



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

CARRERA: PARVULARIA

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo de los Colorados, coop. La Aurora, periodo mayo--octubre del 2018

Nombre de la Autora

Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de

TECNÓLOGA EN PARVULARIA

TUTOR: Lcda. Martha Silvana Martinetti Martínez MSC.

SANTO DOMINGO - ECUADOR

2017-2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema:

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo Mayo--Octubre del 2018

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvulario en el año 2018, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados en el año y que pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la institución educativa.

En la ciudad de Santo Domingo, Enero 25 del 2018

.....
Lcda. Martha Silvana Martinetti Martínez MSC.
TUTORA DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHO DE AUTOR

Yo, **Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja**, con cédula de ciudadanía C.I. 1721311627 Elaborado por del presente proyecto de titulación, libre y voluntariamente **DECLARO**, que el trabajo académico titulado:

Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo Mayo--Octubre del 2018

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la Elaborado por, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

.....
Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja
C.I. 1721311627
Correo: mayjeff27@hotmail.com

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con mucho cariño a mi madre, por su amor, comprensión y confianza que deposito en mí para perseguir mi sueño porque ha estado cuando más la necesite y por su apoyo incondicional.

A mi familia por haberme brindado su cariño y haber sido mi fuerza en el camino para lograr la superación.

Gracias a todos.

“La infancia es la fase creadora por excelencia”

AUTOR: Jean Piaget

Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer en primer lugar a Dios, por guiarme en el camino y fortalecerme espiritualmente para empezar un camino lleno de éxito, por la salud y la sabiduría que me dio para poder estudiar y formarme día a día en este Instituto y por cumplir cada uno de mis sueños.

A los directivos y docentes quienes me han brindado la oportunidad de compartir y mejorar los conocimientos mediante una educación de calidad, a todos quienes hicieron posible la elaboración de este trabajo para hoy culminar mi carrera con éxito.

A la Lcda. Martha Silvana Martinetti Martínez MSC. Directora de mi proyecto que paso a paso me guio en el desarrollo de este trabajo investigativo a través de sus valiosas sugerencias.

¡Muchas gracias por todo!

Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

Tema: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo mayo--octubre del 2018

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Tutora: Lcda. Martha Silvana Matinetti Martínez MSc

RESUMEN

La presente investigación se propone realizar para analizar la incidencia del desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo mayo-octubre 2018. Considerando que la motricidad gruesa, crea en las niñas y niños desde cortas edades diversas competencias que benefician el desarrollo de la sensibilidad visual, táctil y kinestésica; expresión e innata creatividad. Este estudio descriptivo comparativo que aborda las competencias básicas para iniciar el primer grado de primaria. Se utilizó como instrumento de medición la lista de cotejo y con los padres de familia una encuesta para disipar los parámetros antes de aplicar una alternativa de solución, consiste en una propuesta, como es el diseño de una Guía de actividades con juegos tradicionales para fortalecer la cultura y el desarrollo de la motricidad gruesa, y el vínculo afectivo, porque no hay que olvidar que, el juego permite el desarrollo armónico de las funciones motrices gruesas por medio del movimiento del cuerpo como un conjunto, es útil como agente de liberación y un excelente medio para excluir las inhibiciones y facilitar la evolución y expresión de la personalidad infantil.

Palabras Clave

Motricidad gruesa

Juegos Tradicionales

Guía de Actividades

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

Tema: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo mayo--octubre del 2018

Elaborado por: **Cárdenas Pantoja Mayra Alexandra**

Tutora: Lcda. Martha Silvana Matinetti Martínez MSc

ABSTRACT

The present investigation proposes to realize to analyze the incident of the development of the thick motricidad in the girls and children from three to four years of age of the Educational Unit “Doctor Carlos Rufino Marín”, Santo Domingo de los Tsáchilas Province, Santo Domingo de los Colorados city, La Aurora, Considering that the thick motricidad, should believe in the children / aces from short diverse ages competitions that benefit the development of the visual, tactile sensibility and kinestésica; expression and innate creativity. This descriptive comparative study that approaches the basic competitiveness to initiate the first degree of primary. The list of check was in use as instrument of measurement and with the family parents a survey for removing the parameters before applying an alternative of solution, it consists of an offer, since it is the Design of a Primer Activities directed the teacher contained with traditional Games, To improve the thick motricidad, because it is not necessary to forget that, the game allows the harmonic development of the motive thick functions by means of the movement of the body as a set, is useful as agent of liberation and an excellent way to exclude the inhibitions and to facilitate the evolution and expression of the infantile personality.

KEY WORDS

Thick Motricidad

Traditional Games

Primer of Didactic

ÍNDICE GENERAL

Contenido

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DERECHO DE AUTOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
Antecedentes.....	1
Introducción.....	2
Objetivos de la Investigación.....	4
Objetivo General.....	4
Objetivos específicos.....	4
Justificación	4
Planteamiento del Problema	6
HIPOTESIS	7
Variables de la Investigación	7
CAPITULO I	8
1.1 Antecedentes Investigativos	8
1.2. MARCO TEÓRICO.....	9
Bases Teóricas	9
1.2.1. Juegos.....	9
1.2.2. Importancia del juego en la educación.....	10
1.3. Juegos tradicionales.....	11
1.3.1. Rescate de los juegos tradicionales	12
1.4. Pedagogía apoyada en juegos tradicionales.....	13
1.5. Importancia del juego en la etapa preescolar.....	14
1.6. Motricidad	15
1.6.1 Motricidad gruesa.....	16

1.7. Importancia de la motricidad gruesa	17
1.7.1. Motricidad gruesa en la etapa inicial.....	18
1.8. Motricidad gruesa en relación al desarrollo motriz	19
1.9 Etapas de la motricidad gruesa	20
1.9.1. Etapa de exploración:	20
1.9.2. Conocimientos de los objetos:.....	20
1.9.3. Manejo más global del cuerpo	20
1.9.4. Etapa de la conciencia y la confianza:	20
1.9.5. Etapa de la coordinación de las sensaciones:	20
1.10. Juegos herramienta indispensable de la motricidad gruesa	21
1.10.1. Incidencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa	21
1.11. Fundamentaciones.....	22
1.11.1. Fundamentación Psicológica.....	22
1.11.2. Fundamentación Filosófica	23
1.11.3. Fundamentación Sociológica	24
1.11.4. Fundamentación Pedagógica.....	24
1.11.5. Fundamentación Legal	25
1.12 Metodología	26
1.12.1. Diseño de la Investigación.....	26
1.12.2 Tipo de Investigación	26
1.12.3. Investigación de campo	27
1.12.4 Investigación Bibliográfica o Documental	27
1.13. Población y muestra de la investigación	28
1.13.1. Población.....	28
1.13.2. Muestra.....	29
1.14 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
1.14.1 Encuesta	30
1.14.2 Lista de cotejo	30
2. CAPÍTULO II	31
2.1 Interpretación de resultados de la Encuesta aplicada a los Padres de Familia	31
CAPÍTULO III.....	43
3.1 LA PROPUESTA	43
3.1.1. Datos informativos	43
3.2. Objetivos de la Propuesta	44

3.2.1. Objetivo General	44
3.2.2. Objetivos Específicos.....	44
3.3 Justificación.....	44
3.4. Guía de actividades de juegos tradicionales	47
3.5. Introducción.....	48
3.6 Guía de juegos	49
3.6.1. Definición.....	49
3.6.2. Importancia de la Guía.....	49
3.7 Descripción de la guía.....	50
CAPÍTULO IV.....	81
4.1 Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.	81
CAPÍTULO V.....	85
5.1 Conclusiones y Recomendaciones.....	85
5.1.1. Conclusiones	85
5.1.2. Recomendaciones.....	86
5.2. Glosario	87
5.3. Bibliografía.....	88
5.4. Referencias Bibliográficas.....	90
ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de la Investigación	28
Tabla 2 Muestra de la Investigación	29
Tabla 3 juegos tradicionales ecuatorianos	31
Tabla 4 Practicar juegos con su representado	32
Tabla 5 planificación didáctica	33
Tabla 6 Realizando juegos recreativos	34
Tabla 7 Desarrollo de la motricidad gruesa	35
Tabla 8 Movimientos del cuerpo	36

Tabla 9 Juegos tradicionales	37
Tabla 10 Permiten sociabilizar.....	38
Tabla 11 nociones espaciales.....	39
Tabla 12 Juega alguno de ellos	40

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 juegos tradicionales ecuatorianos	31
Gráfico 2 Practicar juegos con su representado.....	32
Gráfico 3 planificación didáctica	33
Gráfico 4 Realizando juegos recreativos	34
Gráfico 5 Desarrollo de la motricidad gruesa	35
Gráfico 6 Movimientos del cuerpo	36
Gráfico 7 Juegos tradicionales.....	37
Gráfico 8 Permiten sociabilizar	38
Gráfico 9 nociones espaciales.....	39
Gráfico 10 Juega alguno de ellos.....	40

Antecedentes

A nivel mundial, durante el siglo XXI, el mundo ha experimentado una diversa gama de cambios, vertiginosos avances en materia científica-tecnológica, invadido iPod, tabletas, celulares, ordenadores, como lo manifiesta Cabero (2010) “los millones de personas que habitan en los diferentes países del mundo y que a su vez componen en su mayoría, el universo productivo del planeta, únicamente se comunican por medio de la tecnología” (p.45). El paso con las nuevas tecnologías ha traído consecuencias negativas sino hay el control de un adulto, situación que ha traído divergencias al momento de evaluar los aprendizajes.

El mejoramiento en la calidad de la educación ecuatoriana, ha sido preocupación de los gobiernos, mencionado por Hernández (2008) “la realidad en la que se realiza el trabajo educativo hoy en día es preocupante, crisis en el sistema educativo, escasa capacitación de docente eliminación de valores morales y cívicos del currículo educativo” (p.63). Es positivo agregar, no es solo la acción de la docente que baja la calidad de la educación, es importante también el entorno donde se desarrollan los infantes, que provienen de hogares disfuncionales, mala infraestructura y servicios básicos en la mayoría de las instituciones educativas.

Santo Domingo de los Tsáchilas provincia 23, no está exenta de esta problemática sociocultural, porque a pesar de que el gobierno haya sectorizado la educación por Distritos nada ha mejorado, según lo afirmado por (Sierra, 2014) “la educación en todas las provincias ecuatorianas ha decaído por algunos docentes que continúan con el método de educación tradicionalista en la etapa preescolar han olvidado los juegos tradicionales que muestran nuestras raíces y motivan al infante”(p.45) a todo ello tiene que sumarse aquel punto negativo, niños y niñas utilizando con mayor frecuencia aparatos electrónicos para recrearse, entretenerse.

En la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, periodo mayo-octubre 2018, el panorama es igual el entorno donde se desarrollan los infantes, no es el mejor, provienen de hogares disfuncionales, familias monoparentales o simplemente viven con un pariente cercano, en las labores diarias las docentes no cuentan entre sus planificaciones con juegos tradicionales, quizá porque desconocen la utilidad práctica o son profesionales en otra carrera, por lo tanto su dedicación no es al 100% como se necesita en esta etapa infantil.

Introducción

Se propone realizar la presente investigación para analizar la incidencia del desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, periodo mayo-octubre 2018, porque está demostrado que el ser humano necesita de actividades recreativas para subsistir y convivir en conformidad y comunicación; según Nuñez de Almeida (2012) “la lúdica, además de fortalecer la expresión corporal, está presente en el desarrollo psicomotor, biológico, social y cultural haciendo posible la creación de escritos que guíen la labor educativa del docente la formación del niño/a en toda su dimensión” (p.45). Es importante recrearse, permite al cuerpo y mente una restauración o transformación necesaria para tener una vida más extendida y de mejor calidad.

Dentro de las Instituciones Educativas se considera muchos aspectos para la formación de los pequeños, entre ellos el desarrollo psicomotriz, como lo manifiesta Hurtares (2010) “no todas las niñas y niños cuentan con una buena estimulación temprana desde los hogares, muchas veces hay retrasos en la formación integral del niño, situación que conlleva a una deficiente orientación, exploración impidiendo el desarrollo motriz”(p.34). Es vital la actuación del docente, estar siempre conectado con la de las familias puesto que durante el período de adaptación de los infantes, con interacción de los implicados se anima y ayuda al párvulo.

Esta investigación es importante porque ayuda a docentes, madres y padres de familia, así como la comunidad en general, que se le dé el verdadero valor a los juegos tradicionales, considerando que en la antigüedad eran recomendables para motivar las actividades dentro y fuera del aula de clase, pero hoy en día al ser aplicados de forma apropiada es una herramienta básica en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y niños, rondas tradicionales se ha de entender a las actividades musicales que han sido transmitidas de generación en generación, con su aprendizaje, contribuyendo desarrollando y logrando un aprendizaje significativo que les permite solucionar los problemas de la vida diaria de cada uno de ellos.

La aplicación de los juegos en general y específicamente los tradicionales, son motivadores al momento de actuar en clases, por ello con esta exploración se trata de motivar a la docente parvulario que sean contemplados en las planificaciones de acuerdo a los currículos de formación para la etapa preescolar, para de esta forma las niñas y niños sin mayor dificultad los diversos aprendizajes de manera dinámica y entretenida.

Esta indagación está compuesta por los siguientes capítulos.

En el **Capítulo I**, se presenta el Marco Teórico con el análisis de literatura, reseña al análisis del contexto local de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, período mayo-octubre 2018 analizando las posibilidades motrices, expresivas y creativas de las niñas y niños, a partir del propio cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento ayuda a alcanzar la autonomía en actividades habituales, explorar la posibilidad de acercarse y descubrir el medio que los rodea.

En el **Capítulo II**, en esta parte presenta los resultados, luego de realizar el respectivo análisis, del elemento fundamental en la etapa de la educación infantil, las niñas y niños empiezan a expresarse de otra manera y son capaces de integrarse activamente en la sociedad, porque lo que la coordinación rítmica tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices gruesas con la paliación de juegos tradicionales.

El **Capítulo III**, en este se presenta una alternativa ante la problemática analizada, que en el presente estudio se la denomina una Propuesta como es el diseño de una Guía de actividades didácticas dirigido al docente contenida con juegos tradicionales, para mejorar la motricidad gruesa, porque no hay que olvidar que, el juego permite el desarrollo armónico de las funciones motrices gruesas por medio del movimiento del cuerpo como un conjunto, es útil como agente de liberación y un excelente medio para excluir las inhibiciones.

En el **Capítulo IV**, se presente el análisis e interpretación de los resultados emanados luego aplicar la propuesta, que se tuvo que instituir e implementar, como fue la participación de los involucrados, que se obtuvo de las encuestas aplicadas a los representantes legales y una listas de cotejo a los niños mediante gráficos circulares y cuadros que son descifrados cualitativa y cuantitativamente.

El **Capítulo V**, se refiere a las conclusiones y recomendaciones congruentemente derivadas del análisis de resultados, en ningún momento son vinculantes, pero se hará llegar a las autoridades y docentes y pueden servir de base para otras exploraciones u otros grados que laboren en la Institución, las conclusiones es que la aplicación de juegos tradicionales en todas sus etapas y dimensiones, conducen de manera segura la transferencia de conocimientos.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa “Dr. Doctor Carlos Rufino Marín”, por medio de una investigación bibliográfica y de campo para diseñar una guía de actividades con juegos tradicionales que permitan fortalecer la cultura, el desarrollo de la motricidad gruesa, y el vínculo afectivo.

Objetivos específicos

- Analizar como inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños mediante métodos teóricos y prácticos.
- Diagnosticar la motricidad gruesa en las niñas y niños mediante un método práctico que procreen el perfeccionamiento psicomotriz.
- Diseñar una Guía de actividades con juegos tradicionales para fortalecer la cultura y el desarrollo de la motricidad gruesa, y el vínculo afectivo.

Justificación

A nivel mundial, el sistema capitalista ha desarrollado un proceso de cambio social, económico y político denominado globalización que, a criterio de expertos, como lo afirma Brasil Sirvent, M.T. (2008) Educación de Adultos: Investigación y Participación. Desafíos y Contradicciones Buenos Aires: Miño y Dávila. Edición ampliada. “fuertemente influido por los avances tecnológicos, demanda de las sociedades amplia productividad en el área de la generación de conocimientos, aplicación y difusión el mismo hace que el estudiante esté atento para entender las reglas y no estropearlas” (p.56), la población infantil es muy vulnerable y requiere de atención especializada ya que a veces hay infantes con insuficiencias en el aprendizaje o lesiones cerebrales no tienen la capacidad de desenvolverse con la mayor regularidad como resultado de la mala disposición en su sistema nervioso.

Es importante realizar el presente estudio, mismo que ira encaminado a brindar a los docentes que tienen a su cargo la formación de los infantes desde tempranas edades, una Guía de actividades didácticas dirigido al docente contenida con Juegos tradicionales, para mejorar la motricidad gruesa en las niñas y niños con la finalidad de tratar de superar esa problemática, porque está demostrado que el ser humano necesita de actividades recreativas para subsistir y convivir en comunidad induciendo el sentido de la igualdad, solidaridad e independencia que todos y todas necesitan.

Este trabajo investigativo sirve para coadyuvar el trabajo diario de la docente, que entre sus planificaciones diarias pueda incluir diversas actividades con técnicas lúdicas, como lo afirman Doman y Doman (2009) “uno de los alcances es la apropiación y realización de actividades planeadas para desarrollar destrezas tomando como punto de partida la educación con sentido, donde el niño es el centro del quehacer docente, un ser activo, participativo, creativo” (p.65). Si bien la lúdica en sus incomparables expresiones enriquece diversas manifestaciones positivas como admiración, atención, alegría, curiosidad innata, diálogo, disponibilidad a participar, aportando y construyendo ideas y soluciones sociabilidad, entusiasmo, seguridad en su autoestima alta, laboriosidad.

Es relevante realizar el presente estudio educativo mismo que ira encaminado a brindar a los docentes, que tienen a su cargo la formación de los infantes desde cortas edades, puesto que al contar con una Guía de actividades didácticas dirigido al docente contenida con Juegos tradicionales, para mejorar la motricidad gruesa que procreen el perfeccionamiento psicomotriz, que los oriente como deben desarrollar su tarea diaria que conlleve a la mejora de problemas motrices muy comunes hoy en día en el desarrollo del niño.

Los beneficiarios de esta investigación serán las niñas y los niños de 3 a 4 años que asistan a la unidad educativa Dr. Carlos Rufino Marín, así como también la docente encargada de la formación integral, al contar con esta Guía con juegos tradicionales, la investigación es factible por que se cuenta con el apoyo de la docente encargada del nivel de inicial encargada del grupo se tiene estrecha relación con las niñas y los niños de la información del internet y finalmente me han brindado las facilidades para realizar el estudio con las niñas y los niños que reciben la educación en dicha unidad educativa y cuenta con el personal especializado.

