



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA PARVULARIA

**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA PARA EL DESARROLLO DE
LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE JUEGOS
TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE TRES AÑOS DEL CENTRO
INFANTIL “EL TEJAR”
PERIODO 2015 -2016**

TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

AUTORA: MYRIAN AUGUSTA SANTILLÁN MAYGUA

TUTOR: Lcdo. SANTIAGO GAMBOA

QUITO, ABRIL - 2016



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre: Myrian Augusta Santillán Maygua	Nivel: Sexto Nivel
Carrera: Parvularia	Dirección Domicilio: Machacada 654 Balcón del valle
Correo electrónico: myriansantillan@gmail.com	TELÉFONO 3191791 0998832815

Fecha: ____/____/____

DATOS DEL TUTOR

Nombre del Tutor: Magister: Santiago Gamboa	Carrera: Parvularia
---	-------------------------------

TUTORIA DE PROCESO DE TITULACION

TEMA APROBADO DEL PROYECTO:

Elaboración de una guía para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil del Buen Vivir “El Tejar”

OBJETIVO GENERAL

Conocer el beneficio de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil del Buen Vivir “El Tejar”

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,

Nombre Asesor: _____

Firma Asesor: _____



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Señalar el mes		Enero			Febrero				Marzo				Abril			Mayo				FIRMAS ESTUDIANTE	
Marcar semana		6	3	0	6	3	0	7	5	2	9	6	2	9	6	3	2	3	4		5
Actividad	Revisión de la propuesta																				
	Corrección de la propuesta																				
	Aprobación de la propuesta																				
	Revisión del marco teórico																				
	Revisión del proyecto																				
	Corrección del proyecto																				
	Corrección y aprobación final del proyecto																				

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____

FIRMA TUTOR: _____

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA: _____



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

INFORME DEL TUTOR

Fecha: ____/____/____

DATOS DEL TUTOR

Nombre del Tutor:
Magister: Santiago Gamboa

Programa Académico o Carrera:
Tecnología en Parvularia

TUTORIA DE PROCESO DE TITULACION

TEMA DEL PROYECTO:

Elaboración de una guía para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil del Buen Vivir "El Tejar"

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 práctico

_____ %

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: _____

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **Myrian Augusta Santillán Maygua**, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Japón, certifico que el Proyecto de Investigación con el Tema: **ELABORACIÓN DE UNA GUÍA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DEL CENTRO INFANTIL “EL TEJAR”**; es de mi autoría, el mismo que refleja conocimientos adquiridos a lo largo de mi preparación académica, la investigación, el análisis y estudio del desarrollo de la Psicomotricidad en los niños y niñas de la entidad involucrada, respetando los derechos de autor, ante lo cual citó por medio de información bibliografía cada investigación o información recogida para la elaboración del Proyecto.

Atentamente,

Myrian Augusta Santillán Maygua

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mis Hijos, que son mi orgullo y mi gran motivación, quitan de mi mente todas las adversidades que se presentan, y me impulsan a cada día superarme en la carrera y ofrecerles siempre lo mejor. Son parte de mi lucha para seguir en busca de la excelencia en el trabajo, mi vida no tendría sentido sin ustedes.

Muchas gracias hijos, porque sin su ayuda, no habría logrado desarrollar con éxito, mi proyecto de grado.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por permitirme haber culminado esta etapa muy importante de mi vida profesional.

Al equipo docente del INSTITUTO SUPERIOR “JAPÓN”, por su enseñanza y paciencia, gracias por no solo ser nuestros maestros sino también nuestros amigos.

Con todo respeto y gratitud al Centro Infantil del Buen Vivir “El Tejar” por todas las facilidades prestadas para la realización del presente trabajo.

Dios los bendiga siempre

Tabla De Contenidos

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN	II
INFORME DEL TUTOR	IV
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
TABLA DE CONTENIDOS.....	VIII
RESUMEN	XII
ABSTRACT	XIII
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	2
CONCEPTO DE PSICOMOTRICIDAD	2
TIPOS DE PSICOMOTRICIDAD.....	3
<i>La Motricidad Fina</i>	<i>3</i>
<i>La Motricidad Gruesa.....</i>	<i>3</i>
<i>Importancia del desarrollo psicomotor grueso</i>	<i>4</i>
<i>Beneficios del desarrollo psicomotor grueso</i>	<i>4</i>
EL JUEGO	6
DESARROLLO.	7
LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS.	8
DESARROLLO PSICOMOTOR.	8
BENEFICIOS DEL JUEGO	9
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.	10
<i>Juegos Tradicionales.....</i>	<i>10</i>
<i>Juegos Populares.....</i>	<i>12</i>
<i>Juegos de Mesa.....</i>	<i>12</i>

<i>Juegos de Naipes</i>	12
<i>Video Juegos</i>	13
<i>Juegos de rol</i>	13
OTROS TIPOS DE JUEGO.....	13
<i>La cesta de los tesoros</i>	13
<i>El juego heurístico</i>	14
<i>El juego psicomotor</i>	14
<i>El Juego Educativo</i>	14
EL JUEGO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	14
JUEGOS TRADICIONALES Y SU DESARROLLO MOTOR GRUESO.	15
<i>El Juego De Los Ensacados</i>	15
<i>Carrera de los tres pies</i>	15
<i>Juego El Huevo Y La Cuchara</i>	16
<i>La Carretilla</i> .-.....	16
<i>Rayuela</i> .-	17
<i>La Cuerda o Soga</i>	17
<i>Las Escondidas</i>	17
<i>Una puerta se ha caído</i>	18
<i>Sillas Musicales</i>	18
<i>Juego De Rondas</i>	19
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	20
MÉTODO CIENTÍFICO.....	20
TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.	20
<i>Diseño de la investigación</i>	21
<i>Tipo de estudio</i>	21
<i>Población y muestra</i>	21

Muestra.....	21
CAPÍTULO IV: TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	22
OBSERVACIÓN.....	22
ENCUESTAS.....	22
INSTRUMENTOS.....	22
TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS.....	23
CAPÍTULO V: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LAS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL “EL TEJAR”	24
RESULTADOS.....	24
<i>Pregunta #1.- ¿Considera importante aplicar juegos tradicionales en la planificación de actividades?</i>	<i>24</i>
<i>Pregunta #3.- ¿Cree usted que al aplicar juegos tradicionales los niños y niñas se relacionan con otros niños que no sean de su grupo?.....</i>	<i>26</i>
<i>Pregunta #4.- ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas?</i>	<i>27</i>
<i>Pregunta #5.- ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños acatan reglas y normas sencillas?</i>	<i>28</i>
<i>Pregunta #6.- ¿Considera que al realizar los Juegos Tradicionales los niños desarrollan su personalidad y autoestima?.....</i>	<i>29</i>
<i>Pregunta #7.- ¿Considera que los niños por medio de los juegos tradicionales logran apropiarse de su cultura?.....</i>	<i>30</i>
<i>Pregunta #8.- ¿Considera que mediante la aplicación de juegos tradicionales los niños socializan y se integran en los juegos?.....</i>	<i>31</i>
<i>Pregunta #9.- ¿Considera que al aplicar juegos tradicionales los niños tienen un desarrollo integral?.....</i>	<i>32</i>
<i>Pregunta #10- ¿Considera que es muy importante la aplicación de una guía de juegos tradicionales para fomentar la cultura?</i>	<i>33</i>

CONCLUSIONES 35

RECOMENDACIONES..... 37

REFERENCIAS..... 38

APÉNDICE 39

ANEXOS..... 43



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA PARVULARIA

Elaboración de una guía para el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa a través de Juegos Tradicionales en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “El Tejar”

