseñanzas y permite que los individuos se sientan identificados con su entorno social y cultural, generando nexos intangibles en su desarrollo con su presente y pasado; ofreciendo oportunidades en el futuro y definiéndolo como parte de su entorno circundante, ayudándolo en el fortalecimiento de sus aptitudes y mejoramiento de sus habilidades motoras.

5.5 Desarrollo de la Propuesta



La propuesta está establecida en la encuesta realizada en base a las destrezas del Currículo Del Ministerio de Educación para desarrollar motricidad gruesa en los niños de tres años con la implementación de los juegos tradicionales como parte de las actividades cotidianas,

Los juegos escogidos por la autora, se basan en el entorno actual del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” para desarrollar la motricidad gruesa y rescatar la identidad cultural.

5.5.1 Criterios para seleccionar los juegos tradicionales

- a) Entorno.
- b) Rescate de la identidad cultural.
- c) Diversidad de culturas regionales.
- d) Dificultad
- e) Continuidad



MANUAL

DE LOS

JUEGOS

TRADICIONALES PARA

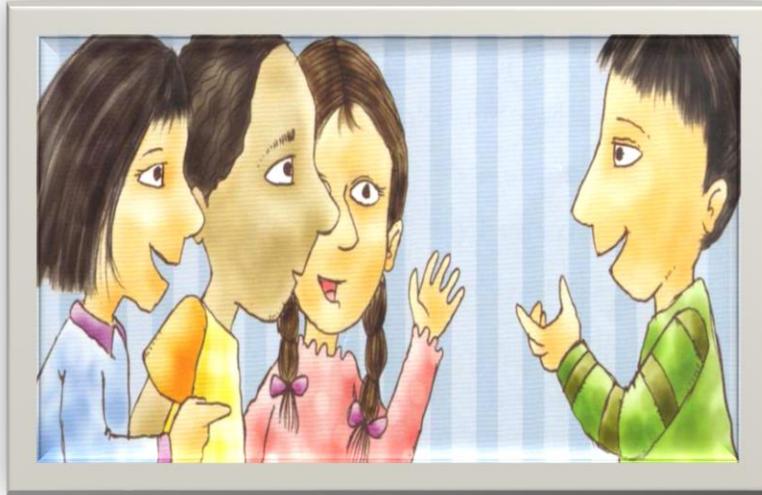
DESARROLLAR

LA

MOTRICIDAD

GRUESA

JUEGO: MATANTIRU-TIRULAN



NOMBRE DEL JUEGO Matantiru, tirulan

DESTREZA: Desarrollar que el niño camine coordinadamente de adelante hacia atrás,

RECURSOS: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega con un número de diez niños y niñas los nueve se colocan en fila y se toman de la mano y uno se coloca al frente del grupo a una distancia de 5 metros los niños que están en fila se acercan saltando y cantando al ritmo de esta canción Buenos días mi señorita matan Matantiru tirulan y comienzan a saltar para atrás, mientras el otro grupo avanza hacia adelante diciendo que deseaba mi señorita matan Matantiru tirulan mientras el que esta solo saltando contesta a uno de sus hijitos matan Matantiru tirulan y retrocede mientras los otros saltan brincan hacia adelante diciendo a cuál de ellos le deseaba matan Matantiru tirulan el grupo retrocede y el niño o niña sola avanza diciendo a la niña y da un nombre el grupo avanza y dice en que oficio le pondría matan Matantiru tirulan y él contesta en oficio de secretaria y le preguntan si le gusta el oficio si dice que no vuelve a ponerle otro oficio hasta que diga que le gusta cuando si le gusta se hace una circulo entre todos y a la niña o niño se lo pone dentro del y se le festeja cantando pues haremos la fiesta entera con la niña en la mitad arbolito de naranja capullito de alelí a la niña o niño más hermosa del colegio de Guayaquil todos se acercan al niño niña y despacio le tocan la cabeza y lo despeinan ahora ya hay dos niños o nonas al otro lado y comienza nuevamente el juego hasta que se

les ponga oficio a todos .En este juego se trata de moverse brincando saltando para todos los lados.

Indicador de evaluación: Los niños logran caminar de adelante hacia coordinadamente

..JUEGO: EL GATO Y EL RATÓN



NOMBRE DEL JUEGO: El gato y el ratón

DESTREZA: Conseguir que los niños de tres años combinen formas de desplazamientos como correr, saltar y caminar coordinadamente

TIEMPO:

10 minutos

RECURSOS: el patio y disfraces

DESARROLLO DEL JUEGO:

El grupo de niños y niñas forman un círculo y se toman de la mano, escogemos entre los niños para que uno sea el ratón, y este se coloca dentro del círculo y él otro será el gato y estará afuera del círculo y comenzamos primero habla el gato y le contesta el ratón.

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comer te quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, y trata de entrar al círculo rompiendo las cadenas que hicieron de los niños con sus manos. Al ver el ratón que el gato va entrar huye por un lado mientras la cadena de los niños lo defiende, y luego sale el gato atrás del ratón, cuando le alcanza al ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato"

Indicador de evaluación: Los niños aprenden a combinar formas de desplazamiento como correr, saltar y caminar coordinadamente

JUEGO: EL PAN QUEMADO



NOMBRE DEL JUEGO: El pan quemado

DESTREZA: Conseguir que los niños mantengan un mejor control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, pie, agachado)

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: Patio, pelotas

DESARROLLO DEL JUEGO

Este juego consiste en esconder un objeto que es el pan quemado, en un sitio que escoja el niño que está haciendo de coordinador normalmente se juega en espacios grandes se puede esconder atrás de una puerta dentro una caja donde sea, cuando ya esconde esta grita se quema el pan quemado se quema el pan quemado el resto de niños salen están en un rincón cerrados los ojos y al gritar se dan la vuelta y salen corriendo a buscar el pan quemado.

El niño que escondió el pan quemado debe estar atento viendo quien está cerca de encontrar le dice tibio tibio y se aleja le dice frio frio y si está muy cerca de encontrarlo dice caliente caliente el niño que encuentre el pan quemado debe coger y perseguirles a los demás los cuales salen corriendo para que no les alcance cuando lance el objeto que en su mayor parte es una pelota.

Indicador de evaluación: Utilizando diferentes posiciones del cuerpo los niños lograron un mejor control postural.

JUEGO: EL LOBO FEROS



NOMBRE DEL JUEGO: El lobo

DESTREZA: Lograr exteriorizar las emociones y sentimientos de los niños como alegría y susto

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO

Los niños forman un círculo y se agarran de las manos, se dan vueltas despacio mientras cantan, y el niño que va hacer de lobo se encuentra a una distancia del grupo, y se procede a un diálogo cantado:

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: me estoy levantando de la cama

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: me estoy bañando

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: me estoy vistiendo

Niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: estoy saliendo a comerlos

En este momento la ronda se rompe y deben correr para que el lobo no les coma, el juego se termina cuando el lobo come a la mayoría de los niños y el próximo lobo es el primer niño que comió el lobo.

Identificador de evaluación: Disfrutan del ritmo de la canción y exteriorizan sus sentimientos y emociones al saber que el lobo está a punto de cogerles al final corren y gritan otros se ríen para no ser atrapado.

JUEGO: UN PUENTE SE HA CAIDO



NOMBRE DEL JUEGO: Un puente se ha caído

DESTREZA: Realizar actividades donde los niños aprendan a controlar su fuerza y tonicidad muscular

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO

Se debe escoger dos personas para que formen el puente agarrados de la mano pero cada uno de ellos debe escoger ya sea una fruta, color, animal entre otros los demás pasaran por debajo del puente al ritmo de la canción un puente se caído lo mandaremos a componer con que plata y dinero con la cascara del huevo que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar aquí se queda dentro del puente un participante al cual le pregunta que quiere ser pongamos si escogieron frutas el uno es pera y el otro es manzana y el que se quedó adentro debe escoger entre pera y manzana según escoja se colocara atrás de la niña o niño que él decidió, así hasta que cada niño elija su fruta al terminar deben agarrarse duro en el piso hay una raya y cada grupo jalara duro y si logra hacerle pasar la raya al otro grupo ellos habrán ganado el juego.

Indicador de evaluación: Los niños consiguieron medir su fuerza y tonicidad muscular mediante este juego además que les ayuda a desarrollar el lenguaje.