Entre las principales conclusiones se determina que las docentes, las familias y los centros infantiles observados, se deben priorizar las relaciones afectivas y cognitivas de calidad con los niños y las niñas, y los ambientes educativos deben organizarse dentro de un enfoque que permita el desarrollo humano dentro de principios como el respeto al ritmo de desarrollo y vida cotidiana del infante induciendo el sentido de la igualdad, solidaridad y de independencia que todas y todos tienen derecho.

La presente exploración pretende coadyuvar la formación de los infantes desde la etapa infantil porque según los expertos, presenta características propias y están vinculadas al desarrollo posterior de los las niñas y niños, quizá desaprovechando las ventajas que tiene el motivar la cimentación de la motricidad gruesa, porque esta etapa constituye las bases para el desarrollo físico y espiritual; parte esencial de la formación integral del nuevo ciudadano además en ella se asimilan varios conocimientos, habilidades, destrezas, explorando cualidades del desarrollo de la voluntad y morales.

Esta investigación tiene interés de demostrar que los juegos tradicionales, es una herramienta básica para el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños contribuyendo, el desarrollo y logrando el aprendizaje significativo que las permita solucionar los problemas de la vida diaria mismo tiempo dejando una propuesta que sería considerada como alternativa esperando coadyuvar en el proceso de aprendizaje por ende en todos los centros infantiles sería importante se estimule el desarrollo psicomotor de las niñas y niños brindar una educación de calidad con calidez la metas del Ministerio de Educación.

Planteamiento del Problema

A nivel mundial se observa una preocupación por mejorar los estándares educativos, a pesar de los esfuerzos hechos los gobiernos, hay que reconocer que es más amplio en nuestro país, como lo afirman Eggen y Kauchak (2001) “la formación de las nuevas generaciones es un problema en el cual, si bien el Ministerio de Educación tiene la trascendente tarea y responsabilidad de orientar, no es el único agente que sustente ese compromiso” (p.56). Cabe recalcar entonces que el docente debe estar dispuesto a capacitarse, romper sus propias restricciones y ser parte del cambio, solo así lograremos tener una patria justa, solidaria, y apta para competir con las demandas del siglo XXI que se aspira sea un futuro con dignidad.

Hoy en día analizar la calidad de la educación ecuatoriana es algo complejo, como lo indica Tórres (2007) “se necesita realizar un replanteamiento del ejercicio docente, de los roles magisteriales, nuevas tareas de la enseñanza y de las implicaciones que tales revisiones tienen en el campo; implica profundos cambios que se están produciendo en diversos aspectos”, (p.45). La formación y práctica del docente es importante, pero nunca ha de ejercer presión, sino que debe guiarlo para que encuentre sus propios recursos y de esta manera pueda trabajar al máximo sus habilidades y destrezas.

Currículo (2014) en relación al desarrollo de la motricidad gruesa indica “Generalmente el juego como un proceso interno de naturaleza emocional, y un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil sentimientos inconscientes” (p.14). En correspondencia al artículo publicado, el juego es empleado sobre todo por los niños como un instrumento facilitador de experiencias, de conocimientos y aprendizajes de varios tipos: motrices, cognoscitivos, emocionales, éticos, morales, culturales y sociales.

La Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo mayo-octubre 2018, acoge a un número considerable de niñas niños y adolescentes en periodo de formación y que por un desconocimiento dejan de beneficiarse de las grandes ventajas que ofrecen los juegos tradicionales en el desarrollo motriz en general.

HIPOTESIS

¿Cómo favorece los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo mayo-octubre 2018?

Variables de la Investigación

Variable Independiente

Juegos Tradicionales

Variable Dependiente

Motricidad gruesa

CAPITULO I

1.1 Antecedentes Investigativos

A nivel mundial se conoce que en la primera infancia, el niño descubre el mundo a través de la exploración de su propio cuerpo, el movimiento es su medio de comunicación con el entorno y en general con el mundo exterior, la escuela es otro espacio importante en el desarrollo del niño dado que es en este espacio donde se desenvuelve gran parte de su vida y sería el lugar en donde lo aprendido en casa lo utiliza para relacionarse con los demás.

Para abalzar el presente estudio se detallan investigaciones preliminares

Un estudio de la Escuela Politécnica del Ejército en el año 2016, de las señoritas Chapaca Tituaña Xiomara Maribel, y Cunalata Jami Ximena Alexandra con el tema "Análisis de la utilización de la coordinación rítmica en el desarrollo de las nociones espaciales en niños de primero de básica del Centro Educativo Lucia Franco de Castro" Periodo 2015 -2016, quienes dejan las siguientes conclusiones. Las docentes tienen un amplio conocimiento y saben la importancia que con lleva realizar actividades de coordinación rítmica para el fortalecimiento del desarrollo de nociones espaciales, sin embargo existen falencias en la toma de conocimientos espaciales de los las niñas y niños, incidiendo en su orientación e independencia.

Otra investigación similar se puede mencionar, aquella de la Universidad de valle Instituto de educación y pedagogía, de la facultad de Licenciatura en Educación Física y Deporte en la ciudad de Santiago de Cali, del señor William Andrés Borrero Moreno con el tema: Los Aportes de una actividad física en el mejoramiento de la motricidad gruesa y la detección temprana de su retraso en niños de 4-5 años, en el año 2016, quien deja la siguiente recomendación.

La motricidad es determinante para el desarrollo general, la actividad psicomotriz le genera al niño sensaciones agradables sobre su cuerpo, contribuye a los procesos de maduración con el fin de la independización motriz, mediante la motricidad el niño reconoce su esquema corporal desarrollando la coordinación, el equilibrio, destreza y agilidad todos ellos relacionando con la necesidad de la satisfacción de impulsos inconscientes en ocasiones hasta agresivo.

1.2. MARCO TEÓRICO

Bases Teóricas

1.2.1. Juegos

El juego permite el desarrollo armónico de las funciones motrices, por medio del movimiento del cuerpo como un conjunto útil, agente de liberación y un excelente medio para eliminar las inhibiciones y facilitar la evolución y expresión de la personalidad infantil.

Campo (2006) afirma que

El juego debe entenderse bajo la concepción del binomio juego-educación, dualidad ambivalente, compleja pero conciliable, con la combinación con el aprendizaje se puede obtener mejor interiorización de un conocimiento en el niño, esenciales para el desarrollo de la personalidad, para desarrollar la creatividad de niñas y niños, servirá para enriquecer su pensamiento. (p.65)

El autor de la cita anterior menciona una gran realidad, los tiempos de ahora no son como anteriormente se recibió la educación, hoy en día las niñas y niños desde cortas edades están en constante evolución, con experiencias que facilitan o entorpecen su desarrollo, al jugar ellos exteriorizan graves necesidades en las áreas afectivas, sociales, cognoscitivas y motoras, por ello en las planificaciones, se debe tomar en cuenta las diferencias individuales de cada uno de ellos y su individualidad para aprender.

Rausepp, (2009) afirma que:

El juego, acompaña al hombre desde que este existe, por ello jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niñas y niños de mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar expresar, comunicar, soñar, en una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, de mucha utilidad para el progreso corporal y hacer suyo el mundo que le rodea. (p.27)

Descifrando lo manifestado en la cita anterior, se tiene que añadir lo importante que es el juego infantil dentro de la cotidianidad docente, sin dejar de reconocer que, ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad, desde su papel protagónico

de actor educativo influye mucho en el desarrollo del juego, ya que tiene que ser creativo e idearse, llamar la atención de niños y niñas al mismo tiempo.

1.2.2. Importancia del juego en la educación

Dentro de la noble labor docente, tiene importancia las planificaciones, el niño cuando juega no se propone objetivos que tengan que ver con el trabajo, puesto que el profesional parvulario es quien planifica la actividad relacionada con el objetivo del trabajo.

Mora (2009) afirma que:

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del infante, en particular su capacidad creadora, caminar, correr y saltar ya forman parte de su rutina, a esta edad, su imaginación está mucho más desarrollada y usar algunos elementos como vestimenta e implementos del hogar les ayuda a crear sus propias historias y personajes. (p.56)

Analizando la cita anterior se tiene que acotar el enfoque que tiene Ecuador con la nueva propuesta, a través del Ministerio de Educación fue, emprender algunas iniciativas enfocadas a mejorar las prácticas de la población en general, a través de este estudio, se pretende que las docentes del Inicial se dispongan a fortalecer las capacidades de sus párvulos en el área cognitiva, mediante la aplicación de juegos tradicionales con objetivos previamente planificados, que están a tono con los requerimientos curriculares de la educación infantil.

Hurtares (2010) afirma que:

Los juegos, pueden presentar más de un fin, es decir, cumplir un rol educativo, ayudar a profundizar los estímulos físicos y mentales y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas de las personas; cabe destacar también que los juegos, mayormente, conllevan un cierto grado de competencia. (p.77)

Coincidiendo con lo narrado en el párrafo anteriores, es loable con la realidad de la utilidad práctica del juego en la educación preescolar, actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes manifestando alegría, entusiasmo, aunque muchos creen que únicamente es proporcionar entretenimiento y diversión, las personas con la enorme responsabilidad como docentes se tiene que reconocer que, cumple un papel educativo, a más de interactuar con sus pares, es una de las mejores herramientas utilizadas en el aprendizaje.

1.3. Juegos tradicionales

Hablar de juegos tradicionales, trae recuerdos de la niñez de quienes hoy en día deseamos ser docentes, es referirse a aquellos juegos que perduran en la memoria de los antepasados apoyaron su práctica en la niñez y hoy en día es necesario contar con el juego para un crecimiento sano.

Román y Gómez (2012) afirman que:

El juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico- constructivos para la elaboración los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico- creadora del individuo. (p.67)

La cita anterior nada alejada de la realidad ecuatoriana, a pesar que el juego desde siempre ha sido una actividad motivante, entretenida e indudablemente relacionada con el descanso; durante años se le ha involucrado en la labor educativa, principalmente en la infantil, buscando que este ayude a incorporar conocimientos a niñas y niños que mediante otras actividades se dificulte hacerlo, aunque hoy en día toda la humanidad está invadida de la innovación tecnológica y por causa de la tecnología que ha ido avanzando copiosamente, ha dejado a un lado la tradición de disfrutar en familia en los parques o lugares apropiados para ello.

Cervantes (2008) afirma que:

A pesar de que el actual sistema educativo ecuatoriano, contempla la utilización del juego popular tradicional en sus distintas etapas formativas, la forma de tenerlo en cuenta en los diseños curriculares depende en buena parte de la ideología o manera de concebir la educación física del docente encargado de impartir esta área de conocimiento que debe estar constituida por todas aquellas situaciones corporales motrices. (p.64)

Descifrando lo narrado en el párrafo anterior, éste invita a meditar sobre una gran realidad, de la educación infantil actualmente está viviendo la época de la tecnología, los peques la mayoría del tiempo pasan mirando la televisión, jugando en el internet, IPod, celular, tableta, videojuegos o algún nuevo accesorio tecnológico nocivos para sus cortas edades

1.3.1. Rescate de los juegos tradicionales

Las entidades educativas deberían entre sus planificaciones anuales incluir la práctica de juegos tradicionales ecuatorianos desde los niveles inicial y general básico, pocos son las que le toman en cuenta como si fuera un momento de ocio o recreación.

Nuñez de Almeida (2012) afirma que:

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos, que han sido transmitidos por generaciones de bisabuelos abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente aparte, de brindar diversión se logra rescatar tradiciones y costumbres divertidas de antepasados, ayudan a tener un mejor desarrollo motriz en el niño/a se realiza mediante los juegos de carreras, a aire libre, porque tienen más libertad para moverse, saltar, arrastrarse, sentarse, patear, correr, caminar y explorar nuevas formas de divertirse sanamente. (p.65)

Lo afirmado por el autor de la cita anterior refleja una gran realidad en el tiempo actual que la sociedad esta invadida de tecnología no se aplican los juegos, muy por el contrario hoy en día es normal ver a niñas y niños jugar en un celular, tableta. IPod o computadora situación que se ahonda cuando asiste a la Unidad Educativa donde no constan dentro de las planificaciones diarias o las docentes desconocen que desarrollan: fantasía, imaginación, iniciativa, conocimientos, habilidades, hábitos de comportamiento, el potencial creador, audacia, puntualidad, compañerismo.

Román y Gómez (2012) afirman que:

Hablar del rescate de los Juegos tradicionales, se refiere a la importancia que conlleva el practicarlos, desde hace mucho tiempo han ido perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia, una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual. (p.65)

Lo manifestado en la cita anterior, una gran realidad es vital rescatar los juegos tradicionales, solidifican algunos aspectos que quizá no pueda lograrse con ninguna asignatura, al practicar un juego tradicional con las niñas y niños se consolidan algunos aspectos, como

manifestarse, reír, interactuar, sobre todo la seguridad en sí mismo, con la aplicación de los juegos en clase, se rompe con el formalismo entre docente-niño dándole una participación activa al pequeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo una formación integral optima tanto para el docente y las niñas y niños, y que no decir de una práctica de valores única, aprende a respetar, esperar su turno, compartir, manifestar un abrazo entre otros.

1.4. Pedagogía apoyada en juegos tradicionales

Recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales sobre todo en el educativo muy aplicables para las niñas y niños sobre todo para la edad que se estudia este proyecto, 3 a 4 años de edad, donde la noble misión de la docente parvularia es formar integralmente a todas y todos considerando siempre su edad cronológica.

Corpas (2011) afirma que:

Pedagogía ciencia particular, cuyo objetivo es el descubrimiento, apropiación cognoscitiva y aplicación adecuada, condicionan procesos de aprendizaje, conocimiento, educación capacitación, esencia, ordenamiento en el tiempo y en el espacio de las acciones, imprescindibles y necesaria, por esta razón los docentes son las personas que deben caminar de la mano con los últimos descubrimiento científicos en materia de pedagogía y específicamente de su área de trabajo. (p.28)

Una gran realidad pero si el docente parvulario aplica pedagogía apropiada para los peques, hoy en día es normal ver cuando los padres de familia asisten a las convivencias, como facilitan a los menores sus teléfonos para que se entretengan y entre comillas dejen de molestarlos, desperdician esa gran oportunidad de explorar el fértil mundo de su imaginación creativa y los alienta a su indagación, entre pares esencial para el desarrollo de la personalidad, creatividad, motricidad gruesa entre otros.

Bechi (2005) afirma que:

La Educación y el juego son los medios por los cuales el ser humano desarrolla sus capacidades, actitudes y conducta en general; va formando su identidad a través de una serie de experiencias que se han seleccionado por las cuales transita la persona; las cuáles son educativas o formativas con algún grado de importancia. (p.54)

En esta parte se tiene que añadir lo importante que es la práctica lúdica como un recurso pedagógico, aunque hoy en día hay que reconocer que a nivel de toda la Provincia Tsáchila en lo que respecta a los juegos tradicionales ecuatorianos se ha venido practicando con la utilización del cuerpo, la utilización de recursos naturales y de diversos objetos que se encuentran en el medio, mismos que se puede dar en forma individual o colectiva ayudando en la interacción de los competidores o equipos.

1.5. Importancia del juego en la etapa preescolar

No debe subestimarse el valor de las rutinas lúdicas para la formación integral del infante, puede afirmarse que son esenciales para la personalidad, pues todo lo que los niños aprendan en la etapa preescolar por medio del juego, igual que los conocimientos cognitivos y destrezas, el juego en la educación inicial va más allá de divertir.

Campo (2006) afirma que:

A pesar de que el actual sistema educativo contempla la utilización del juego popular tradicional en sus distintas etapas formativas, la forma de tenerlo en cuenta en los diseños curriculares depende en buena parte de la ideología o manera de concebir la educación física del docente encargado de impartir esta área de conocimiento que debe estar constituida por todas aquellas situaciones corporales motrices que pueden presentarse desde este ámbito de intervención. (p.46)

Analizado lo expresado por el autor de la cita anterior, se tiene que acotar lo valioso que es dentro de la enseñanza de la etapa preescolar la aplicación del juego, a pesar de que algunos docentes no les interesa aplicar juegos en sus clases cotidianas creen que es pasar el tiempo o desperdiciarlo, porque consideran que no son necesarios en ese momento, quizá desconocen las enormes ventajas que brinda.

Cervantes (2008) afirma que:

La conducta humana, a través de juegos rápidos y sencillos desarrollan y estimulan la creatividad en el lugar de trabajo, escuela y en casa, los objetivos que se persiguen incluyen convencer a la gente de que es creativa, superar un bloque creativo, utilizar el fracaso para impulsar la creatividad y desarrollar la inventiva. (p.43)

Al realizar las prácticas pre profesionales se pudo evidenciar que las docentes necesitan fomentar juegos tradicionales ecuatorianos con los niños, permitiéndoles conocer una verdadera y sana diversión en las que puedan compartir con amigos cercanos, una realidad ineludible, es aquella de un bebé desde los primeros meses elije como juguete sus pies y manos, una gran realidad, necesita jugar es allí donde intervine la acción de los progenitores o adultos de su entorno, porque necesitan y deben ayudar a que los descubra y los use.

1.6. Motricidad

Es significativo estimular la motricidad desde tempranas edades, lo más recomendable es que los padres o quienes se encuentran al cuidado de los niños sepan las necesidades afectivas del niño, eviten ser permisivos o restrictivos para luego ver su fortalecimiento en la motricidad mediante movimientos motrices que se efectúa en sus aprendizajes.

Lleixa (2012) afirma que:

El término motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras músculos. (p.56)

Esta cita bibliográfica, hace mención a la importancia que ha cobrado la motricidad, en la formación y desarrollo integral de los niños y niñas, sobre todo en la etapa inicial, en vista de la práctica psicomotriz educativa tiene un objeto prioritario y fundamental, favorece y potencia la adaptación solidaria de la persona a su medio a partir de su propia identidad, la transferencia de conocimientos por métodos más asequibles al grupo

Castañer y Olguer (2009) afirman que:

El desarrollo motor juega un papel fundamental para un desarrollo óptimo en la vida de todos los seres humanos, interviene desde que el niño nace y se va adquiriendo conforme crece, por ello, los padres son los primeros en contribuir este desarrollo ya que se pasan asíéndole jugar al bebé, la motricidad está relacionada con el desarrollo afectivo, social, cognitivo por tanto el cuerpo desde que se nace y continuamente durante el crecimiento. (p.93)

El autor de la cita anterior respecto al tema, los movimientos voluntarios, el desplazamiento dentro del espacio, semántica expresiva en relación a ciertos códigos gestuales, búsqueda consciente de algunos efectos coordinación de distintos movimientos, consideran al movimiento primordial en el ser humano desde su nacimiento porque empieza a desarrollar a medida que va creciendo practica y mejora sus movimientos, al mismo tiempo necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos.