Autora: Myrian Augusta Santillán Maygua

Tutor: Lcdo. Santiago Gamboa

RESUMEN

La presente investigación analiza la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “El Tejar” los mismos que en la práctica han demostrado ser una herramienta muy valiosa en su desarrollo integral, razón por la cual se propone realizar el presente trabajo. El mismo que se apoyara en la investigación de campo y con metodología cuantitativa y se aplicara la escala de Likert. Dentro del trabajo investigativo se aplicó observación directa a los niños y encuestas a cinco educadoras del centro; la cual es consolidada y analizada con cuadros estadísticos, tablas y gráficos, que sirven de base para comprobar la hipótesis, plantear las conclusiones y recomendaciones. Con los resultados obtenidos y conociendo la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa vimos la necesidad de recopilar y actualizar las sugerencias de varias fuentes bibliográficas para presentar la Elaboración de una guía para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “El Tejar”; actividad que beneficia su desarrollo integral. El Art. 40 de la LOEI cita: El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivos, afectivo, psicomotriz, sociales identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños desde los tres hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

Palabra clave: 1. GUÍA, 2. DESARROLLO INTEGRAL, 3. PSICOMOTRICIDAD



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA PARVULARIA

Elaboración de una guía para el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa a través de Juegos Tradicionales en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “El Tejar”

Autora: Myrian Augusta Santillán Maygua

Tutor: Lcdo. Santiago Gamboa

ABSTRACT

This research analyzes the importance of the implementation of Traditional Games Development of Psychomotor Thick in children three years Children's Center "El Tejar" games in practice to have shown to be a tool invaluable in integral development Reason why intends to carry out this work. Same to lean on Field Research and Methodology and quantitative Liker scale was applied. Research work within the direct observation to Children and Surveys Center five Educator's applied; What it is the consolidating and analyzed with Statistical Tables, Tables Charts And underlying the conclusions to check v The hypothesis raised and recommendations. With the results and knowing the importance of Traditional Games Development of Psychomotor Thick we saw the s need to collect and update Tips Several bibliographic sources to present the development of a guide for the development of gross motor skills one Through Traditional games children three years Children's Center El Tejar "; Activity Benefitting Do Integral Development Article 40 of the LOEI quote: The level of initial education is the process of accompaniment to integral development that considers cognitive the aspects, affective, psychomotor, social, identity, autonomy and belonging to the community and Region Children from three to five years old, guarantees and respects Rights, Cultural Diversity and Linguistics, self-paced Growth and Learning and its Power: abilities and skills.

Key Words: 1. GUIDE, 2. INTEGRAL DEVELOPMENT, 3. PSYCHOMOTRICITY

OBJETIVO GENERAL

Elaborar una guía de juegos tradicionales para el desarrollo psicomotriz grueso a través de juegos tradicionales aplicado a los niños de tres años del centro infantil del buen vivir “el tejar”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años
- Utilizar juegos tradicionales como técnicas recreativas
- Aplicar juegos tradicionales que amplíen su desarrollo integral

CAPÍTULO I:

Introducción

El presente proyecto tiene como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y equilibrio a través del juego, por medio de la elaboración de una guía de juegos tradicionales en donde cada una de las actividades estarán encaminadas a motivar y a estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño y de la niña, de hecho se entregan herramientas a las educadoras para lograr las metas descritas, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

Esta investigación se centró en desarrollar diez juegos tradicionales, los cuales ayudaran a estimular su motricidad en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño, para lograr un aprendizaje significativo que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.

El objetivo de este trabajo es que a partir de estudios científicos recientes conozcamos el beneficio de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años.

CAPÍTULO II:

Marco teórico

Concepto de Psicomotricidad

Es la relación entre las funciones motoras del organismo humano y los factores psicológicos condicionando su desarrollo por medio de un conjunto de términos que facilite la interacción sensorio - motriz, cognitiva y emocional permitiendo al niño a reconocer su cuerpo, relacionarse con el medio a su alrededor y desarrollarse nociones y destrezas de cada etapa de su vida.

VYGOTSKY (1995)

“El movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle, el origen del movimiento y de toda acción voluntaria no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada si no en la historia social del hombre.”

La actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia ya que en los dos primeros años de vida no son otra cosa que inteligencia sensorio-motriz. Pone de manifiesto que la actividad psíquica y la actividad motriz forman un todo funcional que es la base del desarrollo de la inteligencia, reconocía que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea, y afronta problemas.

(PIAGET, 1969)

Por medio de la psicomotricidad los niños expresan sus sentimientos, emociones, frustraciones en el desarrollo de su personalidad, y sus habilidades motrices y les permite socializar con los demás personas.

Así mismo la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etcétera.

Tipos de Psicomotricidad

Desde la perspectiva de la Psicomotricidad, hay dos tipos de motricidad en el niño:

La Motricidad Fina

“Se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan. Estos músculos son los que posibilitan: la coordinación ojo-mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura, etcétera. (DUARTE, 2016).

La Motricidad Gruesa

Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. 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, etcétera.

Importancia del desarrollo psicomotor grueso

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas .A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño. A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

Beneficios del desarrollo psicomotor grueso

- **Esquema Corporal.**

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

- **Lateralidad.**

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

- **Equilibrio.**

PEDRAZA (2006) citó

“Que es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior”.

Estructuración espacial.

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras. (NARBONA, 2003).

Tiempo y Ritmo.

(LEÓN, 2007) citó que “Nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. Los niños expresan sus sentimientos, emociones, frustraciones en el desarrollo de su personalidad, y sus habilidades motrices y les permite socializar con los demás personas.

Rendimiento Social.

“La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en la que se desarrolla.” (FIGUEROA, 2006)

Determinantes Personales.

Se incluyen aquellos factores de índole personal cuyas interrelaciones se pueden producir en función de variables subjetivas, sociales e institucionales. (MONTES, 2011).

El Juego

El juego es una acción lúdica y un comportamiento espontaneo, placentero y estimulante, especialmente se refiere al juego infantil. Los niños y niñas participan desde el comienzo de la vida en actividades espontaneas donde hay expresión e intercambio de emociones y afectos para dar una mayor profundidad al significado del juego que permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima. Él juego es necesario para el aprendizaje, desarrollo físico, bienestar psicológico e inclusión en el medio familiar, social es una forma de expresión y contacto con el mundo.

PIAGET (1969) cita que: “El juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontaneo y opuesto al trabajo y no implica una adaptación a la realidad y por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad, permite la liberación de conflictos, ignorándolos o resolviéndolos.”

El niño por medio del juego socializa con todos los niños que deseen integrarse en ese momento en su juego sin importarle si son de su misma edad, lo importante para el niño es jugar.

“El juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vida de realización de deseos no permitidos por los adultos”.

(GOMILA, 2008).

Los niños son capaces de hacer realidad sus fantasías mediante juegos utilizando materiales del medio, que estén a su alcance ejemplo si encuentra una caja de cartón ,la convertirá en un carro y la arrastrara, un palo de escoba la convertirá en caballo, etcétera.

Además VYGOTSKY (1995) señala que

“El desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona, por lo tanto el individuo no puede vivir sin actividad, ni apartado de la sociedad, porque el aprende observando, imitando, jugando e interactuando con los demás”. Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

BRUNNER (2003) citó

“Que el juego permite a las generaciones jóvenes experimentar conductas complejas sin tener la necesidad de alcanzar un objetivo. Al no preocuparse por los resultados de su acción, el niño se concentra en la actividad propiamente dicha y la hace más fructífera.”

El niño al jugar desarrolla su imaginación y convierte cualquier objeto en algo muy importante e interesante para el dándole valor en su juego.