JUEGO: DE LAS COGIDAS



NOMBRE DEL JUEGO: Las cogidas

DESTREZA: Explorar todo el espacio mientras intenta correr coordinadamente manteniendo el equilibrio

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: patio

DESARROLLO DEL JUEGO este juego se basa en hacer un grupo de 10 a 8 niños y niñas se escoge un niño que deberá perseguir a los demás niños mientras ellos corren por el patio al primero que coja saldrá del juego hasta que coja a todos también se puede usar una pelota y lanzarles a los niños y estos para no ser alcanzados corren por todas partes y si le llegan con la pelota esta cogido y sale del juego; hasta que les cojan a todos y el primero que se le cogió les cojera de nuevo a los demás

Indicador de evaluación: Disfrutan los niños del espacio y corren coordinadamente manteniendo un buen equilibrio.

EL JUEGO DEL SAN PIRULERO



NOMBRE DEL JUEGO: El san pirulero

DESTREZA: Realizar diferentes posiciones con el cuerpo al ritmo de la canción (saltar, sentarse, agacharse).

RECURSOS El patio

DESARROLLO DEL JUEGO

En este juego el San Pirulero es quién dirige el juego es el quién asigna un juego que tiene que hacer cada jugador como, por ejemplo: peinarse, rascarse la cabeza, halarse la oreja, saltar, tocarse la nariz, etc. Después todos hacen un círculo y se sientan, cuando se empieza a cantar todos acompañan con las palmas golpeando los muslos al ritmo de la canción:

Este es el juego de San Pirulero

Cada quién atiende a su juego.

Este es el juego de San Pirulero

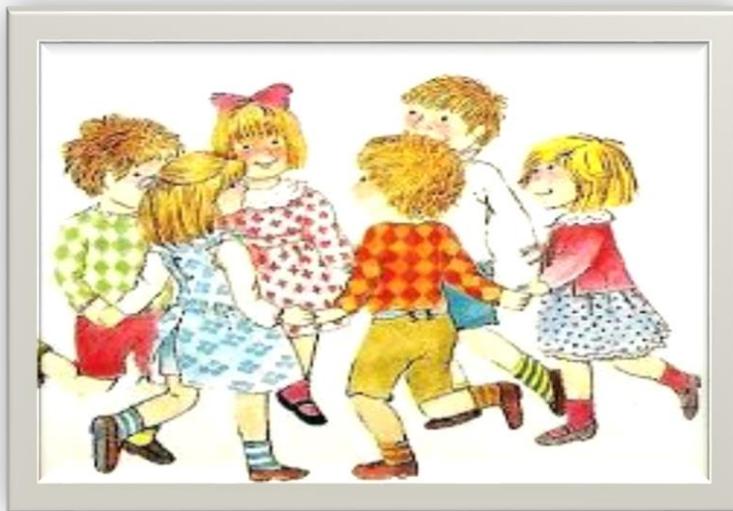
Cada quién atiende a su juego

Aquí San Pirulero hace el gesto de peinarse (reírse, halarse la oreja, se pone de pie, salta, alza los brazos, baila, se mueve, se sienta, se agáchese) y el san pirulero indica que niños debe hacer lo que está haciendo, todos debe estar atentos si hay dos haciendo el mismo movimiento que no se le haya asignado dará una prenda y para luego del juego pagar penitencia. Este juego es de retención de información.

Las penitencias son en su mayor parte que corran, salten, hagan muecas o grite.

Indicador de evaluación: Disfrutan del ritmo y diferentes posiciones que debe realizar con su cuerpo.

JUEGO: AGUA DE LIMÓN



NOMBRE DEL JUEGO: Agua de limón

DESTREZA: Lograr que el niño siga el ritmo de la canción moviéndose para un lado y otro con el cuerpo y salte con dos pies

TIEMPO:

10 minutos

RECURSOS

El patio

Desarrollo del Juego

Los niños se cogen de la mano y forman un círculo y mientras cantamos vamos saltando en un pie y cuando decimos jeí saltamos en dos pies y nos agachamos

La canción es agua de limón

Vamos a jugar

El que se quede solo

Solo se quedará jeí

La ronda se puede hacer con diferente tono de voz y ritmo, se pueden coger en parejas al acabar la canción y el que se queda solo sale del juego, o al decir jeí todos saltan en dos pies y se agachan y se vuelve a repetir la canción y es más divertida

Indicador de evaluación: Disfrutan los niños de la ronda y saltan en dos pies sin dificultad y ayuda del adulto

JUEGO: LAS ESTATUAS



NOMBRE DEL JUEGO: Estatuas

DESTREZA: Realizar ejercicios que permitan mejorar el equilibrio dinámico y estático en los niños

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: El patio

Desarrollo del juego

Hay diferentes maneras de jugar a las estatuas, ya se ha en forma de cogidas y con baile.

El juego de las estatuas consiste en que se pone música y todos los niños y niñas bailan al parar la música todos se dan como estatuas es decir sin moverse unos pueden estar agachados, con un pie arriba, con los brazos cruzados los mismos que den quedarse así por unos segundos el que se mueva pierde y sale del juego, el niño ganador es el que no se mueva y dura todo el juego.

Indicador de evaluación: Con el sonido del ritmo de la música los niños bailan y mueven todo su cuerpo y al parar la canción se detienen quedando por dos segundos totalmente estáticos ya sea con un pie arriba, cogiéndose un pie con la mano, con los dos brazos alzados.

JUEGO: SOBRE EL PUENTE DE AVIÑÓN



NOMBRE DEL JUEGO: Sobre el puente de Aviñón

DESTREZA: Participar de diferentes ejercicios y acciones que permitan un mejor equilibrio dinámico y estático que de las partes gruesas del cuerpo.

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: El patio

Desarrollo del juego

Este juego es para realizar movimientos de diferentes oficios.

Los niños y niñas hacen un círculo, se agarran de las manos y se comienza a ir girando y saltando mientras se canta, cuando se dice el nombre del oficio nos soltamos y hacemos acciones mímicas del oficio.

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan, todos bailan,

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan y yo también.

Hacen así, así las lavanderas, hacen así,

Así me gusta a mí

Luego deben hacer la mímica de estregar ropa mientras cantan en sus puestos:

De nuevo vuelven a cantar y giran saltando paso a paso esta vez a la izquierda. Se detiene y sueltan las manos cuando termina la estrofa:

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan, todos bailan,

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan y yo también.

Cantan ahora lo siguiente haciendo la mímica de coser un zapato en sus puestos:

Hacen así, así los zapateros, hacen así,

Así me gusta a mí.

A continuación, vuelven a cantar tomados de la mano y girando hacia la derecha como al principio:

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan, todos bailan...

Esta vez, en sus puestos, harán la mímica de los soldados y marchan:

Hacen así, así los soldados, hacen así,

Así me gusta a mí

Sigue la ronda con hacen el canto inicial y esta vez girarán hacia la izquierda cantando y tomados de la mano:

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan, todos bailan,

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan y yo también.

De la misma forma, se detienen en sus puestos al terminar y hacen la mímica de los corredores

Hacen así, así los corredores, hacen así, así me gusta a mí

En cada nueva estrofa, todos los jugadores hacen la acción o mímica que le corresponde al oficio que nombren. Se podrían agregar otros oficios para alargar el juego.

Indicador de evaluación: Se mueven al ritmo de la música y realizan los ejercicios y acciones que les indican con las partes gruesas de su cuerpo.

JUEGO: LAS ESCONDIDAS



NOMBRE DEL JUEGO: Escondidas

DESTREZA: Utilizar el espacio necesario para coordinar diferentes distancias mientras corren

TIEMPO: 10 minutos

RECURSOS: El patio

Desarrollo del juego

Se reúnen varios niños y niñas en un lugar grande eligen a uno cual es el que debe cerrar los ojos y contar hasta el 10 o 5 mientras el niño elegido cuenta los demás niños y niñas se esconden donde nadie los encuentre cuando termina de contar dice ya listo salgo a buscarles , es así que el niño sale a buscarles por todas partes si encuentra a un niño le dice visto y corre a topar donde conto , si algún niño de los que estaban escondidos sale primero sin ser visto corre y dice salvados todos por lo que le tocara contar de nuevo al mismo niño pero si el niño encuentra primero a un niño dice visto y topa busca a los demás y el primer niño que encontró deberá contar y buscar a los que se esconden

Indicador de Evaluación: disfrutan del espacio en su totalidad mientras corren coordinadamente

JUEGO: LA RAYUELA



NOMBRE DEL JUEGO: LA RAYUELA

DESTREZA: lograr que los niños salten en un pie o alternadamente según en los juegos tradicionales

RECURSOS: el patio

DESARROLLO DEL JUEGO: Consiste en dibujar con una tiza, pedazo de ladrillo o carbón en el piso un tablero, el mismo que puede ser en forma de, gato, avión, días de la semana entre otros; el más jugado es el del gato que consta de un cuello de 3 cajones, luego dos cajones como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas, colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o semillas en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero no pueden tocar nadie solo la propietaria en el juego a medida que avanza tiene más complejidad.

Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

Este juego se puede utilizar con los niños de tres años con diferentes recomendaciones y utilizándolo solo para lograr saltar en un pie o alternadamente.

Recomendación

Este juego se lo está aplicando con texturas liso áspero rugoso suave duro, etc., para que los niños saltan sin zapatos y medias es muy divertido, ya que ayuda a desarrollar censo-percepciones.

Indicador de Evaluación: los niños disfrutan del juego y logran saltar en un pie y alternadamente

Lista de Cotejo

Nómina de niños	Camina y corre coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias y ritmos utilizando el espacio total			Salta en dos pies			Salta sobre un pie y sobre el otro de manera autónoma			Realiza actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular			Realiza ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo			Mantiene control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado , pie)			Caminar ,correr saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento			
	N.C	P	C	N.C	P	C	N.C	P	C	N.C	P	C	N.C	P	C	N.C	P	C	N.C	P	C	
Karin Ramírez			X		X			X			X			X			X			X		
Katherine Vega			X			X			X			X			X		X			X		
Ismael Jaya			X			X			X	X					X		X					X
Abigail Quishpe			X			X			X			X			X				X			X
Mikaela Ninasunta		X			X				X			X			X				X			X
Nina López			X			X			X			X			X	X						X
Pablo Guallichico			X			X			X	X					X				X			X
Aron Guamán			X		X				X		X				X				X			X
Snayder Inca			X			X	X					X			X		X					X
Kelly Díaz			X			X			X			X		X					X		X	

Tabla 14

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS FINALES

Ficha de evaluación del desarrollo infantil

Edad: 3 años

Tabla 15 Ficha de evaluación Final

N°	PREGUNTAS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
		9	1	0
1	Caminan coordinadamente de adelante hacia atrás los niños de tres años	9	1	0
2	Salta en un pie o alternadamente el niños de tres años	6	3	1
3	Controla los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo	9	1	0
4	Realiza actividades con fuerza y tonicidad muscular	6	2	2
5	Combinan formas de desplazamientos como correr, saltar y caminar coordinadamente	9	1	0
6	Mantienen el equilibrio por tres segundos	7	2	1
7	Los niños saltan en dos pies	7	3	0
8	Realizan cambios de posición con su cuerpo	6	3	1
9	El niño exterioriza emociones y sentimientos de susto y alegría con los juegos tradicionales	9	1	0
10	Corren a diferentes distancias los niños siguiendo ritmos y utilizando el espacio necesario	8	2	0

Pregunta N° 1: ¿Caminan coordinadamente de adelante hacia atrás los niños de tres años?

Tabla 16

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	9	1	0	10
Porcentaje	90%	10%	0%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

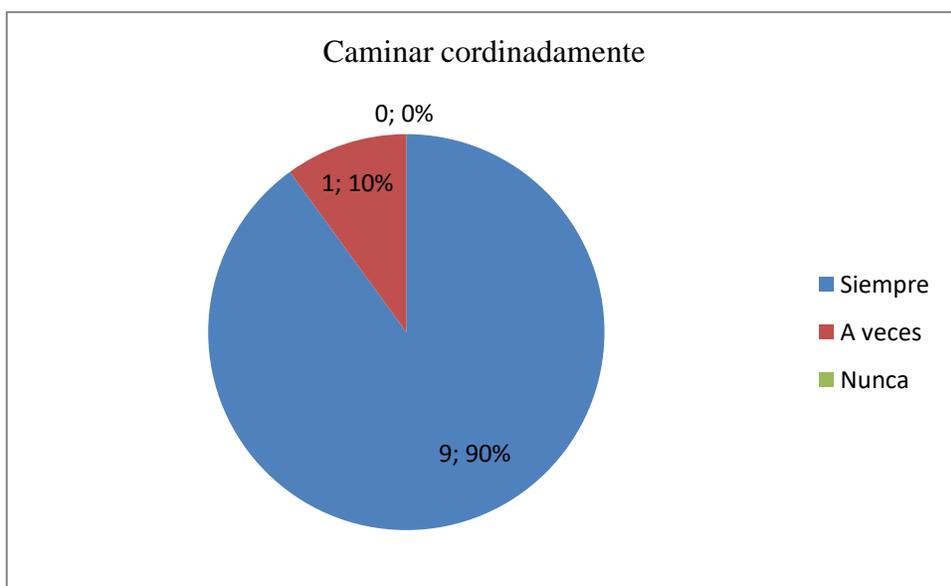


Gráfico 11

Análisis e interpretación: El 90% de los niños dominan caminar coordinadamente de adelante hacia atrás, él y el 10% lo hace a veces.

Pregunta N° 2: ¿Saltar en un pie o alternadamente el niño de tres años?

Tabla 17

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	6	3	1	10
Porcentaje	60%	30%	10%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

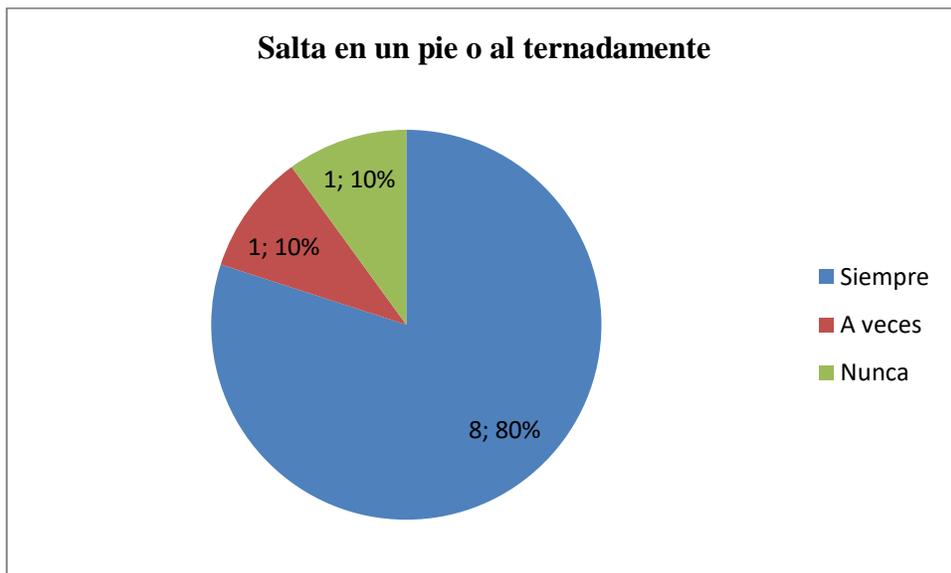


Gráfico 12

Análisis e interpretación: los niños el 80% dominan saltar en un pie o alternadamente el 10% lo hace a veces y el otro 10% nunca.

Pregunta N° 3 ¿Controla los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo?

Tabla 18

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	9	1	0	10
Porcentaje	90%	10%	0%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

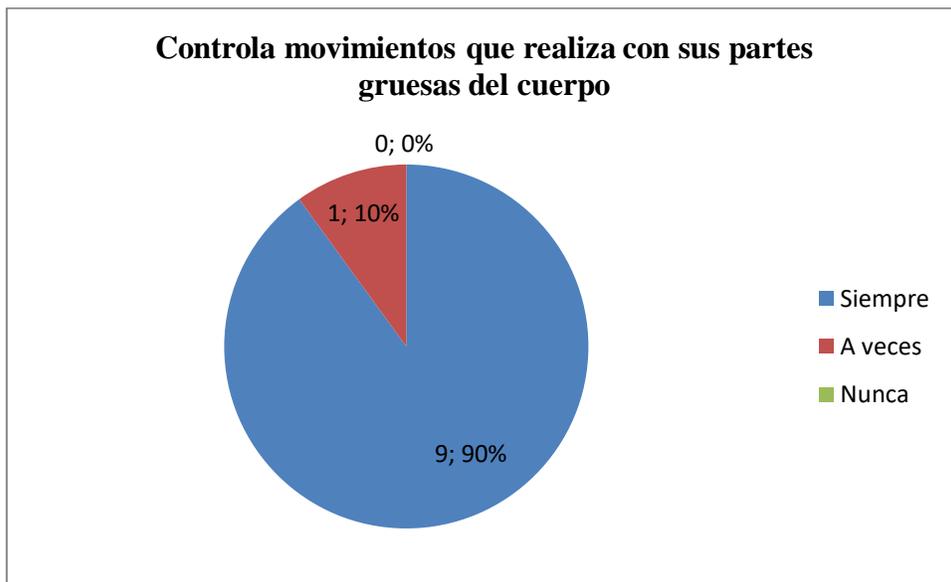


Grafico 13

Análisis e interpretación: El 90% de los niños dominan controlar los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo y el 10% lo hace a veces.