1.6.1 Motricidad gruesa

Se propone realizar esta investigación con el propósito fundamental de brindar a las docentes de niñas y niños de 3 a 4 años de edad, herramientas en calidad de recursos didácticos para que pueda contar con éstas que le permitan estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego, aunque en los primeros años de educación básica los las niñas y niños, ya han superado algunas fases de proceso evolutivo motor.

Corpas (2011) indica que:

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente, el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. enseguida se explica el desarrollo de éste proceso. (p.57)

Una idea que invita al análisis del comienzo de la etapa preescolar, que es vivido con gran ilusión por niñas y niños, a lo que se suma muchas veces la exigencia de algunos padres que esperan resultados a muy corto plazo, pero es el docente parvulario quien le corresponde evaluar la situación y determinar el inicio y ritmo del proceso, es preferible esperar a que el niño alcance la madurez que requiere, es decir que haya tenido una apropiada estimulación temprana que fortalezca una motricidad gruesa acorde a su desarrollo y edad cronológica.

Luego de una corta visita a la Unidad Educativa se observó deficiencias en el accionar de movimientos que los chiquillos ejecutan en su desarrollo por los diferentes años de vida, recordando a Guzman (2013) "motricidad gruesa o global, control de movimientos musculares generales del cuerpo llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos, control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una

pelota” (p.99). Es importante que se incluya actividades que puedan fortificar la motricidad gruesa, a nivel de la Provincia Tsáchila un alto porcentaje de docentes usan para la enseñanza y recreación los juegos tradicionales, además de distraer ayudan a desarrollar las motricidades.

1.7. Importancia de la motricidad gruesa

Dentro de la cotidianidad docente es importante motivar el desarrollo de la motricidad gruesa, sobre todo en tempranas edades, aunque es evidente observar al niño responder a alicientes, con réplicas de movimientos de la cabeza hacia los lados, busca un estímulo visual y/o responde a un sonido, estira las manos para alcanzar los juguetes o tocarlos.

Bañuelos (2008) afirma que:

La Motricidad Gruesa, es la armonía y sincronización que existe al realizar un movimiento cuando en él intervienen grandes masas musculares, hace referencia a los movimientos amplios que puede realizar el ser humano, coordinación general y viso-motora, tono muscular, equilibrio, movimientos musculares que afectan la locomoción, el desarrollo postural como andar, correr, saltar, entre otros. (p.66)

La cita anterior menciona lo importante que es el desarrollo de la motricidad gruesa, puesto que al no haber tenido un apropiado desarrollo en los primeros años de vida las consecuencias en el futuro por la falta de ejercitación de actividades motoras gruesas evidenciaran una deficiente y poca habilidad que tendrán las niñas y niños para realizar actividades motoras finas como: dificultades en la escritura y lectura de letras y números, poca habilidad para organizarse y orientarse en su espacio de trabajo, entre otros aspectos importantes.

La motricidad gruesa, está exclusivamente comprometida en la expresión corporal libre que a menudo va acompañada de música, como lo indica, Acosta (2010) “es la habilidad que el niño va adquiriendo en forma progresiva para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir fuerza, coordinación, y velocidad en sus movimientos innatos”(p.39). Es importante dentro de la labor educativa motivar el desarrollo de la motricidad gruesa, incluir diversas técnicas activas que permitan estar en continuo movimiento, logrando que la persona despliegue su motricidad por esto es necesario empezar desde muy pequeño para en un futuro no tenga ninguna dificultad en desarrollo motriz porque el ser humano en general siempre va estar constantemente moviéndose.

1.7.1. Motricidad gruesa en la etapa inicial

Esta investigación se propuso realizar en vista de que, luego de dialogar con la docente y participar en una mañana de interacción, se ha podido evidenciar que existe un gran número de niñas y niños que presentan problemas en las habilidades motoras gruesas.

Ferrary (2009) afirma que:

La motricidad gruesa tiende en si a efectuar inclinaciones drásticos, es decir, que se realiza con movimientos involuntarios en sentido del Neuro-desarrollo se involucran grupos musculares más grandes que implican mayor aplicación de fuerza, velocidad y distancia de movimiento, como por ejemplo, el correr, saltar, empujar, arrojar, entre otras actividades donde participa todo su cuerpo. (p.46)

Coincidiendo con lo indicado por el autor de la cita anterior, se tiene que acotar lo importante que es explorar la motricidad gruesa con diversas actividades propuestas por la docente parvulario porque en esta edad, el niño puede lograr destrezas y habilidades motoras de alta perfección, tanta en la motricidad gruesa como fina, aspectos que irán de la mano con otros como, enseñar a los niños a ser creativos, estimular la imaginación, mejora la capacidad de comunicación y sus habilidades motoras.

Fonseca (2006) afirma que:

La Psicomotricidad es la relación entre las funciones motoras del organismo humano, y los factores psicológicos que intervienen en ellas, condicionando su desarrollo, una disciplina educativa, reeducativa y terapéutica que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, el objetivo principal es concebir a la Educación Inicial. (p.40)

La cita pre mencionada por el autor, menciona una gran realidad considerar lo importante que es la motricidad gruesa o fina dentro del desarrollo de las niñas y niños, puesto que esta permite a las personas moverse, explorar, conocer el mundo que le rodea, ayuda a establecer contactos sociales y al funcionamiento cotidiano, por ello desde la noble labor docente es positivo aprovechar durante estos primeros años de vida.

1.8. Motricidad gruesa en relación al desarrollo motriz

La Motricidad debe ser afianzada desde los primeros años de edad, por considerarse la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos, es vital que haya una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras.

Rodríguez (2005) afirma que:

El desarrollo psicomotor es el conjunto de técnicas psico-evolutivas y socio afectivos que permiten al niño evolucionar en el control del propio cuerpo hasta conseguir un grado de competencia motriz máximo para el sujeto en cuestión, a nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal, a nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño. (p.55)

Analizando lo manifestado en la cita que precede es importante conocer lo valioso que es desarrollar la motricidad gruesa, un tema que, no sólo hay preocupación de los encargados de mejorar la Educación Inicial sino a todo nivel tiene en mente conocer el adecuado desarrollo motor desde la infancia, proponer, consensuar y agregar atenuantes sobre el movimiento de la educación motriz.

Haeussler (2012) afirma que:

La motricidad gruesa, engloba todos los movimientos globales, amplios, totales que resultan de procesos de maduración, que permiten la sincronización de segmentos grandes, que se mueven de manera armónica para cumplir con un fin específico en un tiempo y espacio estructurados, una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y movimiento. (p.38)

La cita anterior invita al análisis de la importancia de jugar, porque niñas y niños deben tener un espacio de libre esparcimiento luego de sus actividades académicas; los juegos tradicionales se caracterizan por hacerles copartícipes y permitirles interactuar; niños, niñas e incluso adultos, sin tener que invertir económicamente, sólo tienen que aportar con la imaginación, el ingenio, ingenuidad hasta perspicacia que poseen en su baúl de experiencias.

1.9 Etapas de la motricidad gruesa

1.9.1. Etapa de exploración:

La finalidad de esta etapa es familiarizar al niño/a con los objetos de su entorno, para que explore y manipule los objetos para lograr alcanzar con sus movimientos dinámicos pase a ser una experiencia vivenciada de desarrollo personal y que al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal. Es necesario mencionar algunos ejercicios que ayuda en esta etapa:

1.9.2. Conocimientos de los objetos:

Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, ula ula, acompañado por la música, saltar soga con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas.

1.9.3. Manejo más global del cuerpo:

Logra el progreso armónico de todos los compendios psicomotores, el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio reptar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros, con el juego el niño desarrolla sus capacidades y habilidades físicas, al jugar reciben grandes emociones, satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor.

1.9.4. Etapa de la conciencia y la confianza:

En esta etapa los las niñas y niños más grandes pueden encontrar por sí mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión, dándoles el espacio suficiente y con una buena motivación para que tengan confianza en las acciones que solamente ellos pueden ejecutar subir a un bloque de madera y que salte de lado o que marche en equilibrio sobre varios bloques alineados.

1.9.5. Etapa de la coordinación de las sensaciones:

En esta etapa los las niñas y niños ya controlan más el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, extendiendo la cabeza, maneja las alturas, la escalera china, puede realizar saltos con circulaciones hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, e incluso puede saltar de un bloque

con los ojos cerrados y así se va aumentando el grado de dificultad de acuerdo a los objetos de nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativos.

1.10. Juegos herramienta indispensable de la motricidad gruesa

Para reforzar el desarrollo motriz de los peques se hace indispensable usar recursos didácticos adecuados y acordes con el medio ambiente que le rodea; como dijo Campo (2006) “la actividad lúdica cuando es apropiadamente aplicada, motiva el desarrollo de la personalidad, interaprendizaje, formación educativa en forma activa, dinámica, en el progreso social, psicológico, sensorio motriz, desarrollo cognoscitivo, parte esencial de la formación integral y aprendizajes significativos (p.59). Si en las planificaciones diarias de la docente parvulario, no consta actividades para fortalecer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, será un problema que a futuro tendrá consecuencias, se observaran infantes con una notoria capacidad disminuida para su desenvolvimiento en el área de motricidad gruesa.

Hernández (2008) afirma que:

El juego, herramienta indispensable en el desarrollo de la motricidad gruesa; además los profesionales comentan que dentro de la planificación establecida para los niños de esta edad se considera diferentes tipos de juegos para optimizar el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes, tratando de intervenir las docentes en cada una de las actividades para realizarse y obtener buenos resultados. (p.29)

Lo indicado en el párrafo anterior es digno de analizarse, el juego constituye una actividad importante para el desarrollo del niño en el aprendizaje diario, muy trascendental, básico en la construcción y fortalecimiento de vínculos afectivos, sostenida en la realidad, organizada hacia la instrucción establecido por cada cultura, los juegos contenido en varios elementos, un comportamiento de carácter simbólico y progreso social porque cumple diferentes finalidades, recrea, personifica o simboliza situaciones reales o imaginarias brotadas de la cotidianidad.

1.10.1. Incidencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa

Es importante considerar, que existen una amplia gama de juegos tradicionales, sin embargo, habrá que considerar los que por la naturaleza de los contenidos se adapten como

estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa y las habilidades que por él adquieren, lo transfieren a la vida estudiantil y futura.

Román y Gómez (2012) indican con respecto a los juegos tradicionales:

A pesar de que en algunas sociedades los abuelos y abuelas pasan inadvertidos, destaca que son cúmulo de experiencias, foco de atención, sabiduría y aprendizaje, es a través de ellos que se puede rescatar por medio de su memoria, los juegos populares, tarea que no solo es gratificante, sino da la posibilidad de utilizarlos como una herramienta para conseguir objetivos en proyectos específicos: antropológicos, históricos, deportivos, educativos, recreativos, entre otros (p.46).

Concordando con lo afirmado por el autor de la cita que precede, hay que reconocer lo importante es la actividad que desempeña la docente parvulario, porque la falta de capacitación y actualización impide que haya un apropiado desarrollo de la motricidad gruesa perjudica a los niños para un óptimo desenvolvimiento en su entorno, porque los trabajos que realizan los docentes se vuelven monótonos, rudimentarios y en cierto caso aburridos, sin darse cuenta causan un insuficiente desarrollo de las habilidades motrices en las niñas y niños.

Se debería explotar en la niñez al máximo las destrezas, como menciona Salvador (2007) “se puede aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar entre otras áreas nociones espaciales y de lateralidad como: arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás” (p.64). Una gran realidad lo afirmado por el autor de esta investigación, puesto que, se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y motor de los niños, sobre todo si se aplica en edades tempranas además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas, representa para el infante su vida, mezcla la realidad con la fantasía en busca de hacer un mundo ideal en el que él es el protagonista.

1.11. Fundamentaciones

1.11.1. Fundamentación Psicológica

Vygotsky (1934-1984). El movimiento y la mente se relacionan entre sí, por ello es vital recordar lo afirmado por el gran filósofo. “La necesidad del individuo a nivel corporal, que la

motricidad se relaciona entre los dos componentes importantes entre la mente y el cuerpo para potenciar la inteligencia en el individuo” (P.65)

Piaget (1930) Relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla), con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. El juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Analizando las dos cintas anteriores hay que añadir, la docentes está llamada a mantener la interacción permanente en el accionar de las niñas y niños sobre todo entre sus compañeros, pues en esta edad se desarrolla mucho su creatividad y por medio de los juegos tradicionales ecuatorianos se obtiene un mejor aprendizaje, debido a que el niño es de naturaleza activa y creativa.

1.11.2. Fundamentación Filosófica

Gross (1898) Consideraba al juego como el resultado de un exceso de energía acumulada, mediante el juego se gastan las energías sobrantes, concibe al juego como un valor adaptativo, que realiza pre-ejercicios que contribuyen al desarrollo de funciones y de instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

Jean Jacques Rousseau (1712 – 1778), filósofo suizo propone una Educación que favorezca el desarrollo corporal en los primeros años de vida infantil, destacando que el desarrollo es en la forma intelectual, relación corporal y el mundo que le rodea formando parte fundamental en el desarrollo integral.

Las niñas y niños empiezan a adquirir nuevas habilidades, destrezas motrices, e independencia para relacionarse con el medio que le rodea, por ello es vital que aprenda a socializar sin timidez con sus compañeros, lo que contribuye a su desempeño y desenvolvimiento en su futuro, por ello es indispensable que la docentes entre sus actividades incluya juegos que motiven un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa por medio de la interacción de los juegos tradicionales ecuatorianos.

1.11.3. Fundamentación Sociológica

Ecuador considerado un país tradicional y pluricultural sí se practican los juegos tradicionales en las fiestas de barrio, pero poco en las instituciones educativas, en ocasiones realizan estas actividades como una forma de quemar el tiempo restando la verdadera importancia es por ese motivo que se ve la importancia de realizar esta investigación y un Guía con prestezas lúdicas y juegos tradicionales para rescatar la cultura ecuatoriana, cada una de ellas están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso.

La escasa información sobre los juegos tradicionales merman el desarrollo de la motricidad gruesa se evidencia en niños y en algunos docentes debido a muchos factores y esto tendrá un efecto, primero en que los docentes no podrán aplicarlos de manera adecuada y en los niños al desconocer los beneficios que tienen éstos juegos en su desarrollo corporal.

1.11.4. Fundamentación Pedagógica

Dentro del ámbito educativo los juegos tradicionales ecuatorianos son de gran aporte al desarrollo motor grueso, coordinación y lograr tener una mayor fuerza muscular, aportando al sentido rítmico de los infantes por medio de la exploración y el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas, permitiendo desenvolverse en su medio.

Logroño (2006) Afirma que:

Una de las herramientas útiles para mejorar la motricidad gruesa son los juegos tradicionales, puesto que permiten el desarrollo integral del niño, una Guía ayudará a que los docentes conozcan y lo utilicen según sus necesidades, en base a los objetivos propuestos para cada uno de los juego descritos en la propuesta de este trabajo de investigación. (p.49)

Analizando lo detallado en el párrafo anterior, se tiene que añadir, algo que llama la atención dentro de la cotidianidad docente, en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales.

1.11.5. Fundamentación Legal

Como sustento de la investigación hay apoyo legal de la Constitución 2008, Ley Orgánica Intercultural, Reglamento LOEI, Plan Nacional del Buen Vivir y Código de la Niñez y Adolescencia. CONSTITUCIÓN NACIONAL publicada en el 2008, en la sección quinta de EDUCACIÓN, se establecen los siguientes artículos: La educación de los niños y niñas, entre los tres y cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Art.26.-La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art.27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz estimulará el sentido crítico, el arte y cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN publicada en el 2010, en el Título VI de la Recreación- Sección 1, se establece el siguiente artículo:

Art.89.- De la recreación.- La recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida.

La educación infantil es área prioritaria en donde se garantiza el desarrollo holística por medio de la entidad educativa que impulsará al desarrollo de diferentes aspectos como es el arte, las actividades físicas lúdicas, que se emplean al aire libre para mejorar un equilibrio biológico y social del ser humano.

1.12 Metodología

1.12.1. Diseño de la Investigación

El nivel de la investigación es explicativo y práctico porque dilucido la realidad sobre la utilidad práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, en el periodo mayo--octubre del 2018,.

No solo se intentó descubrir la asociación entre las dos variables como lo menciona Palermo (/2015) “desde los primeros años de formación, estrategias cómo el uso del juego en procesos de enseñanza que estimulen el desarrollo de habilidades incluidas las relacionadas con juegos, han sido escasas y hasta ahora empiezan a visibilizarse” (p.46). Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto, esta exploración es cuantitativa por cuanto se tendrá en cuenta los resultados que se obtuvo de las encuestas aplicadas a los padres de familia, y es cualitativa se tuvo en cuenta toda la información que se recopiló luego de una lista de cotejo con las niñas y niños de 3 a 4 años de edad población objeto de estudio, sus conductas, logros, situaciones y manifestaciones.

1.12.2 Tipo de Investigación

Aprovechando las teorías existentes acordes a la situación problemática identificada, es de tipo aplicada. Como lo menciona Toro (2006) “se buscó su utilización en un contexto social específico, por esta razón, en otras palabras, se buscó la utilización de conocimientos adquiridos, se adquirieron otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en Investigación” (p.45). Este proyecto educativo social bajo un enfoque científico, crítico y con el propósito que contribuirá a mejorar la realidad de las niñas y niños de la etapa preescolar.

Esta investigación utilizó un diseño experimental, y específicamente diseño pre-experimental, por ello se puede agregar que, en ambos grupos las mediciones se realizaron por medio de la lista de cotejo con los estudiantes luego de observar un día de labores con la docente y después del tratamiento, es decir haber aplicado una de las actividades contenidas en la propuesta además como se explicó anteriormente las unidades de prueba no se asignan al azar, considerando lo manifestado por: (Ovalle, 2015)

El enfoque de la investigación es un proceso sistemático, disciplinado y controlado y está directamente relacionada a los métodos de investigación que son dos: método inductivo generalmente asociados con la investigación cualitativa y el método deductivo que está asociado frecuentemente con la investigación cuantitativa. (p.57)

1.12.3. Investigación de campo

La investigación de campo es la que se realiza con la presencia de la investigadora en el lugar mismo de concurrencia del fenómeno, proceso que utilizando el método científico, permite obtener nuevas ilustraciones en el campo de la realidad social, o bien estudiar una situación para lograr diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos, útiles y sin egoísmos.