Desarrollo.

“Proceso de cambio continuo que sufre el individuo a través de su ciclo de vida este cambio posee varias características es continuo, acumulativo, direccional, diferenciado, organizado y holístico”. (DURAN, 2004)

La importancia del juego en los niños y niñas de tres años.

El juego es muy importante para el desarrollo de los niños y niñas, es más que un pasatiempo son actividades muy divertidas, de las cuales el niño acoge experiencias las que más tarde le servirán como hábito en su vida. Es una etapa fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño y la niña que interviene como el resultado de la adaptación intelectual y motriz. Este proceso no es acelerado, sino lleva su tiempo y varía según los factores biológicos y sociales como la herencia, maduración biológica, desarrollo físico y crecimiento, experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima.

Desarrollo Psicomotor.

En la etapa de tres años, el perfeccionamiento de las funciones del organismo del niño y la niña, contribuyen a su correcto desarrollo y el fortalecimiento físico, elevar la eficacia y capacidad de trabajo, además del rápido crecimiento y desarrollo de los órganos y sistemas. Significativo, porque relaciona experiencias. Logran organizar juegos actividades motrices, vinculando estas con diversas construcciones organizadas por ellos, lo cual contribuye a enriquecer sus movimientos por iniciativa propia. Puede mantener el equilibrio fácilmente con los talones juntos, corre y juega muy activamente, puede erguirse solo estando en cuclillas y mantener el equilibrio momentáneamente en punta de pies. Su control postural está bien desarrollado que puede dar pasos de marcha o de carrera sobre la punta de los pies, puede caminar en línea recta, caminar hacia atrás largas distancias y es lo bastante audaz para tratar de pasar la barra de 6 cm. Puede saltar de una altura de 20 cm. Y saltar sobre el piso verticalmente con los pies juntos. También puede tomar una pelota grande con los brazos extendidos hacia delante y arrojarla, sin perder el equilibrio.

Beneficios del Juego

Los juegos pueden ser funcionales, de construcción, de reglas, de roles o didácticos y los juguetes también responden a estas mismas categorías. (PIAGET, 1969)

Si son hábilmente planeadas las actividades motrices y tienen la capacidad de satisfacer necesidades básicas de comunicación social y desarrollo psicofísico, de modo que sean accesibles para todos y cumplan las metas establecidas.

- Simbólico: porque representa la realidad
- Activo: porque el niño ejecuta acciones.
- Placentero
- Voluntario, porque está motivado por su curiosidad.
- Facilitan el desarrollo motor, la motricidad fina y la gruesa.
- Facilitan el proceso de socialización del niño con sus iguales o con los mayores.
- Favorecen la comunicación, estrechando los lazos afectivos de quienes comparten los juegos.
- Ayudan al conocimiento de las propias capacidades y habilidades, conociendo mejor donde se encuentran sus propios límites.
- Muchos juegos tienen una serie de normas, con lo que ayudan al niño a comprender el respeto y la necesidad de las mismas.
- Mejoran la capacidad del niño en cuanto a la resolución de problemas, en cuanto a la toma de decisiones.
- Favorecen el desarrollo de la inteligencia, de la creatividad y de la imaginación, ayudando a una maduración mucho más completa del niño.

Clasificación de los Juegos.

El juego es definido como una actividad de recreación, cuyo objetivo es el divertimento y la distracción de sus participantes, aunque en muchas ocasiones es utilizado con un papel educativo. El juego exige la participación de uno o más individuos para su desarrollo. Existen distintos tipos de juegos:

Juegos Tradicionales

Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica.

Se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros. También tienen consideración de tradicionales los juegos que se realizan con juguetes antiguos o simples, especialmente cuando son autoconstruidos por el niño. Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos, aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores. Generalmente tienen reglas sencillas, los juegos implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas. Los llamados juegos motrices se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo. SANCHEZ (2008) citó que son juegos más solemnes que también han sido transmitido de generación en generación pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos que han pasado de padres a hijos, pero en su conservación y divulgación han

tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados en la historia, cultura y tradiciones de un país, territorio o una nación.

Cabe recordar que Tradición es el conjunto de bienes culturales que se trasmite de generación en generación dentro de una comunidad.

PIEPER (2003) nos dice que se “trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosa y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones como parte indispensable del legado cultural”. Se conoce como tradición a experiencias culturales, hábitos o prácticas comunitarias que son típicas de una comunidad determinada, que es reconocida por ellos ante otras comunidades y que se mantienen como legado a través del tiempo, a partir de la continuidad de su práctica de generación en generación, han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados en la historia, cultura y tradiciones de un país, territorio o una nación.

Tabla 1

Juegos Tradicionales del País		
Pelota Nacional	La Cometa	Los Ensacados
Trompo	El Ali Cacatúa	Los Pepos
El Sapo	El Primo	Coches de Madera
Las Bolas	La Soga	El Lobo
Las Escondidas	Futbolín	Agua de Limón
El zumbambico	La Rayuela	Carrera de tres pies
El Pan Quemado	El Florón	El Gato y el Ratón
El Túnel	La Gallina Ciega	La Carretilla
La Candelita	Las Rondas	Las Cintas

Importancia de los juegos tradicionales

Es importante rescatar los juegos tradicionales de nuestro País. Los juegos tradicionales son divertidos y han sido más auténticos, son también porque los materiales para los juegos son de la naturaleza; una cuerda, una piedra, un árbol, una cancha, cualquier cosa que pertenece al medio ambiente. Es una relación más viva con las cosas que nos rodean. Cada región del Ecuador tiene una historia diferente de los juegos tradicionales que los niños han jugado, pero existen similitudes entre los juegos en las distintas regiones.

Juegos Populares

Suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es las escondidas.

Juegos de Mesa

Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez, el ludo, el domino, etcétera.

Juegos de Naipes

Son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja (puede ser española o francesa) para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante,

por ejemplo el solitario. Otros juegos de naipes son: siete y medio, truco, black Jack, canasta, etcétera.

Video Juegos

Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educacionales, entre otros.

Juegos de rol

Se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guion específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones.

Otros tipos de juego.

CERVANTES (1998) citó

“Que existen algunas tipologías cuyo estudio debe hacerse de forma más detallada, dada su utilidad en el proceso educativo o su éxito entre los niños”. Estos juegos son:

La cesta de los tesoros

Consiste en un cesto o cajón con varios objetos. Estos objetos presentan variedad de formas, texturas, colores y olores estimulan los sentidos y las capacidades motrices, cognitivas, comunicativas.

El juego heurístico

Son juegos controlados por tiempo determinado en el cual se ofrece al niño recipientes con diferentes objetos para que juegue libremente sin la intervención del adulto.

El juego psicomotor

El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones patológicas, educación y aprendizaje, etcétera.

El Juego Educativo

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje. (ARMENDARIZ, 2008)

El juego y las nuevas tecnologías

La tecnología constituye un papel fundamental en nuestra vida y en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Los niños cada vez se ven obligados a integrarse a este mundo tecnológico desde muy pequeños, para ello se debe articular la tecnología de una manera responsable en su vida con temas accesibles a los niños y niñas, con el debido acompañamiento.

Juegos Tradicionales y su desarrollo Motor Grueso.

El Juego De Los Ensacados

La carrera de ensacados es un juego utilizado en los juegos tradicionales. Para su desarrollo tan solo son necesarios unos cuantos costales y el espacio suficiente para desplazarse.

Para ejecutar la carrera los participantes se introducen dentro de los costales y éstos se atan a la cintura o bien se agarran con las manos. Los participantes deben desplazarse saltando sin salirse de los sacos ni caerse.