Pregunta N° 4: ¿Realiza actividades con fuerza y tonicidad muscular?

Tabla 19

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	6	2	2	10
Porcentaje	60%	20%	20%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

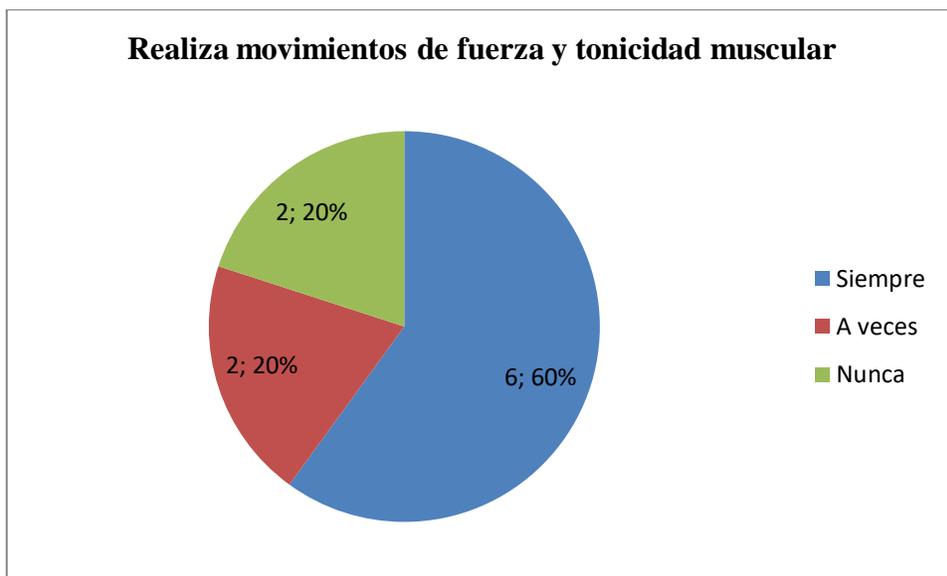


Gráfico 14

Análisis e interpretación: el 60% de los niños dominan realizar actividades con fuerza y tonicidad muscular el 20 % lo hace a veces y el otro 20% nunca.

Pregunta N° 5: ¿Combinan formas de desplazamientos como correr, saltar y caminar coordinadamente?

Tabla 20

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	9	1	0	10
Porcentaje	90%	10%	0%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

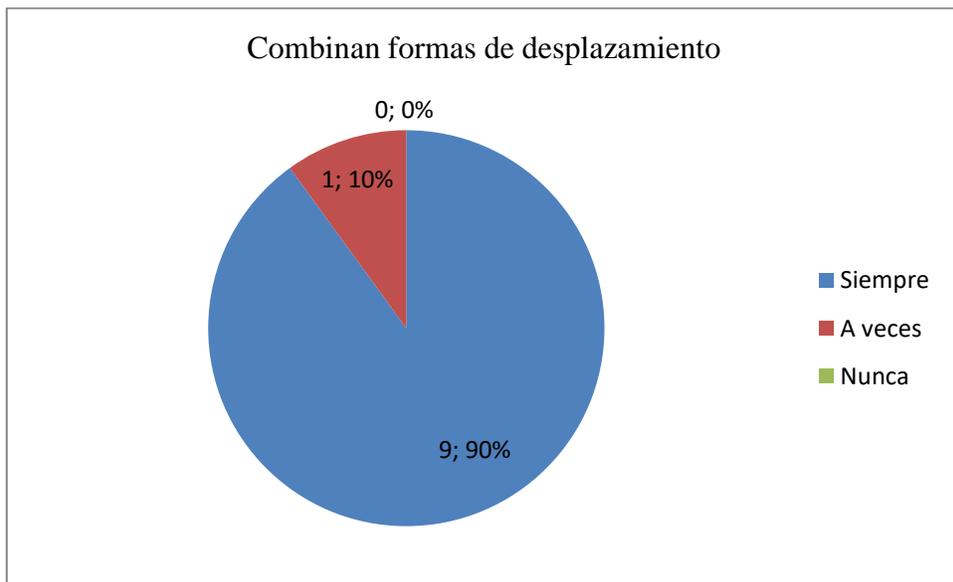


Gráfico 15

Análisis e interpretación: El 90% de los niños dominan y disfrutan al combinar formas de desplazamientos como correr, saltar y caminar coordinadamente y el 10% lo hace a veces.

Pregunta N° 6: ¿Mantiene el equilibrio por tres minutos?

Tabla 21

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	7	2	1	10
Porcentaje	90%	20%	10%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

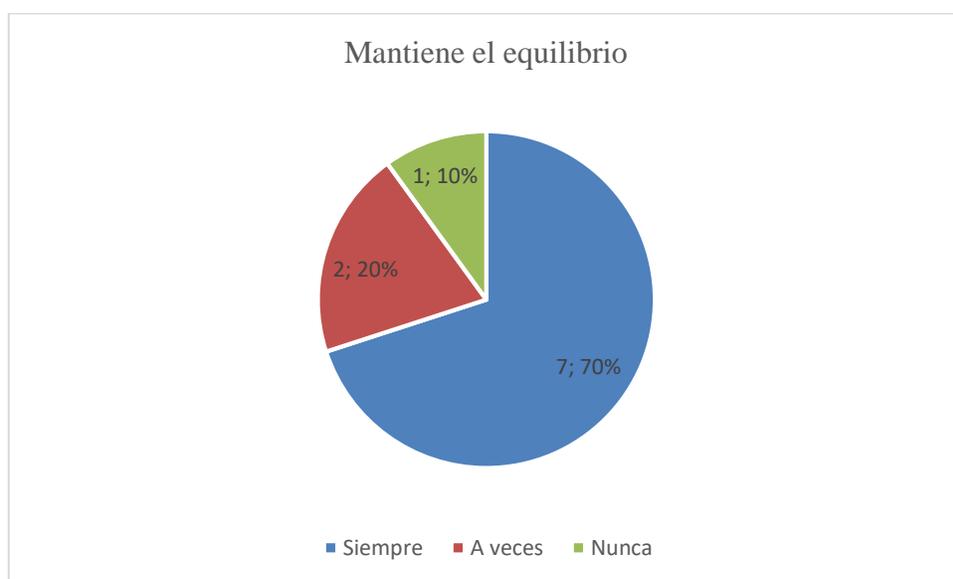


Gráfico 16

Análisis e interpretación: Los niños en un 70% logran dominar el equilibrio el 20% lo hace a veces y el 10% nunca.

Pregunta N° 7: ¿Los niños saltan en dos pies?

Tabla 22

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	7	3	0	10
Porcentaje	70%	30%	0%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

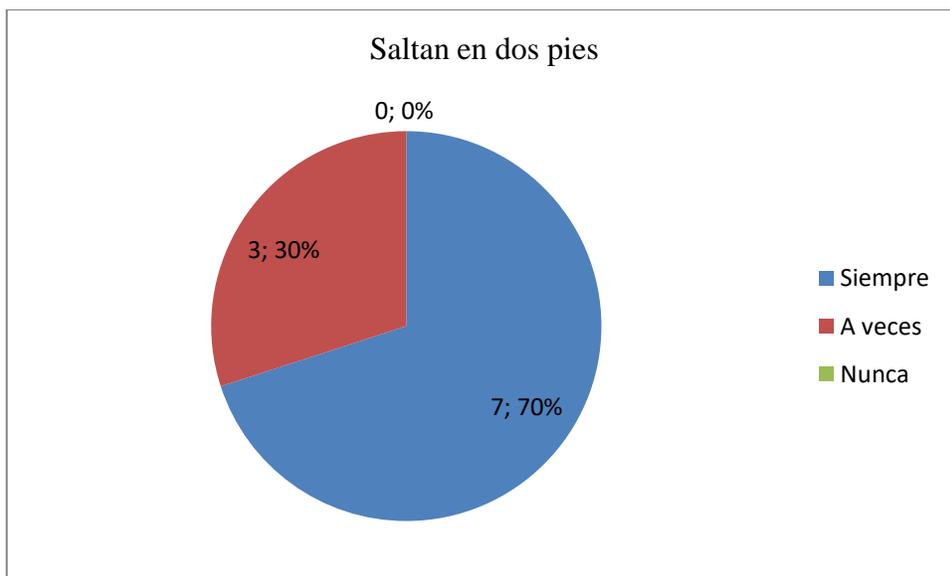


Gráfico 17

Análisis e interpretación: El 70% de los niños disfrutan saltar en dos pies y el 30% lo hace a veces

Pregunta N° 8: ¿Realiza cambios de posición con su cuerpo?