Zorrilla (2007) “la investigación de campo, se trata de la investigación aplicada para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado, se trabaja en el ambiente natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas” (p.129). Es de campo porque los datos se obtuvieron en el lugar donde se encuentra el problema que se analiza es decir, en la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, en el periodo mayo--octubre del 2018, se ha observado tanto el comportamiento de los párvulos docentes, sin interrumpir sus actividades cotidianas al contrario se volvió una tarde amena y con la participación activa de todos los involucrados.

1.12.4 Investigación Bibliográfica o Documental

La investigación bibliográfica, puede decirse que, constituye una excelente introducción a todos los otros tipos de investigación, se transformas en una necesaria primera etapa de todas ellas, puesto que ésta suministra el conocimiento de las exploraciones ya existentes: teorías, hipótesis, experimentos, resultados de investigaciones previas.

Rodríguez y Vallderiola (2007) afirman que:

La investigación bibliográfica-documental constituye uno de los principales pilares en los que se sustenta la investigación educativa, puesto que, la elaboración del marco teórico a partir de ella resulta imprescindible, permite delimitar con mayor precisión el objeto de estudio y constatar el estado de la cuestión. (p.18)

Esta investigación estuvo basada en el diseño de información bibliográfica documental, por ello se afirma que, tiene un soporte bibliográfico, de libros, textos, módulos, revistas, internet, en este sentido, la investigación fue un alto porcentaje de carácter bibliográfico porque se ha utilizado material impreso y digital como libros, diccionarios, informes y revistas para obtener información que fundamente el problema.

1.13. Población y muestra de la investigación

1.13.1. Población

Hernández, Fernández, y Baptista (2010) afirman con respecto a población:

Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado, cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio. (p.46)

Esta investigación estuvo dirigida a una población de 40 párvulos que pertenecen al Inicial I de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, periodo mayo--octubre del 2018, es una población finita, en donde los estudiantes en un alto porcentaje presentan características similares tanto a nivel educativo, sociocultural y económico, se encuentran divididos en dos grupos de veinte cada uno, pero la población objeto de esta exploración será un solo grupo de 20, de los cuales 12 son niñas y 8 niños.

Tabla 1 Población de la Investigación

No.	Población	Cantidad	Observación
1	Rector	1	
2	Docentes	1	
3	Padres de Familia	20	
4	Niñas y niños	20	
	TOTAL	42	

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

1.13.2. Muestra

Representa una parte o fracción de la población objeto de estudio, pero en este caso es loable analizar que, es importante asegurarse que los elementos de la muestra sean lo adecuadamente representativos de la población que permita hacer algunas generalizaciones, cabe recalcar que, la muestra descansa en el principio de que las partes representan al todo y, por tal, refleja las características que definen la población de la que fue extraída.

Al considerar que la población, es finita, el acceso a las niñas y niños permite su fácil identificación, y contabilización, además no supera los 100 individuos, por ello no amerita ninguna fórmula estadística y existe un adecuado manejo de los procesos investigativos, por lo que es factible considerar a toda la población como muestra Tamayo y Tamayo (2009) “una población con un número manejable de individuos o población finita, puede ser utilizada como muestra, que utiliza todos los elementos de la población, como ocurre en esta investigación es considerada como muestra censal” (p.74).

Tabla 2 Muestra de la Investigación

No.	Población	Cantidad	Observación
1	Rector	1	
2	Docentes	1	
3	Padres de Familia	20	
4	Niñas y niños	20	
	TOTAL	42	

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

1.14 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación mediante una lista de cotejo para los párvulos, para los padres de familia se aplicó una encuesta con un cuestionario previamente elaborado con la que se analiza las capacidades de sus hijos/as y su participación en la formación integral de los mismos, cada una de ellas con una escala de Likert, de tal forma que se pudieran evaluar

en orden de importancia considerando que un alto porcentaje de su respuestas fueron negativas por lo tanto justifica la elaboración de esta exploración.

1.14.1 Encuesta

La encuesta, técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, como mencionan Tamayo y Tamayo (2009) “encuesta es una herramienta que cuando es elaborada, diseñada, aplicada científica y rigurosamente permite obtener información relevante sobre qué está pasando a través del cual se puede conocer la opinión del sujeto selecto en una muestra sobre una problemática” (p.47). Para obtener la información requerida respecto a la utilidad práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, en el periodo mayo -octubre del 2018, se realizó una encuesta a representantes legales.

1.14.2 Lista de cotejo

Luego de aplicar la encuesta a los padres de familia la investigador consideró apropiado realizar con las niñas y niños una técnica de observación mediante la lista de cotejo, donde se valora las destrezas que desarrollan todas y cada una de ellos.

Achig (2008) afirma que:

La lista de cotejo, es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas, en si contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de niñas y niños. (p.63)

Este es un instrumento y técnicas usados para valorar acerca del tema que se está analizando es decir la motricidad gruesas con la aplicación de juegos tradicionales, la investigadora se propone investigar o resolver a corto, mediano o largo plazo, buscando siempre soluciones que vayan en beneficio de los niños recurriendo a una amplia información que se cuenta hoy en día con el apoyo de la tecnología en el Internet y otras fuentes, evaluando los resultados y luego estos emplazándoles en tablas y gráficos.

2. CAPÍTULO II

2.1 Interpretación de resultados de la Encuesta aplicada a los Padres de Familia

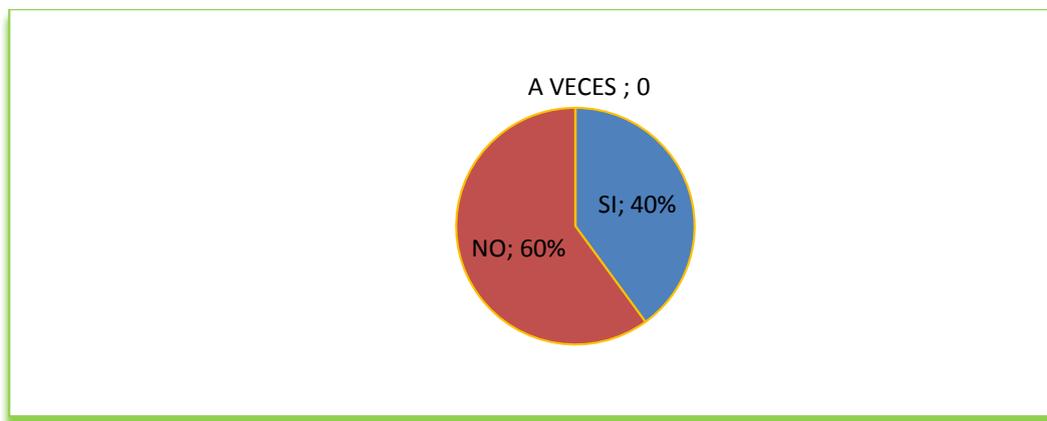
Tabla 3 juegos tradicionales ecuatorianos

1.- ¿Conoce usted los juegos tradicionales ecuatorianos?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	8	40%
2	NO	12	60%
1	A VECES	0	0%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 1 juegos tradicionales ecuatorianos



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

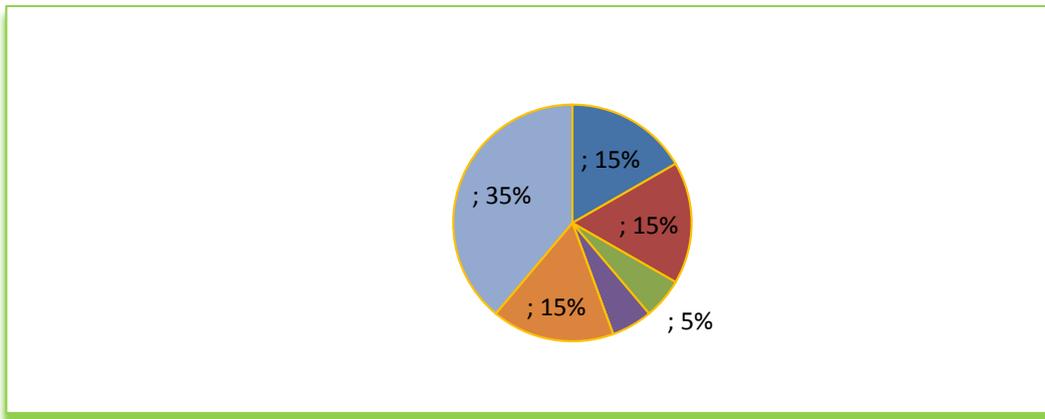
De la encuesta realizada a los padres de familia, el 60% de ellos eligió la opción negativa, es decir desconocen sobre los juegos tradicionales ecuatorianos, un 40 % dijeron que si, por lo tanto se justifica la elaboración de esta exploración en bienestar de las niñas y niños, se trabajó con la estrategia juegos tradicionales para tratar de mejorar el inconveniente, logrando en un tiempo relativamente corto avances que brindaban más confianza y seguridad en las actividades que los niños realizan.

Tabla 4 Practicar juegos con su representado

2.- ¿De los siguientes juegos, cuales practica con su hijo?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Gato y el ratón	3	15%
2	Los ensacado	3	15%
3	El elástico	1	5%
4	Escucha música	1	5%
5	Jugos de mano	0	0%
6	La quemada	3	15%
7	Ninguna	7	35%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 2 Practicar juegos con su representado



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

Al aplicar la encuesta a los padres de familia, el 35% de ellos eligió la opción negativa, es decir no participan en ningún juego tradicional junto a sus hijos, ello los niños no se integraran con gran facilidad a interactuar con sus pares y docentes, puesto que no tienen la confianza de jugar solo lo hacen por divertirse, más no por aprender algo, el juego es la reafirmación de su propio yo y la puerta que abre al conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con su entorno.

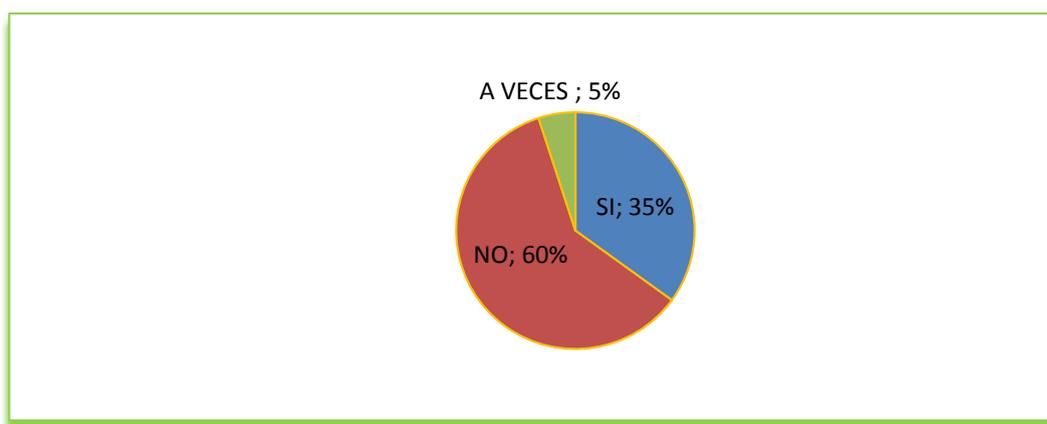
Tabla 5 planificación didáctica

3.- ¿Tuvo la oportunidad de participar en la aplicación juegos tradicionales durante su niñez o adolescencia?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	7	35%
2	NO	12	60%
1	A VECES	1	5%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 3 planificación didáctica



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

De la encuesta realizada a los padres de familia, el 60% de ellos eligió la opción negativa, es decir que en su niñez o adolescencia jugó usted juegos tradicionales, que a más de divertirse permiten sociabilizar actividades de aprendizaje e integración grupal entre ellos, un 35 % dijeron que si, frente a un 5% que manifestaron que a veces, el entrenamiento continuo busca perfeccionar los movimientos finos y gruesos. Con este aporte se requiere señalar lo importante que es el juego, pues se trata de construir el presente y futuro de la sociedad, siendo los principales favorecidos los niños/as que aspiran tener mejor suerte.

Tabla 6 Realizando juegos recreativos

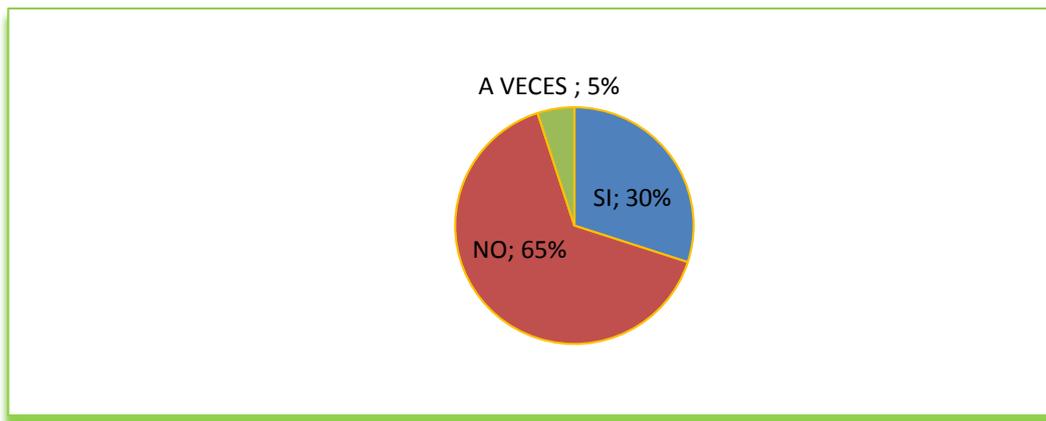
4.- En casa ¿A su hijo/a, facilita el espacio para relacionarse con otros niños al compartir momentos de juego?

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	6	30%
2	NO	13	65%
1	A VECES	1	5%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 4 Realizando juegos recreativos



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

Al aplicar la encuesta a los padres de familia, el 65% de ellos eligió la opción negativa, en casa no facilita el espacio para relacionarse con otros niños al compartir momentos de juego, un 30 % dijeron que si, frente a un 5% que manifestaron a veces, los niños a través de los juegos socializan aprendizajes logrando la integración del grupo; por lo expresado en los párrafos anteriores se ve la necesidad de crear pautas al uso de los juegos y enfocarlos como una herramienta educativa, es decir optimizará sus capacidades a nuevos aprendizajes, ya que es la verdadera labor de un buen profesional parvulario.

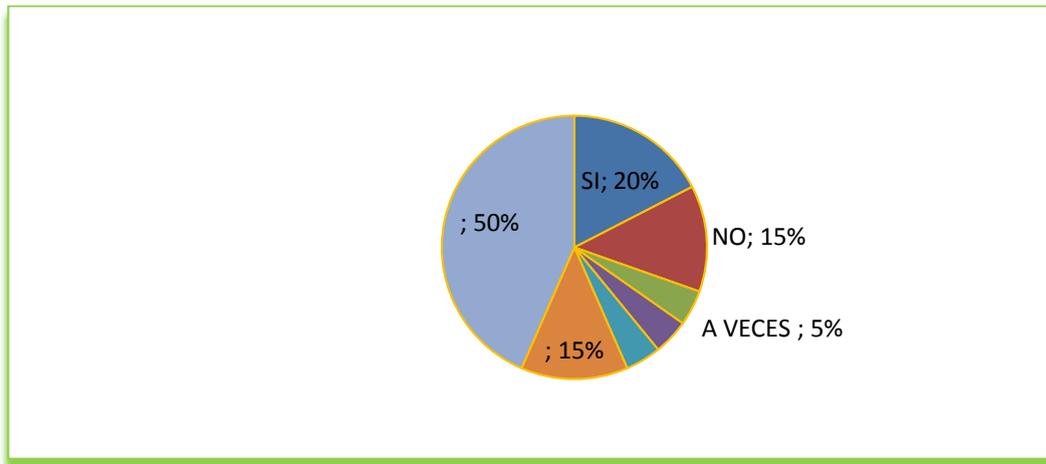
Tabla 7 Desarrollo de la motricidad gruesa

5.- ¿De los siguientes juegos, cuales practica con su hijo?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Juega solo	4	20%
2	Ve televisión	3	15%
3	Celular o tableta	1	5%
4	Juega la pelota	1	5%
5	Juego con hermanos o amigos	1	5%
6	Ninguno	10	50%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 5 Desarrollo de la motricidad gruesa



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

En la pregunta número 5 de la encuesta realizada a los padres de familia, el 50% de ellos eligió la opción negativa, porque sus hijos no juegan y quizá por ello hasta los progenitores desconocen los juegos tradicionales ayudan a conservar la interculturalidad al mismo tiempo que mejoran la motricidad gruesa, situación preocupante porque los niños en edad escolar tienen algún grado de trastorno de la coordinación motriz, tropezar con sus propios pies, chocar contra otros niños, tener dificultades para sostener objetos y tener una forma de caminar inestable.

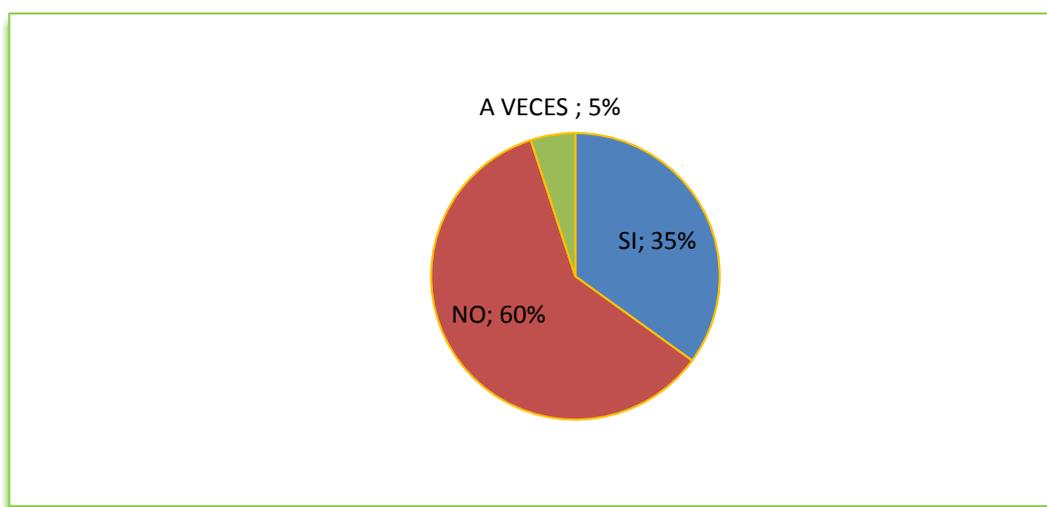
Tabla 8 Movimientos del cuerpo

6.- ¿Cree usted que el material que proporciona a su hija/o le ayuda a desarrollar los movimientos del cuerpo?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	7	35%
2	NO	12	60%
1	A VECES	1	5%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 6 Movimientos del cuerpo



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

De la encuesta realizada a los padres de familia, el 60% de ellos eligió la opción negativa, cree que el material que proporciona a su hija/o le ayuda a desarrollar los movimientos del cuerpo, un 35 % dijeron que si, frente a un 5% que manifestaron que a veces, las niñas y niños a través de actividades lúdicas despliegan habilidades y destrezas, lo cual favorece en el desarrollo cognitivo y la expresión corporal entonces estamos llamados a incorporar los juegos en las actividades diarias.