Modalidades de carreras de sacos:

De velocidad: Metidos los niños en los costales se trazan dos líneas una de salida y la otra de meta. Vence el que llegue primero a la línea de meta.

De firmeza: Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas.

De resistencia: El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán Para iniciar este juego, se designa eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

Carrera de los tres pies

La participación de dos personas por grupo, las cuales deben amarrar sus piernas utilizando una bufanda, una correa, o una corbata, de modo que forme un solo cuerpo que

tenga 3 piernas, los dos participantes deben abrazarse con la finalidad de coordinar la carrera y mover en forma coordinada sus pies evitando caer al piso y llegar a la meta sin dificultad. Al llegar a la meta deberán construir una torre de 4 vasos sin que esta torre se caiga el primero en terminar esta prueba será el ganador.

Modalidad: Coordinación, equilibrio.

Juego El Huevo Y La Cuchara

Los participantes se ubican en la línea de salida que se traza en el piso. A cada uno de ellos se le entregara una cuchara con las mismas características en cuanto a tamaño y forma, más un huevo. (Puede utilizarse otros objetos, limón, papa, una pelota de pimpón, una piedra pequeña)

El participante debe sostener la cucharilla dentro de la boca y en la cucharilla colocar el huevo, se le pedirá llevar las manos atrás. Cuando estén los participantes preparados en la línea de partida se le darán las instrucciones; se les señalara el punto de llegada.

En este juego resultará ganador el participante que haga el recorrido en el menor tiempo y con el huevo en la cuchara.

Modalidad del juego: Potenciar el equilibrio y desarrolla la compatibilidad, acatar las reglas del juego

La Carretilla.-

Se corren por parejas. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies. Los cuales participaran, se fija el recorrido desde el punto de salida y la meta, ganaran los participantes que no se caigan en el recorrido

Modalidad: equilibrio, coordinación, resistencia.

Rayuela.-

Consiste en dibujar en el suelo el dibujo de la rayuela elegida(hay varios tipos de rayuela como: de la semana, del gato, del barco, la naranja, entre otras) separado en secciones, los jugadores cada uno debe tener su propia ficha y lanzarla de acuerdo al casillero que le toque empezando por el primero, al lanzar la ficha el jugador debe acertar en el casillero que le toca sino pierde el turno, debe saltar en un solo pie por todos los casilleros a excepción de donde toque pisar con los dos pies y el casillero en donde se encuentre la ficha deberá saltar al siguiente casillero además no puede tocar ninguna línea del dibujo sino automáticamente pierde.

Modalidad: equilibrio, desarrollo viso motor, coordinación, fuerza, salto

La Cuerda o Soga

La soga se puede jugar sola o con dos jugadores los cuales cogen la soga por los extremos y la hacen girar, la soga pasara por debajo de los pies y sobre la cabeza de la persona que salta, si se juega en grupo cada uno esperara su turno, hasta que la persona que salta pierda, mientras tanto el grupo cantara la canción elegida para este juego como puede ser: monja- viuda, osito, osito, salta la tablita, el reloj, entre otras.

Modalidad: coordinación de movimientos, habilidad motora, equilibrio.

Las Escondidas

Consiste en que un jugador es elegido para taparse los ojos y contar hasta un numero en el que todos estén de acuerdo mientras el jugador cuenta los demás deben esconderse , cuando el jugador termina de contar deben apresurarse a buscar a los demás el último en ser encontrado será el próximo jugador en contar.

Modalidad: Astucia, viveza visual, desarrollo motriz.

Una puerta se ha caído

Dos jugadores se sitúan frente a frente y se agarran de las manos formando un puente, ellos deben pensar en el nombre de una fruta o en colores. Los demás jugadores tomándose de la cintura sucesivamente cuando empieza la canción pasaran por debajo del túnel, "Una puerta se ha caído mandaremos a componer con que plata y que dinero con la cascara del huevo, que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar", se le pregunta al niño o niña que se quedó en medio que fruta desea, se ubicara detrás del jugador de la fruta elegida, se formaran dos grupos al final deben halarse el grupo que caiga primero pierde.

Modalidad: Coordinación, equilibrio, halar, correr.

Sillas Musicales

Se colocan todas las sillas formando una línea recta con los respaldos uno hacia adelante otras hacia atrás. Los jugadores están de pie delante de ellas, excepto una persona que controlará la música. Se colocará siempre una silla menos que las personas que estén jugando.

Cuando empiece a sonar la música, los jugadores deben bailar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que para la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas. Quien se queda sin sentarse en una silla quedará eliminado.

Entonces se retira una silla, vuelve a sonar la música continuamos jugando. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una sola silla y dos jugadores. Gana el que queda sentado en la última silla.

Modalidad: Coordinación, equilibrio, halar, correr.

Juego De Rondas

Para jugar a la ronda se formara un círculo los niños y niñas se toman de las manos y se gira al ritmo de la canción, realizando las consignas según la ronda elegida como: juguemos en el bosque, la pájara pinta, los pollos de mi cazuela, agua de limón, entre otras.

Modalidad: Coordinación, equilibrio, halar, correr.

CAPÍTULO III:

Metodología

Método Científico

En esta investigación se utilizó el método inductivo: Para una mejor estructuración del procedimiento del método inductivo se sigue los siguientes pasos.

Observación

- Experimentación
- Comparación
- Abstracción Generalización

Procedimiento para:

- Definición de la población
- Instrumento de la investigación
- Recolección de datos
- Análisis de datos

Tipo de la investigación.

Investigación de campo, explicativa, descriptiva, sobre hechos cumplidos campo-bibliografía considerando que la misma se realizará en el Centro de Infantil “El Tejar”.

Diseño de la investigación.

- No experimental.

Tipo de estudio.

Es un tipo de investigación transversal que ofrece técnicas especializadas para obtener respuestas a fondo acerca del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años del Centro Infantil "El Tejar".

Población y muestra

Población.

Para el trabajo de investigación, se tomará en cuenta a 20 niños y 5 docentes del Centro Infantil "El Tejar", del cantón Quito, provincia de Pichincha, periodo 2015 – 2016

Muestra.

La población es pequeña siendo ésta no probabilística, por tal motivo se trabajará con el total de los implicados.

Tabla 2

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños/as	20	80%
Docentes	5	20%
TOTAL	25	100%

*Fuente: Secretaría de Centro Infantil "El Tejar"
Elaborado por: Myriam Santillán*

CAPÍTULO IV:

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Observación

Esta técnica se aplicará para conocer el comportamiento de los niños durante la clase cuando se trabaje con la integración por medio de juegos tradicionales.

Encuestas.

Se realizarán en un formato pre elaborado con el fin de ampliar la información lo cual pretende contextualizar el fenómeno educativo, Es decir, desde las educadoras quienes son las protagonistas de los procesos de enseñanza aprendizaje por ello se considera importante conocer sus criterios sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Instrumentos.

- **Ficha de observación.-** Se utilizará como un instrumento dirigido a los niños y niñas dentro y fuera del aula de clase.
- **Cuestionario.-** Se diseñará un cuestionario con preguntas de opción múltiple enfocadas en los objetivos de la investigación, problemas y posibles soluciones; estos serán aplicados a las Educadoras del Centro Infantil “El Tejar”, para determinar la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Técnicas de procedimiento para el análisis

El éxito de la investigación está dado según la participación y colaboración de las personas que están involucradas en el proceso educativo. Una vez recolectada la información a través de los diferentes instrumentos, se procederá a la tabulación y elaboración de cuadros estadísticos mediante frecuencias y porcentajes utilizando programas informáticos con Microsoft Excel.