Tabla 23

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	6	3	1	10
Porcentaje	60%	30%	10%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

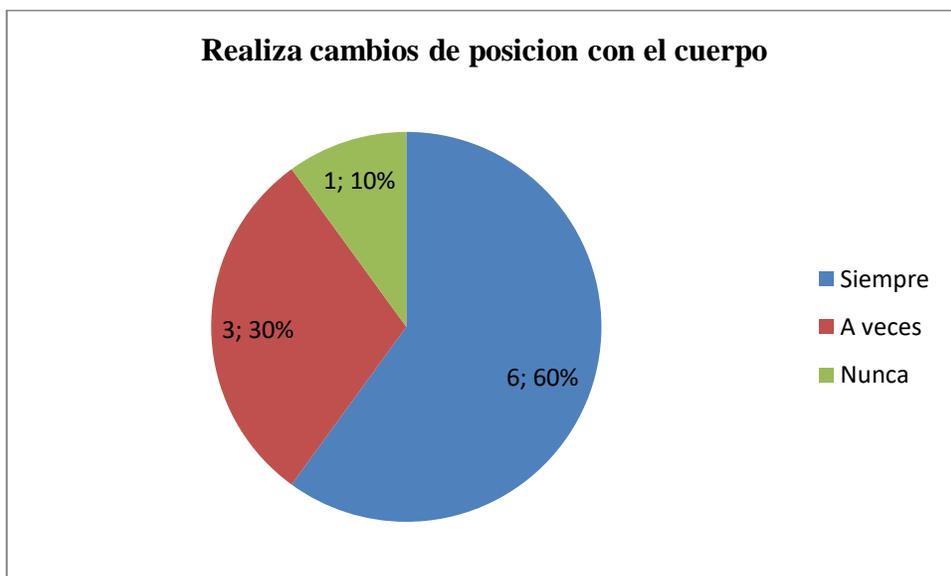


Gráfico 18

Análisis e interpretación: El 60% de los niños dominan diferentes cambios de posición con su cuerpo el 30% lo hace a veces y el 10% nunca

Pregunta N° 9: ¿El niño exterioriza emociones y sentimientos de susto y alegría con los juegos tradicionales?

Tabla 24

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	9	1	0	10
Porcentaje	90%	10%	0%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

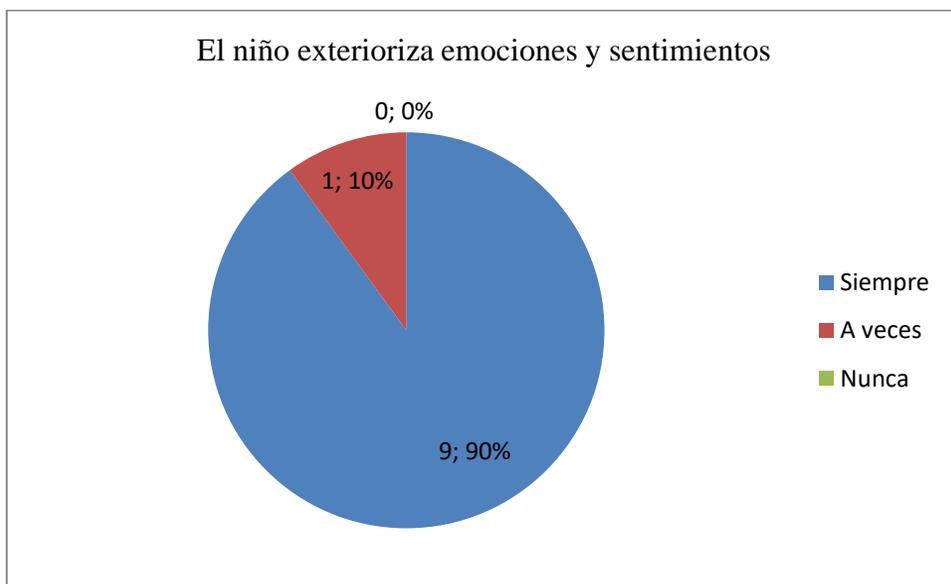


Gráfico 19

Análisis e interpretación: El 90% de los juegos tradicionales motivan a los niños a exteriorizar sus emociones y sentimientos y al 10% nunca

Pregunta N° 10: ¿Corren a diferentes distancias los niños utilizando el espacio necesario?

Tabla 25

Opciones	Siempre	A veces	Nunca	Total
Frecuencia	8	2	0	10
Porcentaje	90%	10%	0%	100%

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

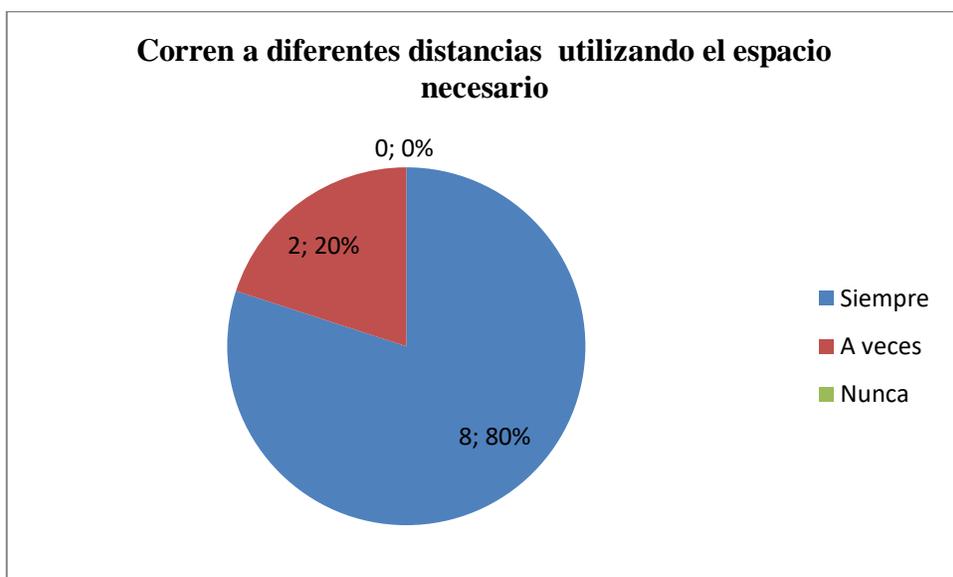


Gráfico 20

Análisis e interpretación: El 80% de los niños se divierten y dominan correr diferentes distancias y utilizan el espacio necesario y el 20% lo hace a veces.

5.8 COMPARACIÓN DE DATOS

Pregunta N° 1: ¿Caminan coordinadamente de adelante hacia atrás los niños de tres años?

Tabla 26

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
10%	20%	70%	90%	10%	0%
1	2	7	9	1	0

Camina coordinadamente

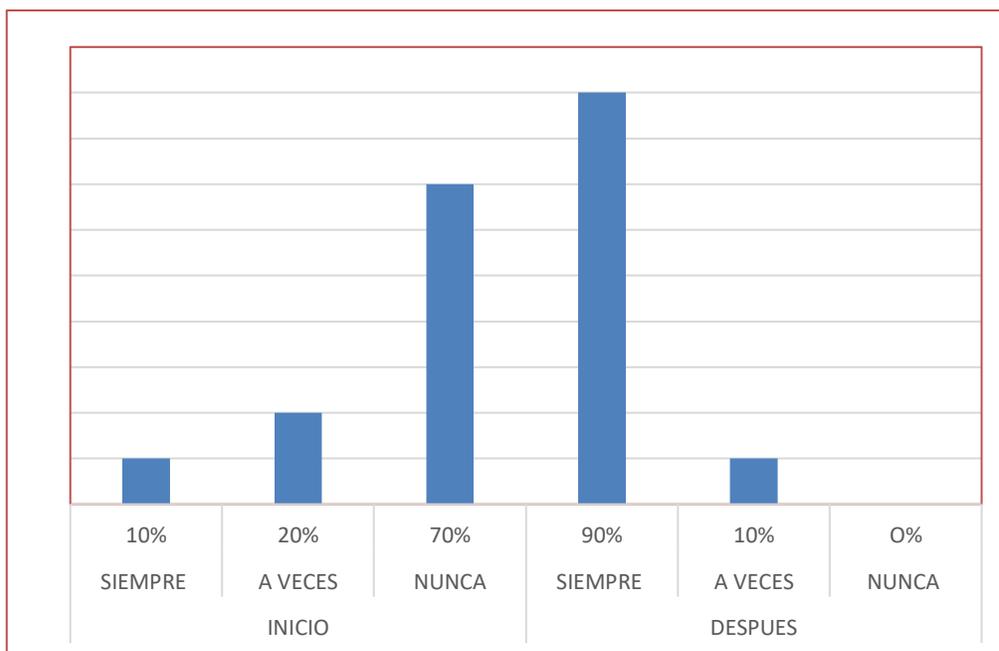


Grafico 21

Análisis e interpretación: al comienzo el 70 % de niños no caminan coordinadamente el 20% después de la evaluación el 90% de los niños lograron caminar coordinadamente

Pregunta N° 2: ¿Saltar en un pie o alternadamente el niño de tres años?