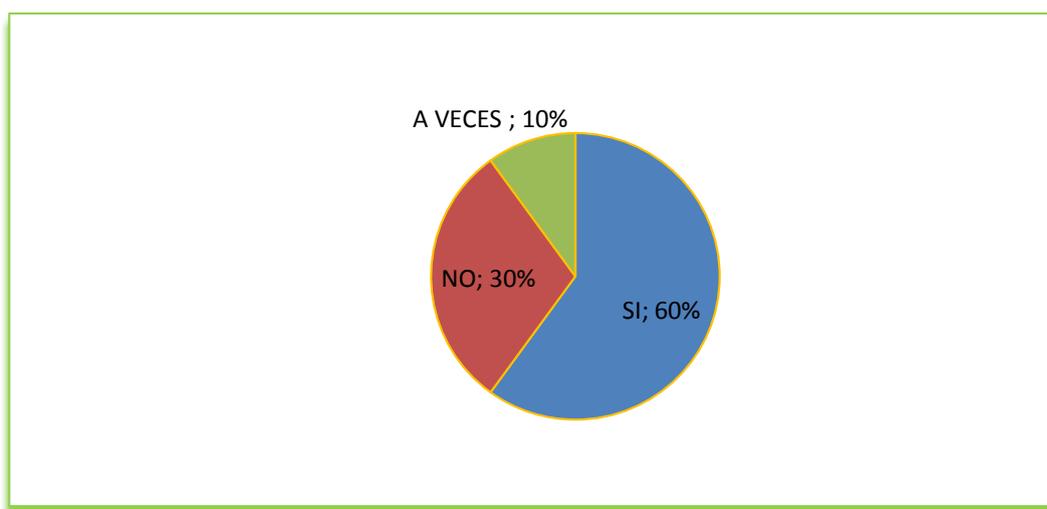
Tabla 9 Juegos tradicionales

7.- El espacio de su vivienda, ¿le permite a la niña y niño la oportunidad de correr, saltar o brincar en un sólo pie?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	12	60%
2	NO	6	30%
1	A VECES	2	10%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 7 Juegos tradicionales



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

De la encuesta realizada a los padres de familia, el 60% de ellos dijo no, porque el espacio de su vivienda, en si no le permite a la niña y niño la oportunidad de correr, saltar o brincar en un sólo pie, un 30 % dijeron que no, frente a un 10% que manifestaron que a veces, se da a notar que niñas y niños no expresan sus sentimientos e impresiones en los juegos, esto es una realidad palpable lo que amerita a que se trabaje imperiosamente en una solución a esta problemática como se detallara más adelante por medio de una propuesta.

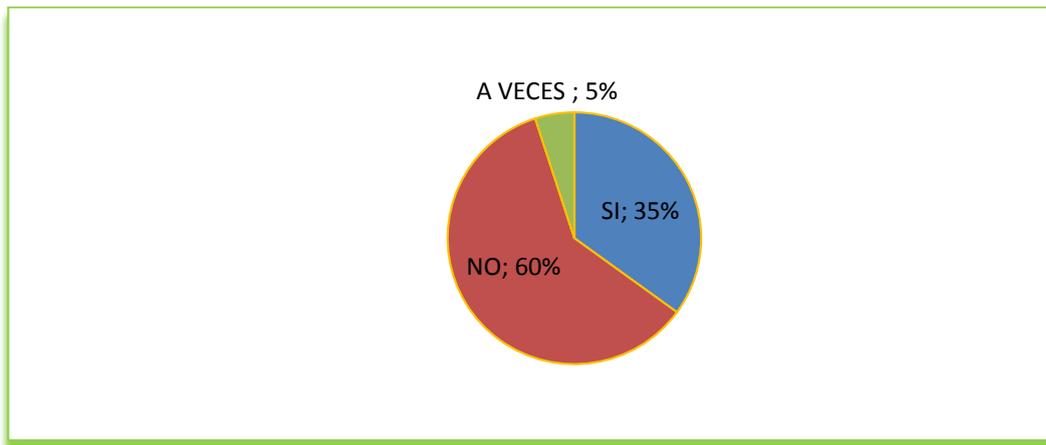
Tabla 10 Permiten sociabilizar

8.- ¿Su niña o niño, ¿salta, corre, brinca o camina con seguridad?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	7	35%
2	NO	12	60%
1	A VECES	1	5%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 8 Permiten sociabilizar



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

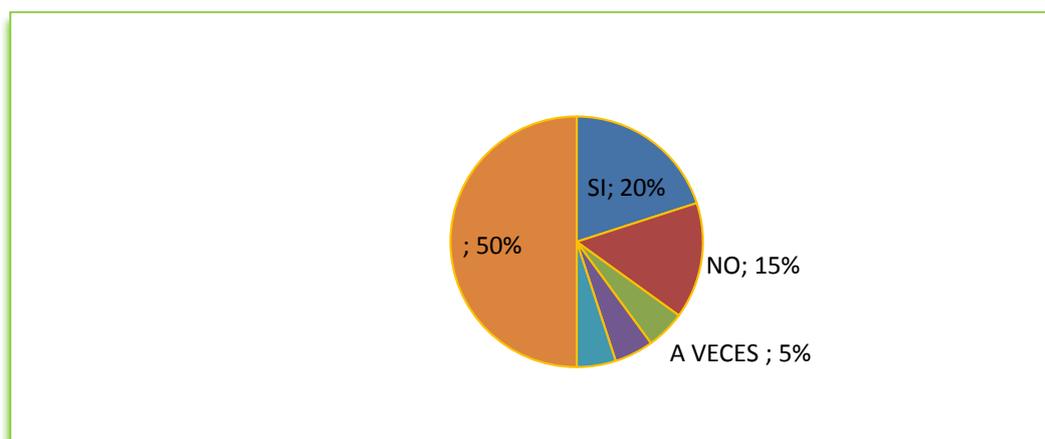
De la encuesta realizada a los padres de familia, el 60% de ellos eligió la opción negativa, Su niña o niño, NO ¿salta, corre, brinca o camina con seguridad, un 35 % dijeron que si, frente a un 5% que manifestaron que a veces, los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral con la aplicación oportuna de los juegos tradicionales los adultos estamos dejando pasar la oportunidad de compartir estas experiencias que nos llenaron de felicidad, paz y alegría, una niñez sin mucha tecnología y una juventud sin vicios, pero si con buenos valores.

Tabla 11 nociones espaciales

9- ¿La niña y el niño, ¿sabe comunicarse con alguna de estas nociones espaciales?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Dentro	4	20%
2	Fuera	3	15%
3	Centro	1	5%
4	Superior	1	5%
5	Inferior	1	5%
6	Ninguna de la anteriores	10	50%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 9 nociones espaciales



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

De la encuesta realizada a los padres de familia, el 50% de ellos eligió la opción negativa, es importante la aplicación de juegos tradicionales para que la niña y el niño, pueda dominar algunas nociones espaciales, al desconocer o tener un escaso dominio les dificulta el mejoramiento de la expresión corporal y al mismo tiempo no desarrolla todas las destrezas inmersas en juegos por ende el niño no logra desenvolverse armónicamente en el medio y sus movimientos son bruscos y un poco torpes, lo que demuestra la importancia de un desarrollo adecuado desde edades tempranas.

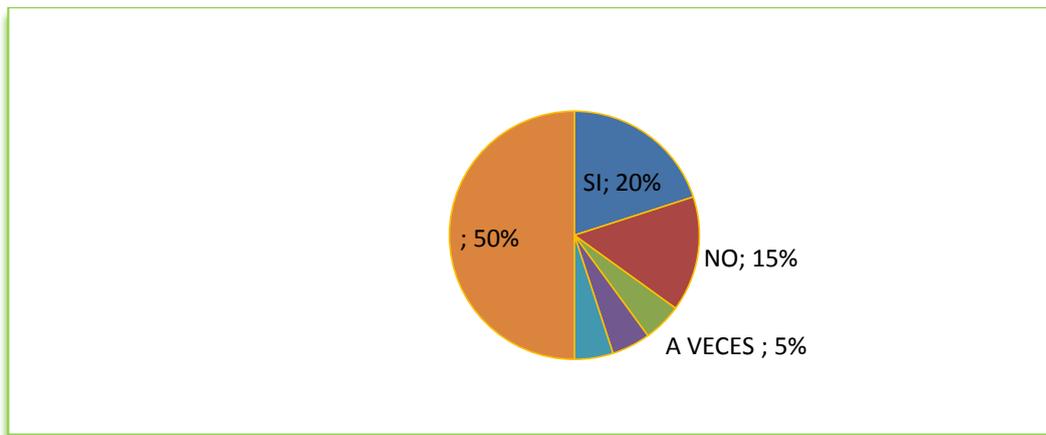
Tabla 12 Juega alguno de ellos

10.- ¿La niña o niño, juega al?			
Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Sapito	4	20%
2	Gatear	3	15%
3	Reptar	1	5%
4	Rodar	1	5%
5	Trampolines	1	5%
6	Ninguna de ellas	10	50%
TOTAL		20	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Gráfico 10 Juega alguno de ellos



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Comentario

De la encuesta realizada a los padres de familia, el 50% de ellos eligió la opción ninguna de ellos, por lo tanto se justifica el que presenten algunos fallos que podían ser corregidos de manera espontánea al realizar actividades que involucren la motricidad gruesa, porque la conciencia de nuestro cuerpo y de su control depende de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

LISTA DE COTEJO

**APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL INICIAL I DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “DOCTOR CARLOS RUFINO MARÍN” ANTES DE
APLICAR LA PROPUESTA**

No.	DESTREZAS Y HABILIDADES	EJE	ÁMBITO	OBJETIVO	LO LOGRO	PROCESO	NO LO LOGRO
N: 1-2	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la Disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	4	4	12
N: 3-4	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo	3	4	13
N: 5-6	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentarios de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	2	2	16
N: 7-8	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Expresión y comunicación creativa.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	3	3	14

N: 9- 10	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	2	4	14
N: 11- 12	. Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	2	2	16
N: 13- 14	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	3	3	14
N: 15- 16	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).	2	2	16
N: 17- 18	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	3	2	15
N: 19- 20	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Expresión y comunicación creativa.	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	3	3	14

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

CAPÍTULO III

3.1 LA PROPUESTA

3.1.1. Datos informativos

Tema:

DISEÑAR UNA GUÍA DE ACTIVIDADES CON JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER LA CULTURA, EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA, Y EL VÍNCULO AFECTIVO

Institución Ejecutora

Instituto Tecnológico Superior Japón

Beneficiarios

Niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Ubicación

Coop. La Aurora,

Parroquia Abraham Calazacón

Ciudad:

Santo Domingo

Cantón

Santo Domingo de los Colorados,

Provincia:

Santo Domingo de los Tsáchilas

Tiempo estimado para la ejecución

Dos semanas periodo Mayo--Octubre del 2018

Equipo Responsable

Directivos y docentes del Inicial I

Coordinadora:

Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Alumna del Instituto

3.2. Objetivos de la Propuesta

3.2.1. Objetivo General

Rescatar y promocionar los juegos tradicionales en la Unidad Educativa especialmente en las niñas y niños de 3 a 4 años por medio de la socialización de esta Guía para un buen desarrollo motriz y vínculo afectivo e integral de los párvulos con la participación activa de madres, padres de familia, y comunidad en pos de brindar una educación de calidad con calidez y equidad.

3.2.2. Objetivos Específicos

- Aplicar juegos tradicionales en la institución analizada especialmente en las niñas y niños de 3 a 4 años.
- Socializar la presente Guía para un buen desarrollo motriz, vínculo afectivo e integral de los párvulos con la participación activa de madres, padres de familia, y comunidad, en las actividades programadas por la Unidad Educativa y su docente.
- Usar los juegos tradicionales con la participación activa de niñas y niños de tres a cuatro años de edad para brindar una educación de calidad con calidez y equidad fortaleciendo el vínculo afectivo tanto con sus compañeros y familia.

3.3 Justificación

El Juego tradicional dentro de toda actividad es importante y que no decir de la etapa preescolar, actividades que pueden realizarse dentro y fuera del aula en donde las niñas y niños juegan, actúan, sonríen, corren, saltan, y descubren cosas sea en forma individual o interactuando con sus pares y docentes, siempre participando en relación directa con los objetos que se han seleccionado, por ello se puede afirmar que; el juego infantil ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad, sin olvidar que, durante los primeros años de vida es importante, que en el accionar diario se apliquen actividades como juegos de integración.

En la etapa inicial está presente el juego de forma individual o en grupo pero siempre bajo la dirección y coordinación del docente, convirtiéndose en el motor y la acción porque si es bien y oportunamente encaminado ayudara en la expansión del pensamiento e inteligencia del párvulo, considerado como el eje de desarrollo cognitivo del niño, si se utiliza como recurso didáctico permite incrementar el desarrollo motriz en general y de forma indirecta motivará su imaginación, creatividad innata de forma placentera y divertida.

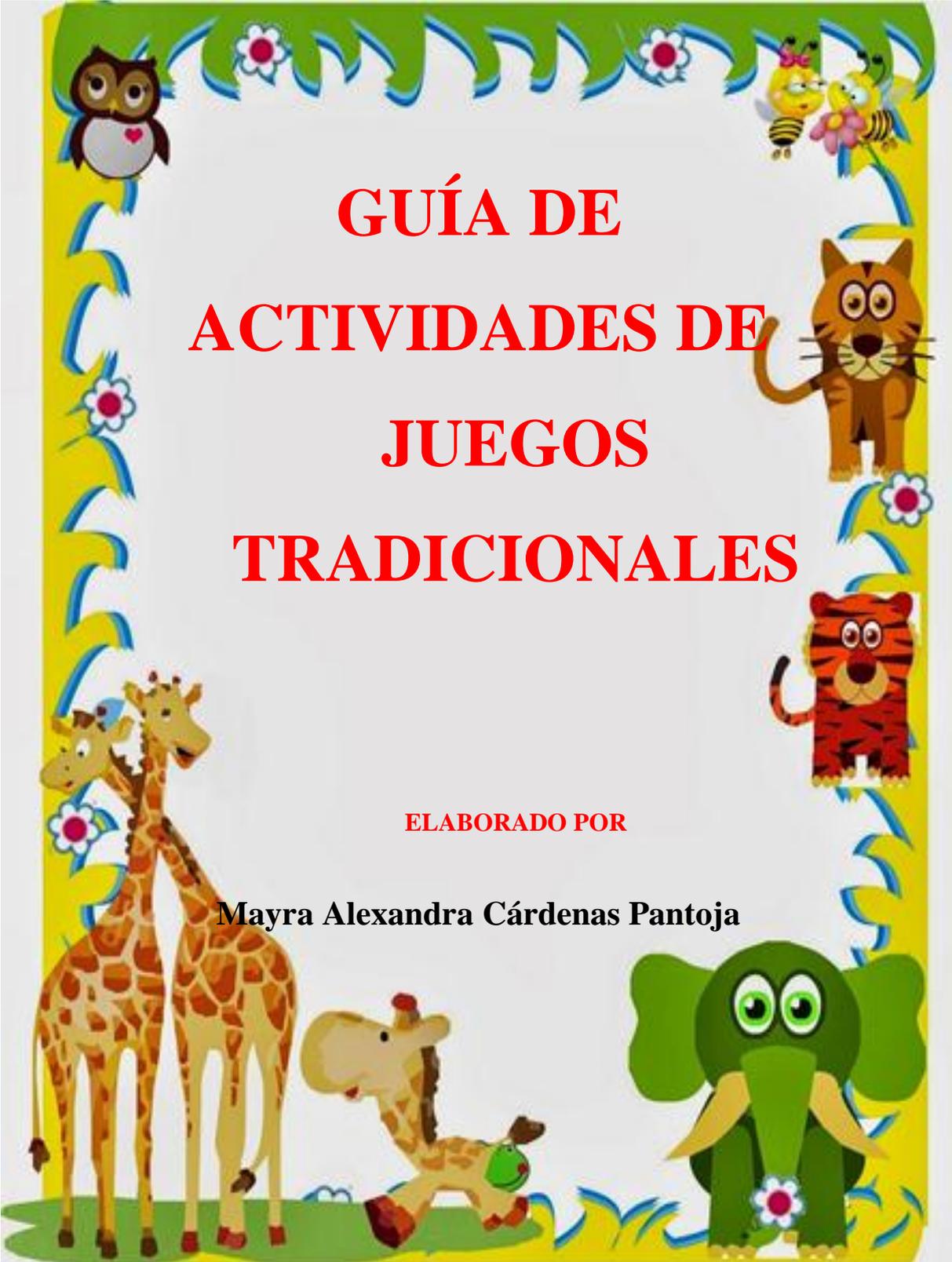
La presente Guía de actividades didácticas dirigido al docente contenida con juegos tradicionales, instrumento pedagógico va dedicado para todas y todos los buenos docentes, monitores, promotores, animadores, facilitadores y todos los implicados en la formación integral de niñas y niños de la etapa preescolar porque tiene como finalidad principal mejorar la motricidad gruesa, se ha planificado de acuerdo a las características y desarrollo cronológico e individual siempre considerando la edad que pertenece la población analizada.

Esta Guía facilitará diversas actividades lúdicas para trabajar con niñas y niños de 3 a 4 años de edad, como es la población materia de la investigación y porque luego de aplicar la encuesta a los padres de familia ellos manifestaron que en verdad están desapareciendo los juegos que sus padres o abuelas les contaban que practicaban entonces es importante que se socialice con todos los implicados los juegos tradicionales ecuatorianos porque merecen crecer y recrearse en un clima de participación conjunta dentro de un ambiente de cordialidad y armonía con la participación activa de todos los involucrados en su formación integral.

Como lo manifiesta Nuñez de Almeida (2012)

Los juegos infantiles clásicos o tradicionales, se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, entre objetos caseros cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura (p.65).

Son muchas las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos tradicionales, practicando con las niñas y niños los juegos tradicionales si desarrollan una evidencia clara de su identidad, interiorizan folclor nacional, narrando leyendas a los niños/as les ayuda a desarrollar la secuencia lógica de los hechos.