Se realizará el análisis cuantitativo y cualitativo de los datos y se verificarán las hipótesis aplicando un modelo estadístico así como también se redactarán las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO V:

Análisis e interpretación de datos de las docentes del centro infantil

“El Tejar”

Resultados

Pregunta #1.- ¿Considera importante aplicar juegos tradicionales en la planificación de actividades?

Tabla 1

I T E M	Variación	Frecuenci a	Porcentaj e
1	Siempre	1	20%
	Casi Siempre	3	60%
	A veces	1	20%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
T OTAL		5	100%

Tabla de porcentajes de ¿Considera importante aplicar juegos tradicionales en la planificación de actividades?

Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 1

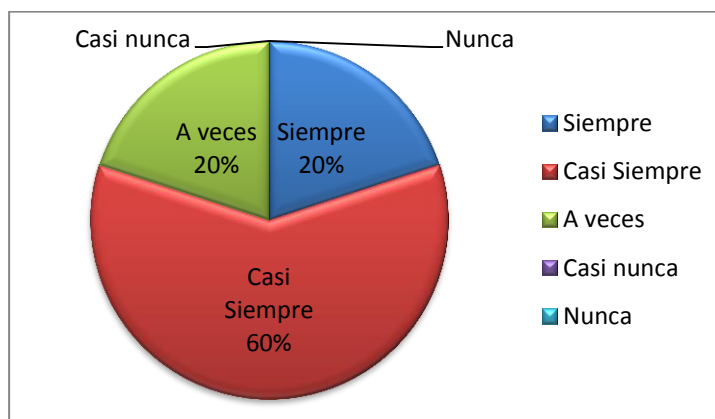


Ilustración de porcentajes de ¿Considera importante aplicar juegos tradicionales en la planificación de actividades?

Elaborado por: Myriam Santillán

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 60% de educadoras utilizan casi siempre los juegos tradicionales en la planificación de actividades, un 20% siempre utiliza juegos tradicionales, y un 20% utiliza a veces juegos tradicionales a veces.

Análisis Un gran porcentaje de educadoras utilizan juegos tradicionales, aunque un número significativo de educadoras lo hace a veces lo cual no es muy favorable, sin embargo, un número semejante lo aplican siempre

Pregunta 2.- ¿Considera que pueden ser utilizados los juegos tradicionales en todas las áreas de desarrollo de los niños y niñas ?

Tabla 2

ITEM	Variación	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	3	60%
	Casi Siempre	1	20%
	A veces	0	0%
	Casi nunca	1	20%
	Nunca	0	0%
TOTAL		5	100%

Tabla de ¿Considera que pueden ser utilizados los juegos tradicionales en todas las áreas de desarrollo de los niños y niñas?
Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 2

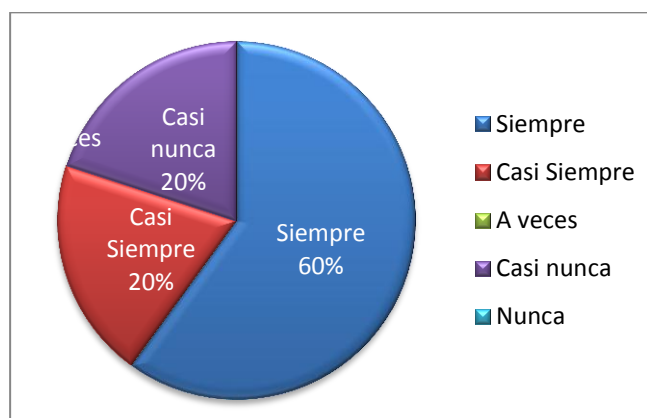


Ilustración de ¿Considera que pueden ser utilizados los juegos tradicionales en todas las áreas de desarrollo de los niños y niñas? Elaborado por: Myriam Santillán

Interpretación: Según la encuesta realizada el 60% siempre considera que pueden ser utilizados los juegos tradicionales en todas las áreas de desarrollo de los niños y niñas, de igual manera un 20% considera que pueden ser utilizados casi siempre y casi nunca y ningún porcentaje considera que a veces y nunca pueden ser utilizados los juegos tradicionales en todas las áreas de desarrollo de los niños y niñas

Análisis: Un gran porcentaje de educadoras considera que siempre pueden ser utilizados los juegos tradicionales en todas las áreas de desarrollo de los niños y niñas un porcentaje menor considera que pueden ser utilizados casi siempre y casi nunca y nadie considera que pueden ser usados a veces y nunca lo que es muy favorable.

Pregunta #3.- ¿Cree usted que al aplicar juegos tradicionales los niños y niñas se relacionan con otros niños que no sean de su grupo?

Tabla 3

I T E M	Variación	Frecuencia	Porcentaje
3	Siempre	4	80%
	Casi Siempre	1	20%
	A veces	0	0%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		5	100%

Tabla de ¿Cree usted que al aplicar juegos tradicionales los niños y niñas se relacionan con otros niños que no sean de su grupo? Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 3

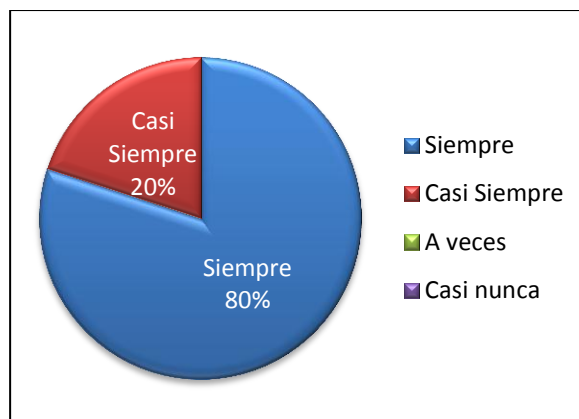


Ilustración de ¿Cree usted que al aplicar juegos tradicionales los niños y niñas se relacionan con otros niños que no sean de su grupo? Elaborado por: Myriam Santillán

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 80% de educadoras consideran que siempre al aplicar juegos tradicionales los niños y niñas se relacionan con otros niños que no sean de su grupo, un 20% considera que casi siempre y un 0% a veces, casi nunca y nunca.

Análisis: Un gran porcentaje de educadoras considera que al aplicar juegos tradicionales los niños y niñas siempre se relacionan con otros niños que no sean de su grupo, un porcentaje muy reducido opinan que casi siempre y nadie considera que a veces, casi nunca y nunca.

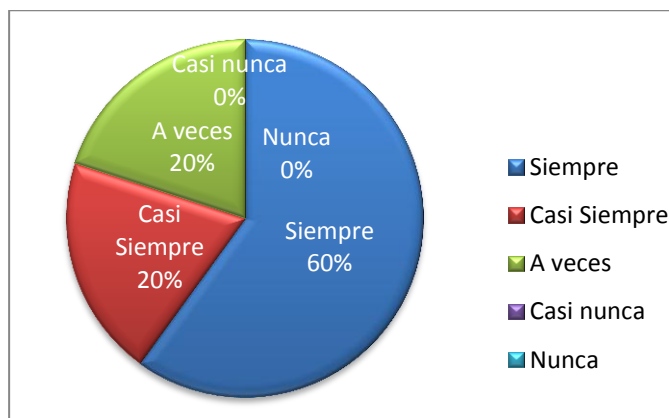
Pregunta #4.- ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas?

Tabla 4

ITEM	Variación	Frecuencia	Porcentaje
4	Siempre	3	60%
	Casi Siempre	1	20%
	A veces	1	20%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		5	100%

Tabla de ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas? Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 4



*Ilustración de ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas?
Elaborado por: Myriam Santillán*

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 60% de educadoras consideran que al aplicar juegos tradicionales los niños siempre se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas, un 20% casi siempre, un 20% a veces y 0% casi nunca y nunca.