Tabla 27

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
10%	30%	60%	60%	30%	10%
1	3	6	6	3	1

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Salta en un pie o alternadamente

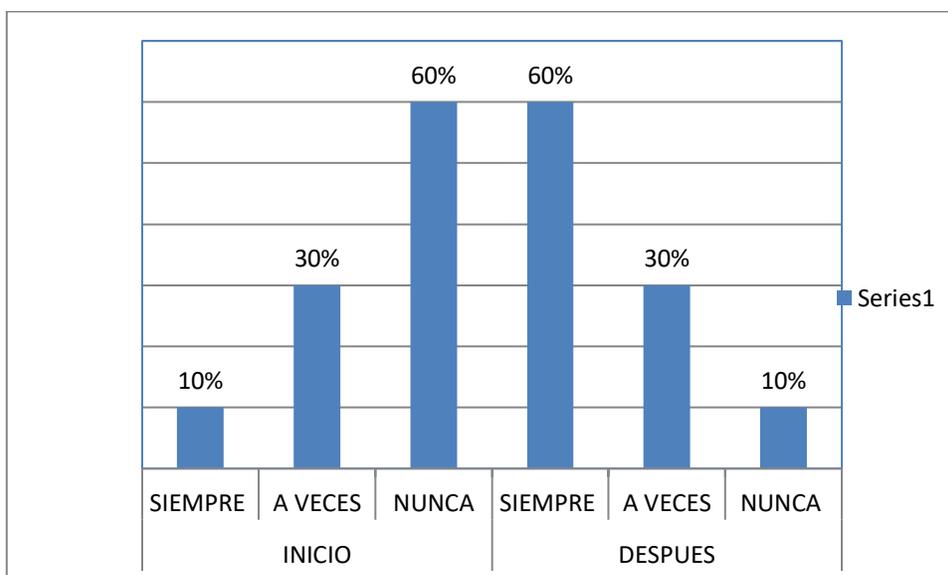


Grafico 22

Análisis e interpretación: al comienzo el 60% no salto en un pie y después el 60% logro saltar en un pie o alternadamente

Pregunta N° 3 ¿Controla los movimientos que realiza con sus partes gruesas del cuerpo?

Tabla 28

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
20%	30%	50%	90%	10%	0%
2	3	5	9	1	0

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Controla los movimientos con sus partes gruesas del cuerpo

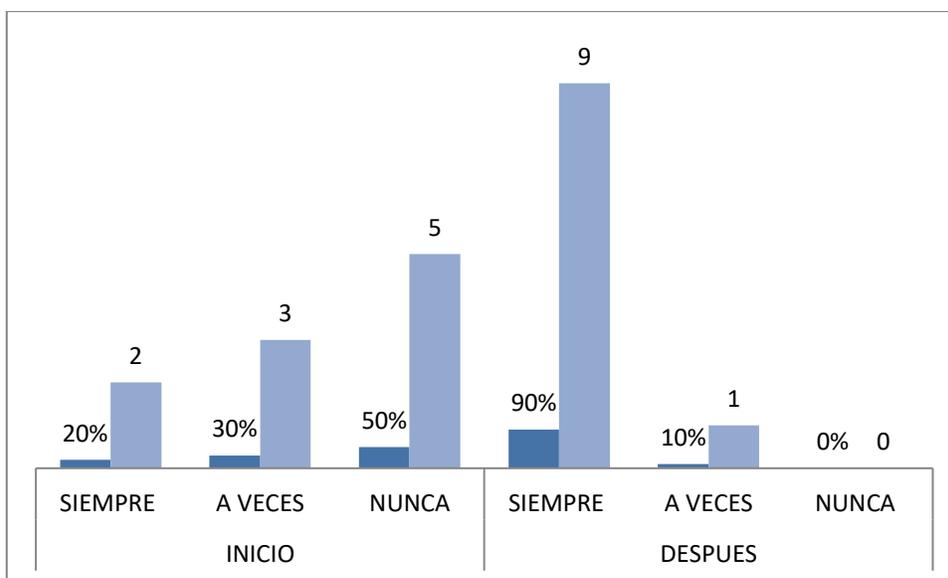


Grafico 23

Análisis e interpretación: Al comienzo el 50% no lograron controlar los movimientos con las partes gruesas de su cuerpo después el 90% logro hacerlo

Pregunta N° 4: ¿Realiza actividades con fuerza y tonicidad muscular?

Tabla 29

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
10%	10%	80%	60%	20%	20%
1	1	8	6	2	2

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Realiza actividades con fuerza y tonicidad muscular

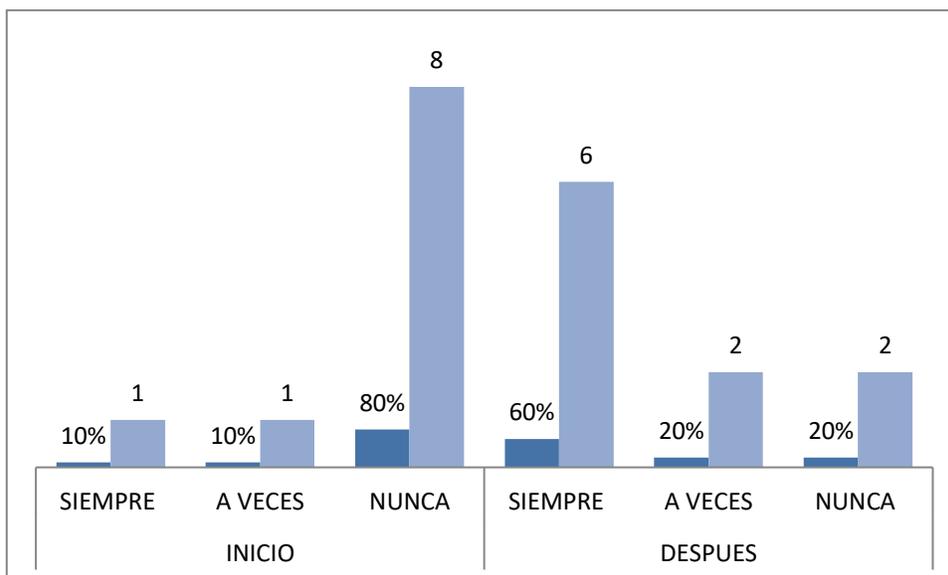


Grafico 24

Análisis e interpretación: Al comienzo el 80% no realizo actividades con fuerza y tonicidad muscular después el 60% logro hacerlo

Pregunta N° 5: ¿Combinan formas de desplazamientos como correr, saltar y caminar coordinadamente?

Tabla 30

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
20%	20%	60%	90%	10%	0%
2	2	6	9	1	0

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Combinan formas de desplazamientos

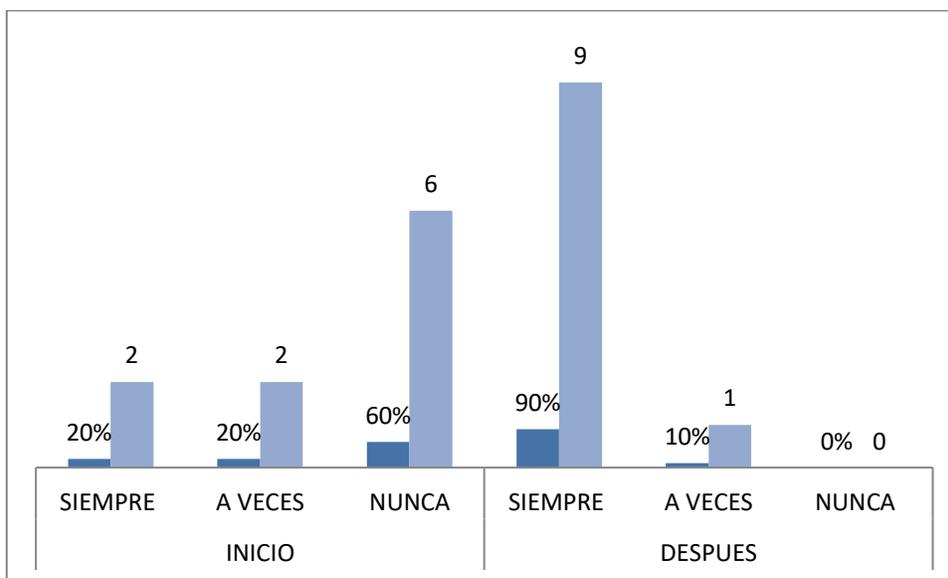


Grafico 25

Análisis e interpretación: Al comienzo el 60% no combino desplazamientos coordinadamente después el 90% logro hacerlo

Pregunta N° 6: ¿Mantiene el equilibrio por tres minutos?