GUÍA DE ACTIVIDADES DE JUEGOS TRADICIONALES

ELABORADO POR

Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Quito-Ecuador

Mayo-Octubre 2018

3.4. Guía de actividades de juegos tradicionales

ÍNDICE DE LA GUÍA

Detalle	Página
Índice de la Guía	47
Introducción	48
Importancia de la Guía	49
Descripción de la Guía	50
PLANIFICACIÓN de la Actividad	51
Actividad No. 1	52
PLANIFICACIÓN de la Actividad	54
Actividad No. 2	55
PLANIFICACIÓN de la Actividad	57
Actividad No. 3	58
PLANIFICACIÓN de la Actividad	60
Actividad No. 4	61
PLANIFICACIÓN de la Actividad	63
Actividad No. 5	64
PLANIFICACIÓN de la Actividad	66
Actividad No. 6	67
PLANIFICACIÓN de la Actividad	69
Actividad No. 7	70
PLANIFICACIÓN de la Actividad	71
Actividad No. 8	73
PLANIFICACIÓN de la Actividad	75
Actividad No. 9	76
PLANIFICACIÓN de la Actividad	78
Actividad No. 10	79

3.5. Introducción

Elaborar esta Guía de juegos tradicionales surge como una idea piloto, luego de constatar que tanto madres y padres de familia al igual que docentes parvularios no tienen entre sus planificaciones diarias actividades que conlleven la práctica de este tipo de juegos que de cierta forma permiten al niño introducirse al maravilloso mundo infantil, lleno de imaginación creatividad, fantasía; en generaciones anteriores, muy útiles al momento de reunirse en su barrio o escuela.

Los juegos tradicionales un recurso didáctico ayuda a socializarse con sus pares sin olvidar que tanto niñas como niños se distraen y sobre todo mejora destrezas y habilidades mediante la expresión espontánea de sus emociones y sentimientos; afianzando el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto dentro de la institución como en los hogares de todos y cada uno de ellos sin olvidar que es un cúmulo de valores que entre los cuales se podían identificar principalmente el respeto, ya sea cuando se espera el turno para el juego, o solidaridad al ayudar a construir una tabla para jugar a la pelota, amistad, honestidad al aceptar que perdió, responsabilidad.

En la Institución educativa donde se realiza esta investigación, hay que reconocer que cada vez sean menos los niños, jóvenes y adultos que practican estos juegos, por lo que se considera que el rescate de los juegos tradicionales ayudan a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre, para que se manifieste de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones conscientes, de mantener la práctica de los juegos tradicionales.

Es importante mejorar el problema de la motricidad gruesa con la implementación y recuperación de las prácticas lúdicas tradicionales, ya que es indispensable que las niñas y niños de la etapa escolar interactúen unos con otros, para que sus relaciones interpersonales faciliten una verdadera armonía con la sociedad, a nivel escolar y comunitario, porque es bueno propiciar una raíz más fuerte, frondosa con tradiciones y buenas costumbres, el juego tiene intenciones educativas contribuyendo al desarrollo de sus capacidades creadoras, recurso eficaz que permite experimentar, aprender, reflejar y transformar la realidad que los rodea.

Por ello ésta se centra específicamente en una serie de actividades o ejercicios, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa así como a desarrollar la imaginación, creatividad e ingenio de niñas y niños de 3 a 4 años de edad como es la población que va dirigido.

3.6 Guía de juegos

3.6.1. Definición

Luego de conocer el valioso aporte de los juegos tradicionales en esta investigación se tiene que recalcar como trasciende el aporte de cada uno de los y las docentes porque solo en sus manos está hacerlo de una manera divertida para que las niñas y niños de tres a cuatro años de edad no se aburran porque definitivamente el juego tiene la finalidad de divertir.

En lo que respecta a la elaboración de Guía de juego, Blanco (2010) afirma “es un instrumento pedagógico didáctico que contiene un set de juegos que constituye un elemento primordial para ser aplicado como estrategia en la sana convivencia escolar en horas del descanso en cualquier institución educativa sea particular o fiscal” (p.56). Una realidad sobre todo en inicial, es importante que la docente aplique juegos puesto que, cuando el niño disminuye su interés por aprender o permanecer en el aula, es apropiado practicar un esparcimiento, considerando nivel y la preferencia de ellos, se podrá elegirlo y utilizar en el descanso o la clase y puede realizarse de manera individual, por pareja o colectivamente.

3.6.2. Importancia de la Guía

Es importante porque proporciona alternativas para un sano esparcimiento durante el descanso y las clases a través de la práctica de diversos juegos didácticos o en forma de talleres lúdicos, ya que al mismo tiempo que transmite conocimientos cognitivos mejorar el desarrollo motriz en general porque con una apropiada práctica de juegos didácticos y pasatiempos con la dirección de la docente conllevan a las niñas y niños a comunicarse e interactuar más con sus compañeros durante el descanso.

Se propone socializar esta guía para un buen desarrollo motriz, vínculo afectivo e integral de los párvulos con la participación activa de madres, padres de familia, y comunidad, en las actividades programadas por la Unidad Educativa y su docente, considerando que los juegos aportan creatividad, alegría, motivación, fantasía, personas comunicativas, con mentalidad decisiva, libre para tomar decisiones propias en el presente y provenir desarrollan niveles de concentración, atención, puntería, destrezas motrices, medida, ritmo y creatividad, nadie duda, de que las niñas y niños son felices jugando, solo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste

3.7 Descripción de la guía

Elaborar una Guía con el noble objetivo de rescatar y promocionar los juegos tradicionales ecuatorianos dirigido a los docentes y aplicable a las niñas y niños de 3 a 4 años por medio de la socialización de esta para un buen desarrollo motriz, e integral de los párvulos con la participación activa de madres, padres de familia, y comunidad para brindar una educación de calidad con calidez y equidad, el juego, por ser considerado un elemento básico en el desarrollo integral de los niños, sirve como actividad motivadora para fortalecer áreas muy importantes en el crecimiento de los infantes.

Un aspecto que tiene que ser también considerado es aquel del costo-beneficio porque hay que recalcar que un alto porcentaje de juegos tradicionales pueden ser realizados con juguetes más antiguos o simples que serán adaptados o fabricados manualmente en el hogar con algún artículo reciclado como es; muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, que en muchas ocasiones se autoconstruyen por el niño con su imaginación y creatividad, entre los cuales se puede mencionar, caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simulada.

Otro aspecto a considerarse es la utilidad práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo del aparato motriz en general, es decir que cumple dos objetivos, rescatar tradiciones y mejorar la motricidad gruesa a más de propiciar espacios de interrelaciones e hiperactividad conjunta mediante la recreación con juegos didácticos, que permitan la sana convivencia tanto en el aula como en el patio de recreo, entonces el juego es para las niñas y niños de la etapa preescolar el motor que los estimula, sin olvidar que al practicarse en tiempo recomendados se convierte en un gran nivelador de agobios y un verdadero alimento de la infancia

El desarrollo motor grueso indudablemente se verá fortificado si se aplica periódicamente algún tipo de juego, considerado por muchos un factor fundamental en el crecimiento integral del niño, sin olvidar su aporte valioso en las relaciones sociales establecidas por niñas y niños especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de algún adulto en verdad reproducen una verdadera cultura propia de identidad que ayuda a fomentar los valores del respeto, tolerancia, solidaridad, colaboración. El juego puede ser un instrumento para introducir a las niñas y niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos, por lo tanto es apropiado aplicarlos en la etapa preescolar.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
PLANIFICACIÓN N: 1



NOMBRE DEL JUEGO: LA RAYUELA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE : JUEGO: LA RAYUELA							
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años					Docentes:		
TIEMPO: 20 Minutos					Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”		
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar las habilidades motrices el ingenio, y la creatividad de los niños.							
ELEMENTO INTEGRADOR: El niño podrá saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	<p>MOTIVACION : A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Docente - Niñas - Niños <p>En el aula o en el patio Tiza Rayuela elaborada de cambrela</p>	Potenciar las nociones básicas de orientación en el espacio, con movimientos y posturas estos elementos es muy indispensable para desarrollar el pensamiento matemático.

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 1

Juego: La Rayuela



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

✚ Introducción

Es de mucha importancia que en la malla curricular conste un programa de actividades que involucre los juegos tradicionales como apoyo pedagógico porque tiene muchos beneficios en los niños, y que el realizar cultura física dentro de los establecimientos educativos no solo se enfoque en actividades físicas rutinarias sino que sean a la vez terapéuticas, este juego es conocido también como el avión es un bonito juego ecuatoriano para niñas y niños indistintamente, sólo necesita una superficie lisa y una tiza para poder jugar, con la rayuela los párvulos aprenderán a mejorar su equilibrio y coordinación, también en el antepasado tenía otros nombres como truque, luce, el cuadrado, la chilena o el volantín.

- ✚ **Objetivo Didáctico:** Desarrollar las habilidades motrices el ingenio, y la creatividad de los niños.
- ✚ **Objetivo General** Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.
- ✚ **Objetivo del Currículo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.
- ✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.
- ✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.
- ✚ **Destreza:** Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.

-  **Tiempo:** 30 MINUTOS
-  **Participantes:** Todos los de la sala
-  **Materiales:** Patio o superficie plana-tiza -pito
-  **Lugar:** Patio
-  **Edad:** 3 a 4 años

 **Descripción**

1. Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores. Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
2. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida. Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador.
3. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego. Los tiempos libres en los niños son muy importantes y se tiene que aprovechar de la mejor manera alejándolos de actividades que no son de provecho para ellos, practicando algunos juegos tradicionales los niños se divierten de una manera sana y comparten con los demás amigos.
4. Es utilizada como un elemento valiosísimo para la motricidad, así como también para fomentar el esquema corporal, la lateralidad.

 **Evaluación**

1. El niño logro realizar la actividad.
 Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
2. El niño tuvo mucha dificultad en realizar la actividad solo.
 Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
3. El niño logro jugar más de dos ocasiones.
 Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
PLANIFICACIÓN N: 2



NOMBRE DEL JUEGO: CARRERA CON HUEVOS EN LA CUCHARA.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE : JUEGO: CARRERA CON HUEVOS EN LA CUCHARA							
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.							
ELEMENTO INTEGRADOR: Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo	Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.	MOTIVACION : A elegir La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos. Cada participante debe hacer el recorrido hasta el punto señalado y volver, intentando que el huevo no se caiga. Se pueden usar huevos duros para que ensucien menos o incluso pequeñas pelotas de plástico o bolas de papel de aluminio. Una buena idea es premiar a los ganadores con chocolatinas o pequeños obsequios.	-- Docente - Niñas - Niños En el aula o en el patio Cucharas de plástico -Huevos de juguete o plástico -Tiza -Pito -Confites para los participantes	Potenciar las nociones básicas de orientación en el espacio, con movimientos y posturas estos elementos es muy indispensable para desarrollar el pensamiento matemático.

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 2

Juego: Carrera con huevos en la cuchara.



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

✚ Introducción

El juego carrera con huevos es muy divertido, si quieres hacer fiesta inolvidable usa los huevos crudos, la Carrera de cucharas y huevos es un juego tradicional y muy divertido para el que sólo necesitamos varias cucharas y huevos. Alineamos a los participantes en la salida, cada uno con una cuchara en la boca o en la mano (el juego admite variaciones) y un huevo encima de la cuchara, y soplamos un silbato para dar comienzo a la carrera.

✚ **Objetivo Didáctico:** Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.

✚ **Objetivo General** Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.

✚ **Objetivo del Currículo:** Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

✚ **Destreza:** Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.

✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS

✚ **Participantes:** Todos los de la sala.

✚ **Materiales:** Huevos de juguete o plástico –Tiza –Pito –Confites para los participantes huevos hervidos con cascara o gelatina o patatas pequeñas o bolas del aluminio, cucharas grandes.

✚ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

✚ **Edad:** 3 a 4 años

✚ **Descripción**

1. El juego del huevo y la cuchara es una actividad muy simple y divertida, este juego es practicado habitualmente en fiestas sociales, familiares o barriales.
2. Para el desarrollo de este simpático juego se necesita contar con un lugar de un espacio moderado, que sea plano y sobre todo sin obstáculos.
3. Los jugadores se ubican en la línea de partida sosteniendo con la boca una cuchara con un huevo.
4. A la señal dada por algún colaborador o juez, todos deben salir corriendo, en cuclillas o de la forma que se haya fijado anteriormente hasta un punto de llegada, una o las veces que se halla programado.
5. Gana el jugador que conserve la cuchara con el huevo en la boca, hasta el final de la carrera.

✚ **Evaluación**

1. El niño logro realizar la actividad.
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
2. El niño pudo caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
3. El niño tuvo mucha dificultad en realizar la actividad solo.
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
4. El niño sintió emoción al realizar la actividad
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 3

NOMBRE DEL JUEGO: LA CUERDA.



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO: LA CUERDA					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.							
ELEMENTO INTEGRADOR: Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas	<p>MOTIVACION : A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Es un juego tradicional en el que un grupo de personas toma un extremo de la cuerda y el equipo rival toma el otro extremo de la cuerda, y con mucha fuerza empiezan a tirar el uno del otro evitando ceder espacio.</p>	<p>-- Docente</p> <p>- Niñas</p> <p>-Niños</p> <p>En el aula o en el patio.</p> <p>Cuerda de plástico e hilo, o una soga mínimo de 3 metros de hilo Pito y algunos confites para los participantes</p>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 3

JUEGO: LA CUERDA.



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

🚦 Introducción

El juego de la cuerda, juego de la soga, tira y afloja, batalla de fuerza, soga tira o cinchada es un deporte que pone a dos equipos uno contra el otro en una prueba de fuerza, en los 1900 hasta 1920 fue considerado como un deporte olímpico; para un niño aprender a saltar la cuerda es importante porque cuenta como uno de los hitos del desarrollo físico infantil, y es muy recomendado por los pediatras, por lo tanto saltar la cuerda es ideal para su desarrollo motriz.

- 🚦 **Objetivo Didáctico:** Permitir en las niñas y niños el desarrollo de diferentes tipos de movimientos en posición de cuclillas, la coordinación de brazos, y piernas, el equilibrio y la capacidad sensorial.
- 🚦 **Objetivo General** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.
- 🚦 **Objetivo del Currículo:** Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.
- 🚦 **Eje:** Expresión y comunicación creativa.
- 🚦 **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.
- 🚦 **Destreza:** Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).
- 🚦 **Tiempo:** 30 MINUTOS
- 🚦 **Participantes:** Todos los de la sala.

✚ **Materiales:** Cuerda de plástico e hilo, o una sogá mínimo de 3 metros de hilo
Pito y algunos confites para los participantes

✚ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

✚ **Edad:** 3 a 4 años

✚ **Descripción**

1. Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, solo es necesario una cuerda, mucha gente y ganas de divertirse.
2. Dos equipos de 8, cuyo total no exceda un peso máximo determinado para la clase, se alinean al final de una sogá (de aproximadamente 10 cm en circunferencia).
3. La sogá es marcada con una línea central y dos marcas a cuatro metros de cada lado del centro de la línea.
4. Intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central, o cuando cometan una falta (cuando un miembro del equipo suelta ambas manos de la sogá).

✚ **Evaluación**

1. El niño logro realizar la actividad.

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

2. El niño pudo realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades).

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

3. El niño tuvo mucha dificultad en realizar la actividad solo.

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

Este juego las niñas y los niños al observar las cuerdas toditas quisieron participar



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 4

NOMBRE DEL JUEGO “EL FLORÓN”



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO: “EL FLORÓN”					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar la concentración y el uso de tiempo, al permitir y habilitar los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención							
ELEMENTO INTEGRADOR: Desarrollar la capacidad motora para una mejor coordinación corporal.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión y comunicación creativa.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas	Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, El profesor guía algunas imitaciones con las manos mariposa, ave, conejo, árbol, entre otros. - Coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí. - Muestra el objeto que llamará florón. - Junta las manos, escondiendo el florón entre ellas. - Los niños imitan el cierre de manos. - Profesor dice que dejará el florón entre las manos de alguno. - Profesor y niños cantan: "El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó. El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó".	-- Docente - Niñas - Niños En el aula o en el patio. botón, -una piedra, -una moneda o - -cualquier objeto pequeño	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 4

Juego: El Florón.



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

✚ Introducción

El juego del florón puede ser un botón, una piedra, una moneda o cualquier objeto pequeño, los niños se sientan con las manos juntas. El niño que hace de director del juego pasa delante de cada niño haciendo el ademán de dejar el florón en alguno de los niños.

✚ **Objetivo Didáctico:** Permitir y habilita los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención

✚ **Objetivo General** Desarrollar la concentración y el uso de tiempo, al permitir y habilitar los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención.

✚ **Objetivo del Currículo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

✚ **Destreza:** Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.

✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS

✚ **Participantes:** Todos los de la sala.

✚ **Materiales:** botón,-una piedra, -una moneda o --cualquier objeto pequeño

✚ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

 **Edad:** 3 a 4 años

 **Descripción**

Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, El profesor guía algunas imitaciones con las manos mariposa, ave, conejo, árbol, entre otros.

- Coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí.
- Muestra el objeto que llamará florón.
- Junta las manos, escondiendo el florón entre ellas.
- Los niños imitan el cierre de manos.
- Profesor dice que dejará el florón entre las manos de alguno.
- Profesor y niños cantan:
"El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó. El florón está en mis manos, de mis manos ya pasó".
- Profesor deja el florón entre las manos de uno de los jugadores.
- Profesor pregunta a otro niño:
- ¿Dónde está el florón?
- Mientras el niño piensa, todos cantan: "Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán"
- El niño responde
- Si adivina, todos aplauden y le tocará a él pasar el florón.
- Si no adivina, pagará prenda, como por ejemplo, imitar a alguien, servir la merienda a sus compañeros del grupo, etc.

 **Evaluación**

1. El niño repite la canción del juego correctamente
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
2. El niño pudo esconder el florón
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño tuvo mucha dificultad para habilitar los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención.

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 5

NOMBRE DEL JUEGO TRES PIERNAS



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO TRES PIERNAS					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa, el trabajo en parejas, el equilibrio y la agilidad.							
ELEMENTO INTEGRADOR: El niño logró socializar con sus compañeros y trabajar con ellos conjuntamente, coordinando sus movimientos y desplazándose con agilidad							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas	<p>MOTIVACION : A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, Se practicará en la zona verde de la escuela, y se agruparan en parejas a los niños para amarrarles uno de sus pies con el otro de su pareja y que así logren movilizarse hasta la línea de llegada sin caer. Quienes lleguen primero serán los ganadores.</p>	<p>-- Docente</p> <p>- Niñas</p> <p>-Niños</p> <p>En el aula o en el patio.</p> <p>Cuerda de hilo o plástico</p> <p>-Pito</p> <p>-Confites para los participantes</p>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 5

JUEGO: TRES PIERNAS



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

✚ Introducción

Un juego muy tradicional que se puede aplicar en todas las edades, inclusive los adultos se entretienen y pueden interactuar con sus niñas y niños, los jugadores se atan las piernas a la altura de las rodillas y saltando intentan llegar a la línea de meta.