Análisis: Un gran porcentaje de educadoras considera que al aplicar juegos tradicionales los niños se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas, lo que beneficia mucho pues esto creará un interés en aplicar juegos tradicionales y ningún porcentaje considera que a veces, casi y nunca los niños se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas.

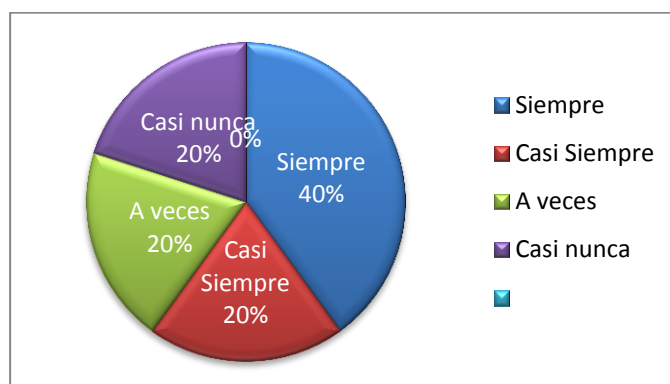
Pregunta #5.- ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños acatan reglas y normas sencillas?

Tabla 5

ITEM	Variación	Frecuencia	Porcentaje
5	Siempre	2	40%
	Casi Siempre	1	20%
	A veces	1	20%
	Casi nunca	1	20%
	Nunca	0	0%
TOTAL		5	100%

Tabla de ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños acatan reglas y normas sencillas? Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 5



*Ilustración de ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños acatan reglas y normas sencillas?
Elaborado por: Myriam Santillán*

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 40% de educadoras consideran que al aplicar juegos tradicionales los niños siempre acatan reglas y normas sencillas, un 20% consideran que casi siempre, un 20% consideran que a veces, un 20% consideran que casi nunca, y un 0% consideran que nunca.

Análisis: Aunque el porcentaje de educadoras que considera que al aplicar juegos tradicionales los niños siempre acatan reglas, existe un porcentaje muy significativo que dice que casi siempre, a veces o casi nunca lo hacen.

Pregunta #6.- ¿Considera que al realizar los Juegos Tradicionales los niños desarrollan su personalidad y autoestima?

Tabla 6

T E M	Variación	Frecuencia	Porcentaje
6	Siempre	1	20%
	Casi Siempre	1	20%
	A veces	1	20%
	Casi nunca	1	20%
	Nunca	1	20%
TOTAL		5	100%

*Tabla de ¿Considera que al realizar los Juegos Tradicionales los niños desarrollan su personalidad y autoestima?
Elaborado por: Myriam Santillán*

Gráfico 6



*Ilustración de ¿Considera que al realizar los Juegos Tradicionales los niños desarrollan su personalidad y autoestima?
Elaborado por: Myriam Santillán*

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 20% de educadoras considera que siempre al realizar los Juegos Tradicionales los niños desarrollan su personalidad y autoestima, un 20% considera que casi siempre, un 20% considera que a veces, un 20% considera que casi nunca y un 20% considera que nunca.

Análisis: Existe un porcentaje igual en cada opción, que considera que siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca al realizar los Juegos Tradicionales los niños desarrollan su personalidad y autoestima.

Pregunta #7.- ¿Considera que los niños por medio de los juegos tradicionales logran apropiarse de su cultura?

Tabla 7

ITEM	Variación	Frecuencia	Porcentaje
7	Siempre	2	40%
	Casi Siempre	0	0%
	A veces	2	40%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	1	20%
TOTAL		5	100%

Tabla de ¿Considera que los niños por medio de los juegos tradicionales logran apropiarse de su cultura?

Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 7

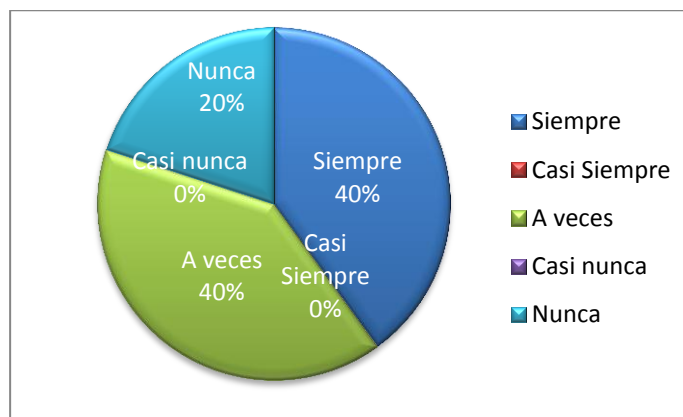


Ilustración de ¿Considera que los niños por medio de los juegos tradicionales logran apropiarse de su cultura?
Elaborado por: Myriam Santillán

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 40% de educadoras considera que al realizar los Juegos Tradicionales siempre los niños logran apropiarse de su cultura, un 0% casi siempre, 40% a veces, 0% casi nunca y un 20% nunca al realizar los Juegos Tradicionales los niños logran apropiarse de su cultura.

Análisis: Un porcentaje similar opinan que siempre y a veces al realizar los Juegos Tradicionales los niños logran apropiarse de su cultura, y existe un porcentaje muy bajo en relación a los otros dos que opina que nunca.

Pregunta #8.- ¿Considera que mediante la aplicación de juegos tradicionales los niños socializan y se integran en los juegos?

Tabla 8

ITEM	Variación	Frecuencia	Porcentaje
8	Siempre	3	60%
	Casi Siempre	1	20%
	A veces	1	20%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		5	100%

Tabla de: ¿Considera que mediante la aplicación de juegos tradicionales los niños socializan y se integran en los juegos?

Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 8



Ilustración de ¿Considera que mediante la aplicación de juegos tradicionales los niños socializan y se integran en los juegos?
Elaborado por: Myriam Santillán

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 60% de educadoras considera que mediante la aplicación de juegos tradicionales los niños siempre socializan y se integran en los juegos, un 20% considera que casi siempre, un 20% considera que a veces, y 0% considera que casi nunca y nunca los niños socializan y se integran en los juegos mediante la aplicación de juegos tradicionales.

Análisis: Un gran porcentaje de educadoras considera que mediante la aplicación de juegos tradicionales los niños socializan y se integran en los juegos, y aunque un número significativo de educadoras considera que casi siempre y a veces ningún porcentaje de educadoras considera que casi nunca y nunca.

Pregunta #9.- ¿Considera que al aplicar juegos tradicionales los niños tienen un desarrollo integral?

Tabla 9

ITEM	Variación	Frecuencia	Porcentaje
9	Siempre	2	40%
	Casi Siempre	1	20%

	A veces	1	20%
	Casi nunca	0	0%
	Nunca	0	0%
TOTAL		5	100%

Tabla de ¿Considera que al aplicar juegos tradicionales los niños tienen un desarrollo integral?
Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 9

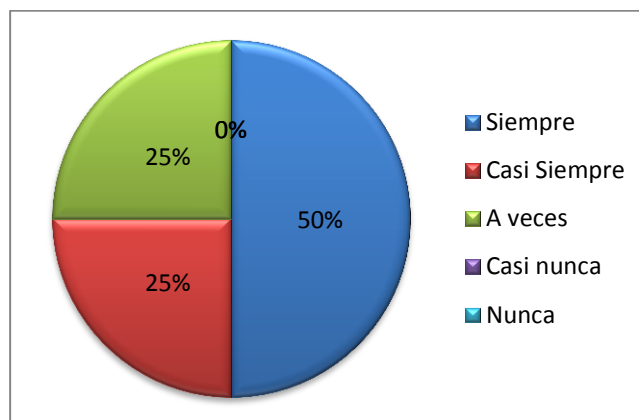


Ilustración de ¿Considera que al aplicar juegos tradicionales los niños tienen un desarrollo integral?
Elaborado por: Myriam Santillán

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 40% de educadoras al aplicar juegos tradicionales siempre observa que los niños tienen un desarrollo integral, un 20% casi siempre, un 20% a veces, un 20% casi nunca y un 0% nunca.