Tabla 31

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
10%	30%	60%	70%	20%	10%
1	3	6	7	2	1

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Mantienen equilibrio

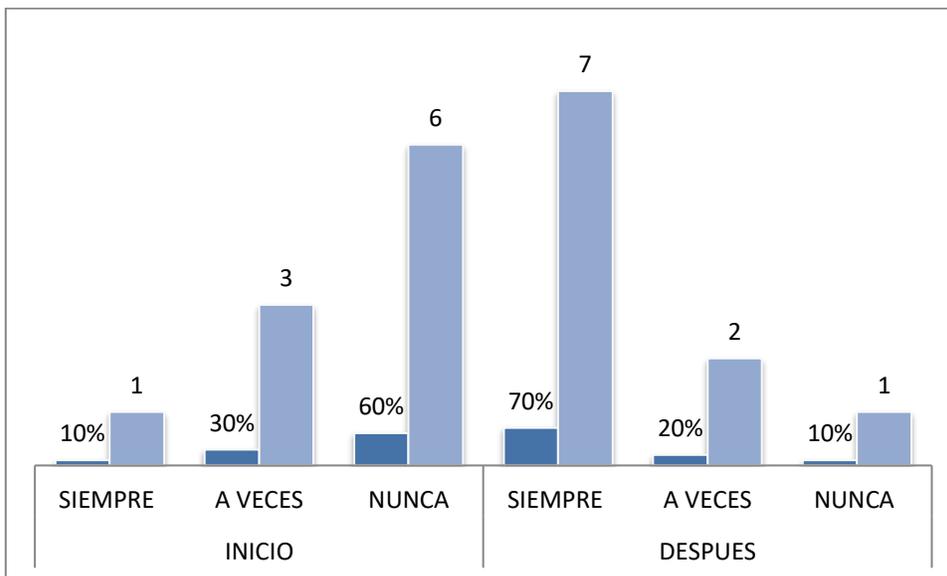


Grafico 26

Análisis e interpretación: Al comienzo el 60% no mantiene el equilibrio después el 70% logro hacerlo

Pregunta N° 7: ¿Los niños saltan en dos pies?

Tabla 32

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
20%	30%	50%	70%	30%	0%
2	3	5	9	1	0

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

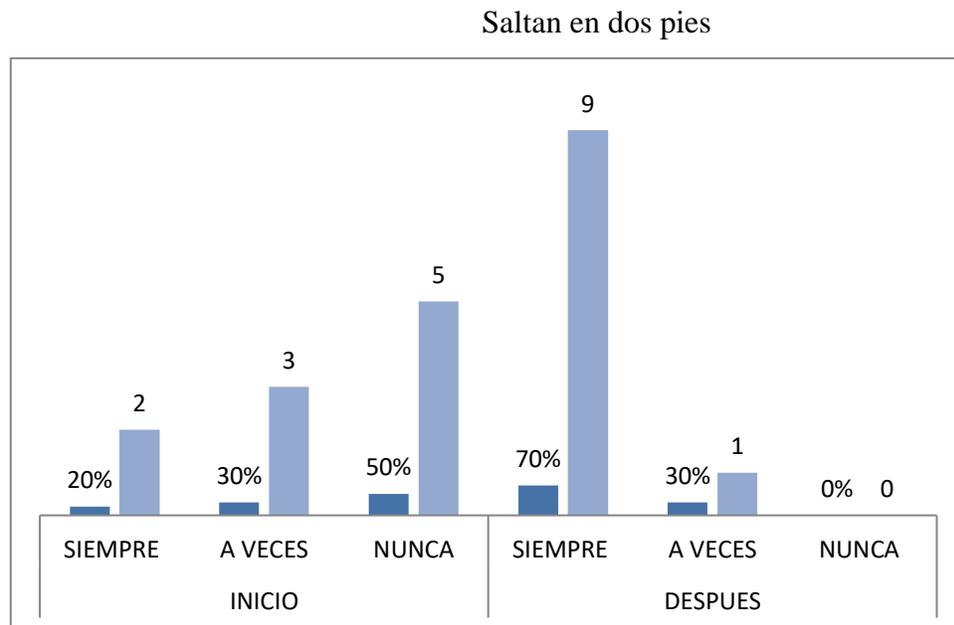


Grafico 27

Análisis e interpretación: Al comienzo el 50% no saltan en dos pies después el 90% logro hacerlo

Pregunta N° 8: ¿Realiza cambios de posición con su cuerpo?

Tabla 33

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
10%	20%	70%	60%	30%	10%
1	2	7	6	3	1

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Realiza cambios de posición con su cuerpo

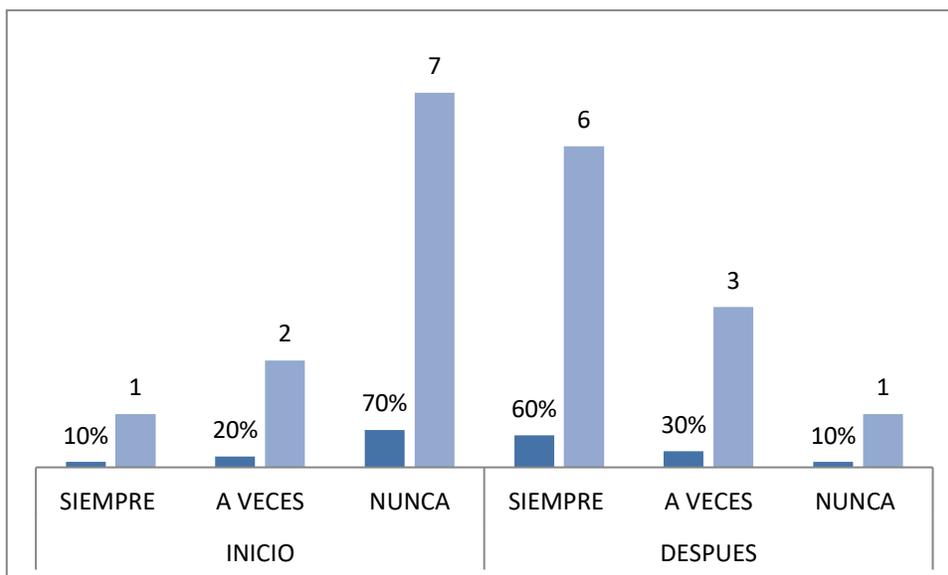


Grafico 28

Análisis e interpretación: Al comienzo el 70% no logro hacer cambios de posición con su cuerpo después el 60% logro hacerlo

Pregunta N° 9: ¿El niño exterioriza emociones y sentimientos de susto y alegría con los juegos tradicionales?

Tabla 34

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
10%	10%	80%	90%	10%	0%
1	1	8	9	1	0

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

El niño exterioriza emociones y sentimientos de susto y alegría

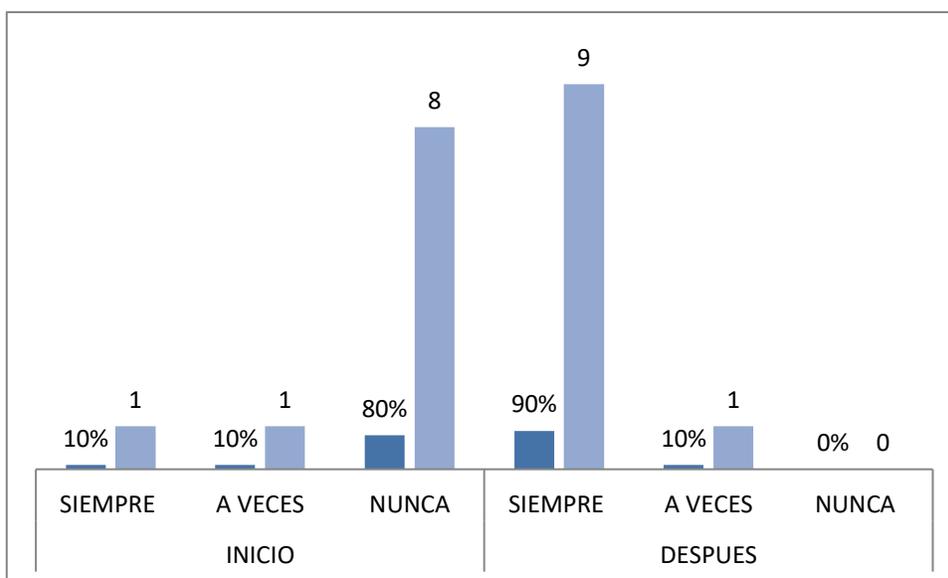


Grafico 29

Análisis e interpretación: Al comienzo el 80% no logro exteriorizar emociones y sentimientos después el 90% logro hacerlo

Pregunta N° 10: ¿Corren a diferentes distancias los niños utilizando el espacio necesario?