También se puede jugar por parejas, para ello se atarán la pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro. Gana la pareja o jugador que cruce la línea de meta en primer lugar.

✚ **Objetivo Didáctico:** Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa, el trabajo en parejas, el equilibrio y la agilidad.

✚ **Objetivo General** Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.

✚ **Objetivo del Currículo:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

✚ **Destreza:** Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.

-  **Tiempo:** 30 MINUTOS
-  **Participantes:** Todos los de la sala.
-  **Materiales:** Cuerda de hilo o plástico-Pito-Confites para los participantes
-  **Lugar:** Patio o en todos los lugares,
-  **Edad:** 3 a 4 años

 **Descripción**

Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte,

1. Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla.
2. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
3. El secreto para correr bien es sincronizar la partida.
4. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.
5. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

 **Evaluación**

1. El niño tuvo comunicación con su pareja
 Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

2. El niño demostró movimientos fluidos se divirtieron mucho y si les gusto participar
 Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

3. El niño demostró equilibrio al caminar.
 Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

- 4.- El niño mostró que puede coordinar movimientos con sus piernas.
 Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 6

NOMBRE DEL JUEGO: LAS CANICAS



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO LAS CANICAS					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa, el trabajo en parejas, el equilibrio y la agilidad.							
ELEMENTO INTEGRADOR: Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	<p>MOTIVACION : A elegir</p> <p>La docente debe preparar el lugar de trabajo acorde a las necesidades de los alumnos.</p> <p>Un juego muy tradicional que se puede aplicar en todas las edades, consiste en hacer circuitos en la tierra o pintarlo con una tiza para hacer carreras de chapas, los jugadores deben ir empujando la chapa con el dedo y el que acaba antes el circuito ha ganado, también se puede jugar por parejas.</p>	<p>-- Docente</p> <p>- Niñas</p> <p>-Niños</p> <p>En el aula o en el patio.</p> <p>Canicas de fibra de vidrio,</p> <p>-Bolitas de cualquier material.</p>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 6

JUEGO: LAS CANICAS



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

✚ Introducción

Este es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también como boliches, bolitas, balitas, bochas, bolindres, metras, bolillas, pelotitas, chibolas o polcas, consiste en hacer circuitos en la tierra o pintarlo con una tiza, los jugadores deben ir empujando con el dedo y el que acaba antes el circuito ha ganado, también se puede jugar por parejas.

✚ **Objetivo Didáctico:** brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

✚ **Objetivo General** Jugar por partidas de duración variables, máximo cinco minutos cada una. El conjunto de partidas conforma el juego en sí. El juego finaliza cuando uno o varios jugadores se apoderan de las canicas del o de los contrarios (se las gana).

✚ **Objetivo del Currículo:** Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

✚ **Destreza:** Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.

✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS

✚ **Participantes:** Todos los de la sala.

✚ **Materiales:** Canicas de fibra de vidrio, bolitas de cualquier material.

✚ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

 **Edad:** 3 a 4 años

 **Descripción**

1. La docente orientará a los niños para que hagan uno óvalo en el suelo y coloquen las canicas en el mismo. Luego les ayuda a trazar una línea recta a una distancia aproximada de 5 pasos, para que los niños lancen cada uno una canica, aquel que quede más cerca, tendrá derecho a lanzar primero al óvalo demarcado, denominado rayo, intentando sacar todas las canicas.
2. Al quedar por lo menos una canica en el círculo, todo aquel que hubiese sacado canicas, debe cuidarse porque si el contrario le "pega" deberá entregárselas, quedando eliminado y fuera de la partida. La partida finaliza al no quedar metras en el tribilín, bien sea por que han sido todas "sacadas" o se ha eliminado al niño cuando pierde las metras que aportó en la partida. En todo el caso el ganador es aquel niño que logra obtener una cantidad de metras superior a las que inicialmente aportó o "cazó". Se hace un pequeño hoyo en el suelo y se traza una línea; los participantes lanzan sus canicas a la "hoya" y de acuerdo con la ubicación más cercana se toma el orden para seguir el juego. El ganador de la partida será aquel que logre primero pegarle al contrario o meta su canica en el hoyo o viceversa. Las canicas o boliches son pequeñas esferas de vidrio, arcilla, metal, alabastro o cerámica que se utilizan en muchos juegos infantiles, por lo que se consideran como un juguete. Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra. Porque como estas son de cristal, metálicas, o de cerámica rebotan mucho sobre una superficie dura. Se comienza haciendo un hoyo de unos 8 centímetros de diámetro y 3 centímetros de profundidad aproximadamente. El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.

 **Evaluación**

1. El niño tuvo firmeza en sus manos
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
 2. El niño mostró que puede coordinar movimientos con sus manos y dedos
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
- El niño mostró valores para esperar su turno y respetar la ganancia o pérdida del juego
Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()
- Porque El juego de las canicas lo pueden jugar 2 o más jugadores.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 7

NOMBRE DEL JUEGO: LOS ENSACADOS



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO LOS ENSACADOS					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa en su totalidad para desarrollar y estimular el equilibrio corporal, al coordinar los saltos de forma secuencial							
ELEMENTO INTEGRADOR: Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	MOTIVACION : A elegir 1. La maestra/o dirige el juego. 2. Traza una línea recta en el piso la cual va a ser la raya de partida, y otra línea a 5 metros de distancia, la cual va a representar la línea de llegada Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. 4. Coloca tus piernas en el interior del costal y sujeta con tus manos los extremos mientras te pones de pie. 5. Los niños participantes deben colocarse en la línea de partida con los costales en sus piernas, y al contar hasta tres todos deben saltar hacia la línea de llegada, gana el primero en llegar.6. Gana quien llegue primero a la meta señalada.	-- Docente - Niñas -Niños En el aula o en el patio. sacos de yute u otros a materiales Tiza	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoj

ACTIVIDAD No. 7

JUEGO: LOS ENSACADOS



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

Introducción

Este es otro de los juegos tradicionales más antiguos, este juego es conocido también La maestra/o dirige el juego. Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

- ✚ **Objetivo Didáctico:** Coordinar los saltos de forma secuencial.
- ✚ **Objetivo General** Fomentar el trabajo en equipo, estos juegos tienen varios beneficios psicológicos para quienes participan en ellos así como también representan un contenido recreativo.
- ✚ **Objetivo del Currículo:** Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.
- ✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.
- ✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.
- ✚ **Destreza:** Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.
- ✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS
- ✚ **Participantes:** Todos los de la sala.
- ✚ **Materiales:** Sacos o costales de yute u otros a materiales, tiza
- ✚ **Lugar:** Patio o en todos los lugares,
- ✚ **Edad:** 3 a 4 años

Descripción

1. La maestra/o dirige el juego.
2. Traza una línea recta en el piso la cual va a ser la raya de partida, y otra línea a 5 metros de distancia, la cual va a representar la línea de llegada
3. Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.
4. Coloca tus piernas en el interior del costal y sujeta con tus manos los extremos mientras te pones de pie.
5. Los niños participantes deben colocarse en la línea de partida con los costales en sus piernas, y al contar hasta tres todos deben saltar hacia la línea de llegada, gana el primero en llegar.
6. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Evaluación

El niño tuvo firmeza en sus manos y pies

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño mostró que puede coordinar movimientos de todo su cuerpo

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño mostró que puede coordinar movimientos y esquema corporal

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

Durante el desarrollo del juego el niño mantiene el equilibrio hasta llegar a la meta

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

Los niños en este juego un poco medios avergonzados no querían participar pero se los animo con unas chocolatinas y participaron



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 8

NOMBRE DEL JUEGO: EL LOBO



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO: EL LOBO					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Desarrollar la atención, relaciones con sus amigos al incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.							
ELEMENTO INTEGRADOR: Permite coordinar movimientos gruesos del cuerpo y al mismo tiempo fortalecer la memoria							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambas lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente e combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	MOTIVACION : A elegir 1.La maestra/o dirige el juego, formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien hará el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán lo siguiente Juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo se levanta. Entero nos comerá.¿Qué estás haciendo lobito? 4. El lobo responde. ¡Levantándome de la cama! así sucesivamente sigue el juego los6.participantes del círculo siguen repitiendo lo mismo. Hasta que llega el momento en la que el lobo dice. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo.El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.	-- Docente - Niñas -Niños En el aula o en el patio. sacos de yute u otros a materiales Tiza	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD NO. 8

JUEGO: EL LOBO



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

✚ Introducción

Este es otro de los juegos tradicionales ecuatorianos, un jugador se mantiene apartado del grupo y gira al contrario del círculo, el resto de los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, girando y cantando. En el momento en que el lobo (jugador apartado del círculo) contesta simplemente "ahí voy", la ronda se separa corriendo, mientras el lobo trata de atrapar a cualquier otro jugador para que sea el nuevo lobo y se repite el juego desde el principio.

✚ **Objetivo Didáctico:** Desarrollar la atención, las relaciones con sus amigos.

✚ **Objetivo General:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

✚ **Objetivo del Currículo:** Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).

✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

✚ **Destreza:** Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.

✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS

✚ **Participantes:** Todos los de la sala.

✚ **Materiales:** Ninguno en especial

 **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

 **Edad:** 3 a 4 años

 **Descripción**

1. Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un niño quien hará el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán lo siguiente
2. Juguemos en el bosque hasta que el lobo este si el lobo se levanta. Entero nos comerá.
3. ¿Qué estás haciendo lobito?
4. El lobo responde. ¡Levantándome de la cama!
5. Y así sucesivamente sigue el juego los
6. participantes del círculo siguen repitiendo lo mismo
7. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo dice.
8. Listo para comer.
9. Los participantes del círculo salen corriendo.
10. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

 **Evaluación**

El niño tuvo firmeza en sus manos y pies

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño mostró que puede coordinar movimientos con sus manos y dedos

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño mostró que puede coordinar movimientos y esquema corporal

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El juego de la lobito las niñas y los niños un poco temerosos al principio por la máscara, pero luego se divertieron.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 9

NOMBRE DEL JUEGO: LA CARRETILLA



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO: LA CARRETILLA					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa en su totalidad para desarrollar y estimular el equilibrio corporal, al coordinar los saltos de forma secuencial							
ELEMENTO INTEGRADOR: Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	Marca con la tiza una línea de partida y una segunda como llegada. Formar parejas de niños de similar contextura, el primer niño coloca sus manos en el piso delante del segundo. Su compañero debe sujetar las piernas para ayudarlo a caminar con sus manos.4. Los participantes deben colocarse en la línea de partida y al contar tres todos deben correr hacia la línea de llegada, gana la primera pareja en llegar5.Se puede jugar de dos en dos o en grupo, formando parejas para hacer carreras.6. Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.7El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.	-- Docente - Niñas - Niños En el aula o en el patio. Ninguno especial en	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 9

JUEGO: LA CARRETILLA



Fuente: Unidad Educativa "Doctor Carlos Rufino Marín"
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

🚦 Introducción

Los Juegos Tradicionales nunca pasarán de moda. Pon a los niños a jugar La Carretilla en la grama, este es muy sencillo, pero hay que tener cuidado porque puedes hacer daño a tu compañero. Se eligen parejas de niños para participar. Cada pareja de niños se pone en una línea de salida; uno hace de carretilla y otro de carretillero.

El carretillero coge a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos. Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta. Cuidado con ir demasiado deprisa, puede darle "de morros" en el suelo a tu compañero.

🚦 **Objetivo Didáctico:** Estimular el equilibrio corporal.

🚦 **Objetivo General:** Motivar una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

🚦 **Objetivo del Currículo:** Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

🚦 **Eje:** Expresión y comunicación creativa.

🚦 **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.

🚦 **Destreza:** Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.

-  **Tiempo:** 30 MINUTOS
-  **Participantes:** Todos los de la sala.
-  **Materiales:** Ninguno en especial
-  **Lugar:** Patio o en todos los lugares,
-  **Edad:** 3 a 4 años
-  **Descripción**

1. Marca con la tiza una línea de partida y una segunda como llegada.
2. Formar parejas de niños de similar contextura, el primer niño coloca sus manos en el piso delante del segundo.
3. Su compañero debe sujetar las piernas para ayudarlo a caminar con sus manos.
4. Los participantes deben colocarse en la línea de partida y al contar tres todos deben correr hacia la línea de llegada, gana la primera pareja en llegar
5. Se puede jugar de dos en dos o en grupo, formando parejas para hacer carreras.
6. Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.
7. El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.
8. Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.
9. El que se encuentra en esta posición sólo puede ayudarse de las manos para desplazarse y tratar de llegar a la meta antes que el equipo rival.

Evaluación

El niño demostró equilibrio corporal

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño que camina en sus manos mantiene el equilibrio.

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño mostró que puede coordinar movimientos y esquema corporal

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

Este juego de la carretilla a las niñas y los niños les pareció muy interesante con un poco de miedo ya que al resbalarse se podrían golpear la carita



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLANIFICACIÓN N: 10

NOMBRE DEL JUEGO: EL BAILE DE LA ESCOBA



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:		JUEGO: EL BAILE DE LA ESCOBA					
GRUPO DE EDAD : 3 -4 años				Docentes:			
TIEMPO: 20 Minutos				Institución: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Permitir el desarrollo de la motricidad gruesa en su totalidad para desarrollar y estimular el equilibrio corporal, al coordinar los saltos de forma secuencial							
ELEMENTO INTEGRADOR: Permite brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.							
EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	AMBITO DE DESTREZA Y APRENDIZAJE	OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.	Coordinar movimientos para desarrollar manos y en general del desarrollo cognitivo, coordinando dedos y manos.	Organizar a los niños en círculo dispuestos para bailar, asigna la escoba a un primer niño. Al ritmo de la música, instruye a los niños para que bailen, el niño con la escoba debe pasar a su compañero y así sucesivamente, sin previo aviso apaga la música, el niño que mantuvo la escoba en su poder es eliminado del juego, repite el baile hasta que solo quede un niño con la escoba, ese es el grabador. Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón. El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que quiera, en ese momento, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo determinado.	-- Docente - Niñas - Niños En el aula o en el patio. Música -Una grabadora o laptop con músicaailable Escobas	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

ACTIVIDAD No. 10

JUEGO: EL BAILE DE LA ESCOBA



Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”
Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

✚ Introducción

Un juego muy tradicional que se puede aplicar en todas las edades, inclusive los adultos se entretienen y pueden interactuar con sus niñas y niños, Los participantes bailarían en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón. El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que quiera, en ese momento, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo determinado.

- ✚ **Objetivo Didáctico:** Coordinar movimientos para estimular el ritmo y desarrollar la motricidad gruesa
- ✚ **Objetivo General:** Dar saltitos al compás de música con variadas combinaciones de movimientos de los pies a la vez de batir las palmas
- ✚ **Objetivo del Currículo:** Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.
- ✚ **Eje:** Expresión y comunicación creativa.
- ✚ **Bloque:** Expresión corporal y expresión lúdica.
- ✚ **Destreza:** Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.
- ✚ **Tiempo:** 30 MINUTOS
- ✚ **Participantes:** Todos los de la sala.

 **Materiales:** Música. Una grabadora o laptop con músicaailable. Escobas

 **Lugar:** Patio o en todos los lugares,

 **Edad:** 3 a 4 años

 **Descripción**

Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte.

1. Organizar a los niños en círculo dispuestos para bailar, asigna la escoba a un primer niño.
2. Al ritmo de la música, instruye a los niños para que bailen, el niño con la escoba debe pasar a su compañero y así sucesivamente, sin previo aviso apaga la música, el niño que mantuvo la escoba en su poder es eliminado del juego, repite el baile hasta que solo quede un niño con la escoba, ese es el grabador.
3. Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón. El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que quiera, en ese momento, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo determinado.
4. Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo. Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba deben dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.

 **Evaluación**

El niño mantiene el ritmo al tiempo que bailan con la escoba

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño, demostró movimientos fluidos

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño mostró compatibilidad y gusto por bailar

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

El niño mostró que puede coordinar movimientos con sus piernas.

Si Logro () No lo hizo () En Proceso ()

CAPÍTULO IV

4.1 Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta.

Luego de aplicar las actividades, se pudo notar varios progresos motores de las niñas y niños, muy impresionantes; algunas de las actividades que se realizaron al principio de manera imprecisa y luego ya con precisión es correr, saltar, deslizarse, trepar, columpiarse; además suben y bajan escaleras,

Del análisis de los datos se desprende que 16 niñas y niños equivalentes al 80% lograron jugar la rayuela sin ningún problema, 3 de ellos equivalente al 15% está en proceso y únicamente uno es decir el 5% no logro, situación que se presenta porque las docentes aplican a veces los juegos tradicionales, es necesario sugerirles y socializar con ellos la importancia que tienen los juegos tradicionales para un buen desarrollo motriz en general.

Analizando la aplicación de la segunda actividad consistente en el juego de la Carrera de huevos en cuchara, 16 niñas y niños equivalentes al 80% lograron llegar a la meta sin ningún problema, 3 de ellos equivalente al 15% está en proceso y únicamente uno es decir el 5% no logro, situación preocupante quizá por la falta de práctica de actividades que pongan a prueba su capacidad reflexiva y motora para utilizar de mejor manera su cuerpo y alcanzar logros.

Evaluando la actividad número tres, el juego de la cuerda, 17 niñas equivalente al 85% de ellos consideraron a este juego como el más divertido para las niñas y los niños les encanto realizar esta actividad, 2 de ellos el 10% intento participar activamente y solo uno equivalente al 5% se abstuvo de participar, considerando que con ello se lograra que juegue, salte, corra para mejorar problemas de motricidad gruesa.

Del análisis de los datos se desprende que 16 niñas y niños equivalentes al 80% lograron jugar el florón sin ningún problema, 3 de ellos equivalente al 15% está en proceso y únicamente uno es decir el 5% no logro, a los niños les gustó y fueron muy participativos, puesto que motiva la convivencia, se aprovecha para inculcar herencia cultural, costumbres y tradiciones que estrechan las relaciones de una comunidad, que le dan identidad y rostro propio.