Análisis: El mayor porcentaje de educadoras cree que al aplicar juegos tradicionales los niños tienen un desarrollo integral, y existen un número semejante de educadoras que opinan que casi siempre, a veces y casi nunca.

Pregunta #10- ¿Considera que es muy importante la aplicación de una guía de juegos tradicionales para fomentar la cultura?

Tabla 10

ITE M	Variación	Frecuencia	Porcentaje
10	Siempre	1	20%
	Casi Siempre	1	20%
	A veces	2	40%
	Casi nunca	1	20%

	Nunca	0	0%
TOTAL		5	100%

Tabla de ¿Considera que es muy importante la aplicación de una guía de juegos tradicionales para fomentar la cultura?

Elaborado por: Myriam Santillán

Gráfico 10

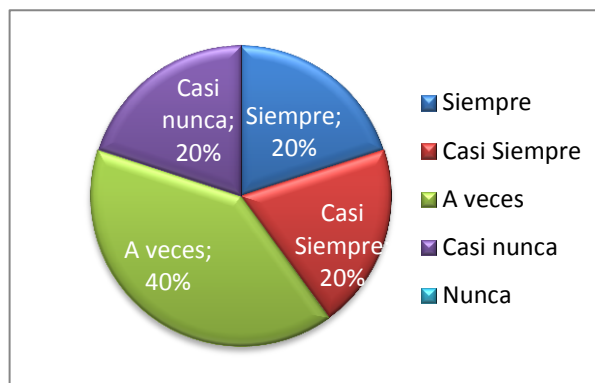


Ilustración de ¿Considera que es muy importante la aplicación de una guía de juegos tradicionales para fomentar la cultura? Elaborado por: Myriam Santillán

Interpretación: De acuerdo a la tabulación un 20% de educadoras considera que siempre es muy importante la aplicación de una guía de juegos tradicionales para fomentar la cultura, un 20% siempre considera que casi siempre, un 40% considera que a veces, un 20% considera que casi nunca y un 0% que nunca

Análisis: El mayor porcentaje de educadoras cree que a veces es importante la aplicación de una guía de juegos tradicionales para fomentar la cultura, un número semejante cree que siempre, casi siempre y casi nunca, y ninguna cree que nunca.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Los juegos tradicionales en la educación de nuestros niños son muy importantes porque son grupales y conseguimos fomentar el trato entre los niños, la convivencia y la diversión en grupo. La creatividad en estos juegos también tiene una parte importante en el desarrollo infantil.
- **Al realizar el juego de saltar la soga;** se comenzó con lo más simple con el juego de saltar cuerda estática, el juego de la culebrita, se incrementó la dificultad hasta conseguir que los niños y niñas logren saltar la cuerda pasando por debajo de los pies y sobre su cabeza de cinco a seis veces seguidas. Desarrollando fortaleza muscular, realiza ejercicio físico, equilibrio, coordinación. Se logró desarrollar y mejorar en otros casos coordinación, equilibrio
- **El juego de la rayuela** se empezó con juegos simples de consignas en los cuales se pedía pararse en un solo pie, saltar en un pie cuando se ha logrado empezamos a jugar la rayuela, al inicio con apoyo hasta lograr que el niño o la niña juegue solo o sola acatando las reglas del juego. Con ello se obtiene coordinación, equilibrio, desarrollo viso motor, fuerza.
- **El juego de las escondidas,** se desarrolló en un lugar amplio en este juego se desarrolló de una manera muy divertida escondiéndose en lugares que fácilmente

podían encontrar a los niños escondidos luego se ofreció espacios a los niños para que ingeniosamente se escondan. Estimula sus habilidades motoras, su creatividad y su sistema kinestésico.

- Aporta sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos.
- Les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no. Además la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar lo que permite mejorar la convivencia y en su cotidianidad aporta a un sentido de disciplina y compañerismo en los juegos.
- A través de los juegos tradicionales podemos transmitir valores tradicionales, familiares y una forma de vida más allá de la tecnología. Debido a la gran cantidad de juegos que hay, conseguiremos desarrollar aspectos como cualidades físicas, motoras, psicomotrices y ayuda a fomentar las relaciones con su entorno directo.
- Se pudo mostrar los beneficios de realizar juegos tradicionales con los niños de tres años del Centro infantil “El Tejar”. Mediante la aplicación de la observación de campo, se pudo comprobar que los niños y niñas del Centro Infantil, si realizaron los juegos tradicionales con interés, de participación. Desarrollando su equilibrio, al inicio con apoyo y luego demostrando sus habilidades, Hay varios factores que se pudieron identificar y que intervienen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas del Centro Infantil “El Tejar”. Factores de tiempo, de conocimiento, de ayuda, se dice que la educación de los niños es una trilogía donde participan tres actores: La

Educadora, los padres de familia y los niños. Es importante realizar actividades con juegos tradicionales en las que participen los Padres y Madres de familia.

- Se elaboró una guía didáctica mediante la selección juegos tradicionales apta para los niños y niñas de tres años del Centro Infantil “El Tejar”, la guía será un apoyo para las educadoras que pondrán en práctica en sus tareas diarias.

Recomendaciones

- Debido a que según las encuestas realizadas solo el 40% aplica juegos tradicionales, se recomienda que las Educadoras utilicen todas las herramientas necesarias, técnicas y metodologías para lograr el éxito en cuanto al aprendizaje de los niños mediante los juegos populares para el desarrollo de su psicomotricidad gruesa.
- Es importante que todas las personas que intervienen en el desarrollo y aprendizaje del niño se comprometan y trabajen en equipo y es allí donde se obtendrá los resultados deseados.
- Se recomienda a las Educadoras que pongan en práctica la guía que es muy útil y fácil de aplicar y determinar cómo están sus educandos desarrollando su motricidad gruesa a través de la aplicación de los Juegos Tradicionales, para que se pueda reducir el porcentaje de Educadoras que no utilizan juego tradicionales con los niños y niñas.
- Se puede tomar en cuenta que la mayoría de niños que realizan juegos tradicionales desarrollan habilidades físicas de equilibrio y coordinación en las distintas actividades, se recomienda que se a tomada en cuenta la guía juegos tradicionales.
 - Se recomienda dar una continuidad a los juegos tradicionales más complejos no abarcados en la guía dependiendo de la edad del niño ya que esta guía está dirigida para niños de tres años.

Referencias

- Armendariz, G. (2008). juegos Tradicionales. <http://tradicionesse.blogspot.com/>.
- Brunner, J. (2003). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Gran Bretaña- España: Encyclopædia Britannica.
- Cervantes, C. (1998). Juegos Populares y Tradicionales. <http://www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm>.
- Duarte, I. (2016). <http://www.juguetes.es/psicomotricidad/>.
- León, C. (2007). *Secuencia de Desarrollo infantil Integral*. Caracas: Publicaciones UCAB.
- Sánchez, J. J. (2008). *Vocabulario de Juegos Tradicionales y Autoctonos*. Mexico: Universidad de León.
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. España: Ediciones Fausto.

Apéndice

ABSTRACTO: Que se toma una cualidad excluyendo al sujeto o lo concreto.

ACADÉMICO: Se dice de los estudiantes o títulos universitarios o equivalentes.