Tabla 35

INICIO			DESPUES		
SIEMPRE	A VECES	NUNCA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
20%	30%	50%	80%	20%	0%
2	3	5	8	2	0

Elaborado por: Katyuska Vaca

Fuente: Ficha de evaluación

Corren a diferentes distancias utilizando el espacio necesario

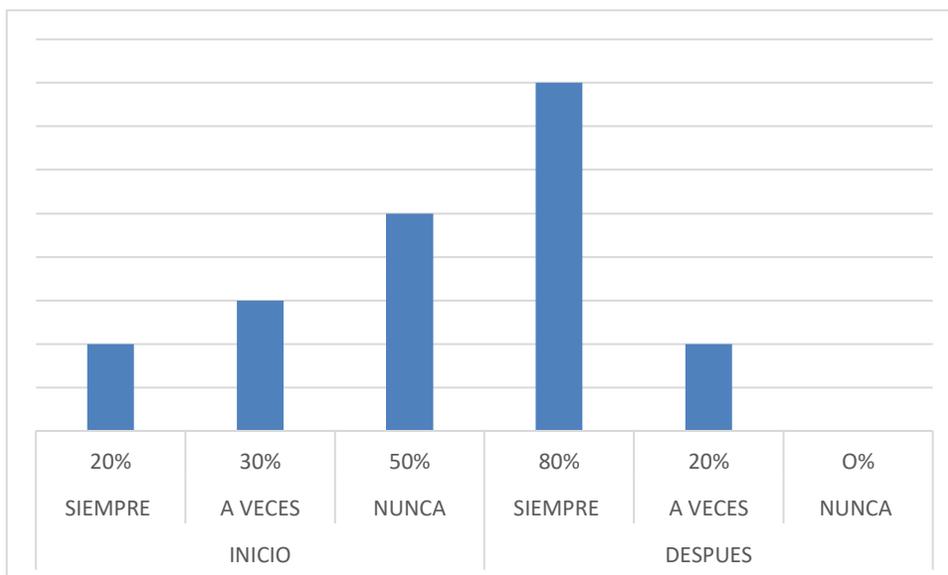


Grafico 30

Análisis e interpretación: Al comienzo el 50% no logro correr distancias utilizando el espacio necesario después el 80% logro hacerlo

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- ✓ La coordinación y el equilibrio son factores importantes en el desarrollo motriz de los niños, al utilizar los juegos tradicionales como un ente facilitador del mejoramiento de las destrezas y habilidades de los niños de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco del Distrito metropolitano de Quito; se pudo evidenciar que se fortaleció las potencialidades motrices con las actividades físicas y sociales,
- ✓ El proceso de identificación de los juegos tradicionales que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años, dependió del espacio que se posee dentro del Centro infantil y de las destrezas que se planeó desarrollar o fomentar en los niños.
- ✓ La selección de los juegos tradicionales para la edad de tres años, no sólo sirvió para desarrollar la motricidad gruesa, sino para rescatar la identidad cultural
- ✓ El manual de juegos tradicionales para la utilización de las educadoras del Centro Infantil Guagua Toctiuco se convirtió en una herramienta de apoyo al momento de impartir actividades lúdicas para que ejerciten las habilidades motrices, sociales, afectivas y culturales con los niños.

Recomendaciones

Es importante conocer las características motrices de los niños de tres años para tener referencia de las condiciones de desarrollo en la que se encuentran.

* Los juegos tradicionales permiten al niño desarrollar la coordinación y el equilibrio de una manera lúdica y placentera.

* El seguimiento aplicado mediante la observación al desarrollo de las actividades da la oportunidad al educador de comprobar que el niño tiene un buen desarrollo de motricidad gruesa.

* Se recomienda a las maestras utilizar las actividades seleccionadas en el manual porque fueron escogidas y aplicadas en el grupo de tres años; cuyo resultado fue favorable para afianzar sus destrezas motrices de una manera no escolarizada.

VOCABULARIO

Sensitiva: Capaz de experimentar sensaciones

Circundante: adj. Que rodea o circunda algo

Monótona: rutinario, pasado que está ahí mismo y no cambia

Inherencias: Unión indivisible por naturaleza o separable solo mentalmente

Intangible Que no debe o no puede tocarse

Relevancia: darle importancia a algo

Aptitudes: Capacidad y buena disposición para ejercer o desempeñar una determinada tarea, función

Ancestrales: De los antepasados o relativo a ello

Acervo: Conjunto de bienes morales, culturales o materiales de una colectividad de personas acervo espiritual, cultural, patrimonial.

Control postural. -Dominio de las diversas posturas corporales que se pueden adoptar al realizar una actividad.

Coordinación desplazamiento. - son los movimientos que se hace coordinando movimientos en los saltos, punta de pies, etc.

Esquema corporal. - Se utiliza para sugerir la postura en la que va a estar el personaje dibujada.

ANEXOS

SOLICITUD

Quito, 26 de Enero del 2018

Señora: Directora

Lcda. Paulina Arias

Directora del Centro Infantil Guagua Toctiuco

Presente

Yo **Katyuska Soraya Vaca Tello**, estudiante de la carrera profesional de Parvulario, solicito a usted me permita realizar en el Centro Infantil Guagua Toctiuco, la Aplicación de algunos Juegos Tradicionales en las actividades lúdicas en los niños de 3 años para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, con el fin de motivar a los niños por medio del juego a un mejor desenvolvimiento personal y colectivo.

Quedo agradecida a usted por su colaboración y aceptación.

Atentamente

Katyuska Vaca
Estudiante

Firma de autorización

Lcda.: Paulina Arias
Directora del Centro Guagua Toctiuco

SOLICITUD

Quito, 26 de Enero del 2018

Señora: Directora

Lcda. Paulina Arias

Directora del Centro Infantil Guagua Toctiuco

Presente

Yo **Katjuska Soraya Vaca Tello**, estudiante de la carrera profesional de Parvulario, solicito a usted me permita realizar una ficha de evaluación a los niños de tres años del Centro Infantil Guagua Toctiuco, que consiste en verificar las falencias que tiene en el desarrollo de la motricidad Gruesa y el beneficio que dará el fomentar Juegos Tradicionales en las actividades lúdicas en los niños de 3 años.

Quedo agradecida a usted por su colaboración y aceptación.

Atentamente

Katjuska Vaca
Estudiante

Firma de autorización

Lcda.: Paulina Arias
Directora del Centro Guagua Toctiuco

MATANTIRU TIRULAN



JUEGO UNA PUERTA SE CAIDO



JUEGO EL GATO Y EL RATÓN



JUEGO DE LAS COGIDAS



JUEGO DE LA RAYUELA



WEBGRAFIA

Armendáriz, M. (08, 03, 2013).Juegos Tradicionales del Ecuador

Andrade, V., & Ante, A. (2010). *Tesis: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS” DARIO GAS GRIJALVA”, “ABDON CALDERON” Y “MANUEL.J.BASTIDAS”* .
Carchi.

Baracco. (2001).

Bedoya, Y., & Cadena, M. (2012). *Tesis: LA ESTIMULACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “MARÍA MONTESSORI” DE LA CIUDAD DE IBARRA; PROPUESTA ALTERNATIVA*. Ibarra.

Cevallos, R. (2011). *Tesis: La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectura y escritura en los niños de primer año den Educación Básica En el Jardín Infante Lucinda Toledo*. Quito.

Ecuador, M. d. (s.f.). Ministerio de Educación del Ecuador . Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=s0Kyzl0T4qQ>

Garcia, a. (2009). manual de juegos tradicionales. Obtenido de manual de juegos tradicionales: <http://www.monografias.com>

Herrera, J. (2010). *Tesis:“ELABORACION Y APLICACIÓN DE UN MANUAL BASADO EN JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA*

MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA CLUB ROTARIO”. . Latacunga.

<http://www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf>. (s.f.).

<http://www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf>. Obtenido de

<http://www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf>.

NUÑEZ. (2003).

Pazmiño, M., & Proaño, P. (2009). *Tesis: Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la Motricidad gruesa, mediante la estimulación en niños/as de dos, tres años en la Guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 - 2009*. Riobamba.

Pieaget, J., & Barbel, I. (2007). *Psicología del Niño*. Madrid: Ediciones Morata.

renso.r. (2010). *monografías* .