ACCIONES: Magnitud que expresa el producto de la energía implicada en un proceso por el tiempo que dura este proceso.

ACTIVIDAD: Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación.

ACUMULATIVO: Que se acumula o puede acumularse.

AFECTIVO: Susceptibilidad que el ser humano experimenta ante determinadas alteraciones que se producen en su entorno

APRENDER: Adquirir un conocimiento por el estudio, la práctica o la experiencia.

APRENDIZAJE: Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

BAJO: Se dice de lo que está en un lugar inferior con respecto a otra cosa.

BALBUCEO: Emisión de sonidos con difícil pronunciación para entender.

COGNICIÓN: Conocimiento, facultad, acción y efecto de conocer.

COMPORTAMIENTO: Conducta, manera de comportarse.

COMUNICACIÓN: Estado en que parecen más o menos levantadas las barreras que separan una conciencia de otra y que permite la comunión de ideas.

CONDUCTA: Manera en la que los hombres se comportan en su vida y en las acciones.

CONOCIMIENTO: Capacidad del ser humano para comprender por medio de la razón la naturaleza, cualidades y elaciones con las cosas.

CONVERSACIÓN: Hablar entre sí entre dos o más personas.

CULTURA: Conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo.

DECISIONES: Producto final mental-cognitivo específico de un individuo o un grupo de personas u organizaciones, el cual se denomina toma de decisiones, por lo tanto es un concepto subjetivo

DESARROLLO: Cambio progresivo de un organismo dirigido siempre a obtener una condición final, como por ejemplo el cambio progresivo de la forma del embrión al adulto en cualquier especie.

DESARROLLO COGNITIVO: Desarrollo de la habilidad de pensar y uso de la razón

DESARROLLO FÍSICO: La toma de control gradual sobre los músculos grandes (gruesos) y pequeños (finos).

DESARROLLO SOCIAL: El proceso gradual a través del cual el niño aprende a llevarse bien con los demás y disfruta jugando y compartiendo con los otros.

DESTREZAS DE MOTRICIDAD FINA: Movimientos que involucran el uso de los músculos pequeños del cuerpo, manos y muñecas, como por ejemplo, al alzar las piezas de un rompecabezas, cortar con tijeras o el uso de una cuchara para alimentarse

DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA: Movimientos que involucran el uso de los músculos de todo el cuerpo o partes importantes de él, tal como al correr, al saltar o al trepar.

DESTREZAS PRO-SOCIALES: Comportamientos aceptables, tales como el compartir o turnarse, a través de los cuales los niños aprenden y utilizan para llevarse bien en la sociedad

DIDÁCTICA: Perteneciente a la enseñanza, adecuado para enseñar.

EDUCACIÓN: Proceso de socialización y aprendizaje encaminado al desarrollo intelectual y ético de una persona.

EMOCIÓN: Conmoción afectiva de carácter intenso.

ENSEÑAR: Hacer que alguien aprenda algo.

ENTORNO: Conjunto de circunstancias, físicas y morales, que rodea a una persona o cosa.

ESTÍMULO: Factor externo o interno capaz de provocar una reacción positiva o negativa en una célula u organismo.

ESQUEMA: Representación gráfica o simbólica de los rasgos característicos de una cosa.

EXPERIENCIA: Conocimiento que se adquiere con el uso la práctica o la misma vida

EPISTÉMICA: *epistēmē* 'conocimiento exacto Conjunto de conocimientos que condicionan las formas de entender e interpretar el mundo en determinadas épocas.

GESTO: Expresión del rostro como efecto de un estado de ánimo.

HABLA: Realización individual y concreta de la lengua.

INTEGRAL: Global, total.

INTELIGENCIA: Facultad de conocer o entender.

LENGUA: Sistema de signos lingüísticos que emplea una comunidad para comunicarse.

LENGUAJE: Capacidad de los seres humanos para comunicarnos por medio de signos principalmente el lingüístico..

NORMAS: Reglas que se deben seguir o ajustar las conductas, tareas, actividades.

ORGANISMO: Ser vivo ser orgánico

PENSAMIENTO: Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones del realidad de su mente, relacionando unas con otras.

PERSONALIDAD: Diferencia individual que constituye a cada persona y la distingue de otra.

PRAXEOLOGÍA: se basa en el axioma fundamental de que el ser humano actúa, es decir, que pretende alcanzar unos determinados fines que habrá descubierto que son importantes para él.

RENDIMIENTO: Producto o utilidad que rinde o proporciona algo o alguien.

RIMA: Composición poética.

SENTIMIENTOS: Estado emocional de ánimo o disposición emocional hacia una cosa, aún hecho o una persona.

SOCIAL: Del latín sociālis, social es aquello perteneciente o relativo a la sociedad

Anexos

ENCUESTA A LAS EDUCADORAS DEL CENTRO INFANTIL "EL TEJAR"

EL objetivo de la presente encuesta es determinar el índice de aplicación de juegos tradicionales en los niños y como estos contribuyen con el desarrollo de su psicomotricidad gruesa

La encuesta consta de 10 preguntas

1.- ¿Considera importante aplicar juegos tradicionales en la planificación de actividades?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

2.- ¿Considera que pueden ser utilizados los juegos tradicionales en todas las areas de desarrollo de los niños y niñas ?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

3. ¿Cree usted que al aplicar juegos tradicionales los niños y niñas se relacionan con otros niños que no sean de su grupo?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

4. ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños se interesan y desarrollan su creatividad y destrezas?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

5 ¿Al aplicar juegos tradicionales los niños acatan reglas y normas sencillas?

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

6.- Considera que al realizar los Juegos Tradicionales los niños desarrollan su personalidad y autoestima

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

7.- Considera que los niños por medio de los juegos tradicionales logra apropiarse de su cultura.

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

8.- Considera que mediante la aplicación de juegos tradicionales los niños socializan y se integran en los juegos.

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

9.- Considera que al aplicar juegos tradicionales los niños tienen un desarrollo integral

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

10- Considera que es muy importante la aplicación de una guía de juegos tradicionales para fomentar la cultura.

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca Nunca

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Tradicionales.

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>Acciones planificadas para enseñar a través de la aplicación de Juegos Tradicionales, utilizados como herramientas lúdicas de enseñanza que estimula el desarrollo del niño/a</p>	<p>Acciones</p> <p>Planificación</p> <p>Juegos</p> <p>Actividad</p> <p>Estimulo</p>	<p>-Utilizar acciones mediante juegos para desarrollar la motricidad gruesa</p> <p>-Panificación mediante micro curricular.</p> <p>-Realizar diferentes juegos tradicionales.</p> <p>-Actividades académicas donde participen alumnos-docente.</p> <p>-Realizar actividades de estimulación para que el niño desarrolle sus habilidades de aprendizaje.</p>	<p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Encuesta <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación • Cuestionario

VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>El conocimiento del cuerpo, la creatividad, la apropiada adecuación al movimiento y la confianza y seguridad en sí mismo, se desarrollan por medio del afianzamiento de la Psicomotricidad Gruesa. Según (Calderón Astorga)</p>	<p>Comunicación</p> <p>Juegos</p> <p>Expresar</p> <p>Comprender</p> <p>Actividades</p>	<p>-Mediante imitación de gestos que indica la canción.</p> <p>-Mediante el juego el niño/a expresa su creatividad, progreso, ideas y emociones.</p> <p>-Expresar su lenguaje corporal, kinestésico, sensorial, por medio del juego.</p> <p>-Comprender con facilidad al grupo.</p> <p>-Realizar actividades de juego de palabras, frases para desarrollar su motricidad gruesa.</p>	<p>Técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Encuesta <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de Observación • Cuestionario