Evaluando la actividad número cinco, el juego de tres piernas, 17 niñas equivalente al 85% de ellos consideraron a este juego como el más divertido para las niñas y los niños les encanto realizar esta actividad, 2 de ellos el 10% intento participar activamente y solo uno equivalente

al 5% se abstuvo de participar, es importante motivar a los pequeños a participar porque con esta actividad le permite correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Describiendo las vivencias de la actividad número 6, el juego de las canicas, está entre los que más les gusto al observar las canicas, 6 niñas y niños equivalentes al 80% lo lograron sin ningún problema, 3 de ellos equivalente al 15% está en proceso y únicamente uno es decir el 5% no logro, la docentes al aplicarla estará logrando una buena coordinación y agarre para tomar los objetos en sus manos, tales como pelotas, sogas, cuerdas entre otros

Del análisis se desprende que 16 niñas y niños equivalentes al 80% lograron jugar a los ensacados sin ningún problema, 3 de ellos equivalente al 15% está en proceso y únicamente uno es decir el 5% no logro, en este juego los pequeños quedaron encantados al realizar ya que fueron premiados con golosinas al ganador, esta actividad motiva a correr distancias cortas libre de obstáculos, es considerada como alternativa para ayudar a superar estas dificultades.

Evaluando la actividad del juego del lobo, 17 equivalente al 85% de ellos consideraron muy divertido, 2 de ellos el 10% intento participar, uno equivalente al 5% se abstuvo de participar por ello, es importante que la docentes se apoye en el material que se le dejo muy necesario; si el trabajo es bien realizado y aprovechado por los pequeños los progresos se ven reflejados en la satisfacción y gozo de los menores al interactuar con el medio sin temor, por ello se recalca lo importante que son los juegos tradicionales en la cotidianidad docente.

Analizando lo sucedido con la aplicación de la actividad número 9 sobre el juego de la carretilla, 17 de ellos equivalente al 85% participaron activamente, 2 de ellos el 10% lo hicieron a medias y uno de ellos únicamente sonrió y prometió que en una próxima vez lo haría un alto porcentaje lograron un progreso positivo, pero en mínimo grado de desarrollo motor grueso, que motivan posteriormente en la realización de nuevos actos cada vez más complejos.

El Baile de la escoba, los niños no quisieron participar las niñas les encanto bailar con la escoba por lo tanto 16, equivalente al 80% lo hicieron con mucha motivación, 3 se quedaron solo observando y uno de ellos solo sonrió al ver bailar a sus compañeros, esta actividad es básica para que logren gatear, reptar y sentarse indistintamente a diferentes velocidades marcando trayectos diversos evitando obstáculos del entorno.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLOGICO JAPON



LISTA DE COTEJO

APLICADA A NIÑAS Y NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“DOCTOR CARLOS RUFINO MARÍN” POSTERIOR A LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

No.	DESTREZAS Y HABILIDADES	EJE	ÁMBITO	OBJETIVO	LO LOGRO	PROCESO	NO LO LOGRO
N: 1-2	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la Disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	16	3	1
N: 3-4	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo	16	3	1
N: 5-6	Realizar ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	17	2	1
N: 7-8	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Expresión y comunicación creativa.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	16	3	1

N: 9- 10	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	17	2	1
N: 11- 12	. Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	16	3	1
N: 13- 14	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	17	2	1
N: 15- 16	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).	16	3	1
N: 17- 18	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	17	2	1
N: 19- 20	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Expresión y comunicación creativa.	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	16	3	1

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

CAPÍTULO V

5.1 Conclusiones y Recomendaciones

La mayoría de juegos tradicionales solo se aplican en ocasiones dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje por ello una vez analizado el problema planteado se ha concluido lo siguiente:

5.1.1. Conclusiones

- La aplicación de actividades con la utilización de los juegos tradicionales tiene gran incidencia en la motricidad gruesa, a criterio personal de la investigadora es un elemento esencial que fortalecen las destrezas, habilidades y valores, que le permiten interactuar con sus pares y docentes, al relacionarse con los otros, aprende hábitos, a compartir con los demás, a ser gratos; es decir, se aprenden las cosas básicas al mismo tiempo que se divierte.
- La docente de las niñas y niños del Inicial I, si utiliza los juegos tradicionales pero de forma esporádica, quizá desconoce qué son escasamente importantes para desarrollar la psicomotricidad gruesa considerando que con ello se lograra que juegue, salte, corra mejorando significativamente su desarrollo motriz elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos.
- Se concluye que, es positivo aplicar juegos tradicionales permiten desarrollar la socialización y la expresión oral, mímica, la motricidad fina, gruesa, el equilibrio corporal y mental entre otros, con estos juegos se revalorizará los valores humanos desde la temprana edad, para que en lo futuro los nuevos talentos humanos puedan integrarse a la sociedad con gran capacidad y calidad humana.
- Con la aplicación de algunas actividades, que se propone en la Guía de actividades con juegos tradicionales para fortalecer la cultura y el desarrollo de la motricidad gruesa, y el vínculo afectivo se pudo comprobar que los movimientos de brazos, piernas, espalda, abdomen; permiten que las niñas y niños puedan moverse y desplazarse para explorar y conocer el mundo que le rodea y que mejor si se aplican juegos tradicionales, una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura.

5.1.2. Recomendaciones

- A las autoridades de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín” realizar charlas de socialización con los docentes parvularios sobre la importancia de aplicación de los juegos tradicionales, se puede estimular el correcto desarrollo de la motricidad gruesa que es un elemento fundamental para el perfeccionamiento y funcionamiento corporal de las niñas y niños, estas juegos mejorarán las relaciones afectivas entre los miembros de la comunidad educativa y la familia.
- Sugerir a las docentes parvularios que en sus planificaciones incluyan y ejecuten durante la jornada diaria del trabajo escolar con las niñas y niños actividades basados en la práctica de los Juegos Tradicionales, para desarrollar en ellos la psicomotricidad gruesa, así como para la formación de su carácter, personalidad, y enriquecimiento de los vínculos y manifestaciones sociales, a más de ser excelentes para la práctica de valores.
- Se recomienda a las madres y padres de familia que dialoguen con las docentes de sus hijas e hijos indicándole que están de acuerdo en participar con una Guía de actividades de juegos tradicionales de regiones fortaleciendo la cultura y el desarrollo de la motricidad gruesa, porque la escuela y la familia; si se quiere una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social, favorecen de manera reiterada la ocurrencia de manifestaciones lúdicas diversas entre los pequeños.
- Finalmente se recomienda a todos los implicados que se aplique diferentes juegos tradicionales importantes para el desarrollo motriz en general como son; rondas, las estatuas, de la rayuela y las canicas, para desarrollar la expresión corporal, debido a su facilidad de uso y su versatilidad para transmitir aprendizajes, se observó que de los 20 niñas y niños observados, un alto porcentaje lograron superar esas dificultades, únicamente presentaban dificultades al momento de trasladar objetos de un lugar a otro por lo cual necesitaron una mayor estimulación en esta área.

5.2. Glosario

Actitud: Postura del cuerpo; es la disposición del ánimo.

Aptitud: Es la cualidad, para obtener y ejercer un empleo.

Coordinados.- Son los movimientos corporales que realizan los niños de una forma sincronizada, esto quiere decir que es el cerebro quien envía la orden de mover los músculos de manera armónica.

Desarrollo Psicomotor: Es el conjunto de todos los cambios que se produce en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida.

Destrezas: Tiene la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad.

Estimulación: Es la actividad que se le otorga las personas para un buen desarrollo o funcionamiento ya sea por cuestión laboral, afectiva o física., para obtener un buen desarrollo motor y cognitivo de los niños.

Habilidades: Es una aptitud innata o desarrollada o varias de estas, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, se le denomina talento.

Juego: Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Maduración: Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado que alcanzando su máximo desarrollo posible, en edad y juicio; hace que un órgano o conjunto de órganos ejerce libremente su función con la misma eficacia o mejorando cada una de las actividades que desarrolla.

Motivación: Son los estímulos que mueven a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.

Motricidad fina: Se refiere a las prensiones, movimientos finos o agarres que facilita actividades de precisión.

Motricidad gruesa: Tiene que ver con marcha, carrera, salto, equilibrio, y coordinación en movimientos alternos simultáneos con y sin manejo de ritmo también conocida como proceso Hardur.

Psicomotricidad: Es una disciplina que se ocupa de la interacción entre el conocimiento, la emoción, el movimiento, desarrollo de la persona, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Trabajo: Es el esfuerzo realizado por los seres humanos con la finalidad de producir riqueza y logros de alguna actividad.

5.3. Bibliografía

- Acosta, R. (2010). ¿Cómo mejoro la motricidad en los niños de transición del Gimnasio Los Alcázares? Bogotá - Colombia: Colombo.
- Bañuelos, F. (2008). Didáctica de la Educación Física. España: Person Educación S.A.
- Bechi, L. (2005). El Juego en el niño, una mirada psicopedagógica. Madrid: Ferrusol.
- Blanco, R. (2010). Aprendiendo y Escribiendo. *Movimiento Pedagógico*, 75-76.
- Cabero, J. (2010). Tecnología Educativa, Diseño y Utilización de Medios para la Enseñanza. España: Paidós.
- Campo, G. (2006). El Juego en la Educación Física Básica. Cali - Colombia: Botero.
- Castañer, M., & Olguer, C. (2009). Capacidades físico - motrices y capacidades socio-motrices. Barcelona - España : INDE.
- CENTRUM, O. (2005). "Enciclopedia práctica de la pedagogía". Barcelona - España: Ediciones Centrum.
- Cervantes, C. (2008). Juegos Tradicionales y Populares. Riobamba: Cervantes.
- Corpas, F. (2011). "Desarrollo de las capacidades físicas básicas en la edad escolar". Archidona - Málaga: Aljibe.
- Díaz, J. (2009). La Adquisición progresiva del movimiento en la Enseñanza y Aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Barcelona: INDE.
- Doman, G., & Doman, J. (2009). ¿Cómo Multiplicar la Inteligencia de su Bebé. Madrid - España: Edaff S.L.
- Esparza, P., & Visuato. (2004). Psicomotricidad en el Jardín de Infantes. Buenos Aires - Argentina: Paidós.
- Ferrary, M. J. (2009). Libro de la Estimulación. México: Paidós.
- Fonseca, V. (2006). Elementos metodológicos para un estudio epistemológico de la psicomotricidad. Barcelona: INDE.
- Goleman, D. (1996). Inteligencia Emocional. Barcelona: Kairos.
- Guzman, M. (2013). Desarrollo Psicomotriz. Cali - Colombia: Reza.
- Haeussler, M. (2012). Estudio de las características psicométricas. Santiago de Chile: Marchant.
- Hernández, J. (2008). Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo. Quito - Ecuador: Gráficas Universal.
- Hernández, J., Fernández, M., & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. México: McGraw _ Hill.

- Hurtares, J. (2010). Enciclopedia de Pedagogía Práctica. Cuenca - Ecuador: Círculo Latino Austral.
- Izquierdo, E. (2009). Didáctica y Aprendizaje Grupal. Loja - Ecuador: Cosmos.
- Lleixa, T. (2012). Las habilidades motrices básicas, en la Educación física. Barcelona - España: Paidotrib.
- Logroño, M. (2006). Juegos y Eduacíoón Infantil. Moódulo de Psicología Educativa. Quito - Ecuador: Saavedra.
- Monenegro, J. (2009). Colección de Juegos de Ritmo, percepción temporal, de espacio. Barcelona - España: Editorial Parramón Ediciones S.A.
- Mora, E. (2009). Dinámica de grupos y capacitación con juegos vivenciales. México: F:M.
- Nuñez de Almeida, P. (2012). Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos que conllevan a la creatividad. Bogotá: San Pablo Ediciones.
- Ovalle, D. (2015). Metodología por rincones de aprendizajes para el fortalecimiento cognitivo. Guatemala de Asunción: Landívar.
- Palermo, D. (2015). "Metodología de rincones de aprendizaje para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático". Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Rausepp, E. (2009). Juegos creativos y originales. México: Ediciones Selector.
- Reina, C. (2009). Características del juego infantil. Medellín: Burgos.
- Rodríguez, D., & Vallderiola, J. (2007). Métodos y Técnicas de Investigación. Barcelona: UOC.
- Tamayo, L., & Tamayo, M. (2009). El Proceso de Incestigación Científica. México: Limusa S.A.
- Toro, J., & L., P. (2006). Introducción a la Metodología Científica. Caracas - Venezuela: Epístene.
- Tórres, F. (2007). Historias Tradiciones y leyendas del Cantón El Pan. Cuenca - Ecuador: El Pan.
- Velasteguí, J. (2005). Los juegos recreativos tradicionales y su incidencia de la integración de la Comunidad Educativa "Alahuela" de San Vicente de Luisa. Riobamba - Ecuador: Mantilla.
- Zorrilla, S. (2007). Introducción a la metodología de la Investigación . México: Editorial.

5.4. Referencias Bibliográficas

Guía Didáctica 1,(1991) juegos –rondas-y canciones ministerio de educación y cultura consejo nacional de deportes convenio –alemán

Mazón, V. (2003). Programación de la Educación Física en Primaria. INDE. Barcelona.

Rodríguez, G. (2005). Educación Creativa de proyectos escolares. Barcelona -España: Lexus.

Román, J., & Gómez, M. (2012). Juegos Tradicionales. Santiago de Chile: Gómez & Gómez.

Salvador, C. (2007). Mil juegos y deportes populares y tradicionales. 2da. edición. Buenos Aires: Climent.

Santamaría, M. (2010). Pedagogía Escolar Infantil. Cuenca - Ecuador: Santy.

Segovia, Fausto Baus (1988) Zumbambico Editorial el Conejo

Sierra, B. (2014). Juegos Cooperativos en Ecuador dentro del Eje Transversal. Cuenca - Ecuador:

Minuto de Dios. • LAVEGA, P. (2000). Juegos y deportes populares y tradicionales. INDE Barcelona.

UNICEF, (1988) juegos y desarrollo infantil.

Viviana, M. (2008) EL JUEGO. Janina M. La estimulación temprana en el proceso de socialización de los niños y niñas de 3 a 4 años que asisten a la Unidad de Atención Héroes del Cenepa 1, de la ciudad de Cuenca, Periodo 2013-2014. (págs. 12-13).Cuenca: Repositorio de la Universidad de Cuenca.

Zuñiga, M. M. (16 de Mayo de 2010). Estrategia Pedagógica. Recuperado el 18 de Septiembre del 2013, de Revisión Digital. Innovación y Experiencias Educativas: http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_Zuñiga_1.pdf.

ANEXOS



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE

LA UNIDAD EDUCATIVA “DOCTOR CARLOS RUFINO MARÍN”

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa con intervención de los juegos tradicionales. Su opinión estará siendo reservada y no implica ninguna responsabilidad. Por ello le solicito de la manera más gentil responda a las afirmaciones de acuerdo a la escala siguiente:

1 = SI 2 = NO 3 = A VECES

1.- ¿Conoce usted los juegos tradicionales ecuatorianos?

SI () NO ()

2.- ¿De los siguientes juegos, cuales practica con su hijo?

Gato y el ratón

Los ensacado

El elástico

Escucha música

Jugos de mano

La quemada

Ninguno

3.- En su niñez o adolescencia jugo usted juegos tradicionales?

SI () NO () A VECES ()

4.- En casa ¿A su hijo/a, facilita el espacio para relacionarse con otros niños al compartir momentos de juego?

SI () NO () A VECES ()

5.- En los tiempos libres de su representado ¿Cuáles de las siguientes actividades realiza?

Juega solo

Ve televisión

Celular o tableta

Juega la pelota

Juego con hermanos o amigos

Ninguno

6.- ¿Cree usted que el material que proporciona a su hija/o le ayuda a desarrollar los movimientos del cuerpo?

SI () NO () A VECES ()

7.- El espacio de su vivienda, ¿le permite a la niña y niño la oportunidad de correr, saltar o brincar en un sólo pie?

SI () NO () A VECES ()

8.- Su niña o niño, ¿salta, corre, brinca o camina con seguridad?

SI () NO () A VECES ()

9.- La niña y el niño, ¿sabe comunicarse con alguna de estas nociones espaciales?

Dentro

Fuera

Centro

Superior

Inferior

Ninguna de la anteriores?

10.- ¿La niña o niño, juega al:

Sapito

Gatear

Reptar

Rodar

Trampolines

Ninguna de ellas

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

ENTREVISTA PARA LA DOCENTE PARVULARIA DE

LA UNIDAD EDUCATIVA “DOCTOR CARLOS RUFINO MARÍN”

Pedimos responder a ésta entrevista para la investigación titulada Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”, Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Coop. La Aurora, periodo mayo--octubre del 2018

1.- ¿A qué edad considera usted que los niños empiezan a socializar con los otros?

- 1-2 años ()
- 2-3 años ()
- 3-4 años ()
- 4- o más ()

2.- Al aplicar un juego tradicional explica a las niñas y niños para que aprendan que no siempre es importante ser el primero, que se puede estar en diversos lugares y seguir siendo uno mismo.

SI _____ NO _____ A VECES _____ NUNCA _____

3.- ¿Cómo trabaja usted el desarrollo motriz grueso de las niñas y niños?

- Juegos ()
- Técnicas innovadas ()
- Legos ()
- Otros ()

4.- ¿Cree usted que aplicar el juego tradicional debe ser libre, permitir al niño la posibilidad de imaginar y generar percepciones propias del mundo, no debe limitarse?

SI _____ NO _____ A VECES _____ NUNCA _____

5.- ¿Cree usted que utilizar estrategias lúdicas pedagógicas desde todos los entes no es solo tarea del educador, padres de familia deben ser agentes activos que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos?

SI _____ NO _____ A VECES _____ NUNCA _____

6.- ¿Está de acuerdo en realizar actividades con juegos tradicionales ecuatorianos con las niñas y niños, utilizando?

La muñeca,

Ula Ula

La soga

Un huevo

Ningún

7.- Como docente, ¿está de acuerdo en utilizar técnicas lúdicas como juegos tradicionales

Gato y el ratón

Los ensacado

El elástico

Escucha música

Jugos de mano

La quemada

Ninguno

8.- ¿En algunas de las actividades que desarrollen en la cotidianidad ¿es importante que las niñas y niños desarrollan destreza como:

Gatear,

reptar

sentarse indistintamente a diferentes velocidades

recorrer trayectos diversos evitando obstáculos del entorno

Lanzar y recibir una pelota grande.

Ninguno

9.- Cree usted vital que las niñas y niños puedan desarrollar entre otras destrezas:

Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Jugar,

Salte,

Corra para mejorar problemas de motricidad gruesa

Ninguna

10.- ¿Estaría de acuerdo en participar con una Guía de actividades de juegos tradicionales de regiones fortaleciendo la cultura y el desarrollo de la motricidad gruesa?

SI _____

NO _____

A VECES _____

NUNCA _____

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



LISTA DE COTEJO

APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DEL INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“DOCTOR CARLOS RUFINO MARÍN” ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA

No.	DESTREZAS Y HABILIDADES	EJE	ÁMBITO	OBJETIVO	LO LOGRO	PROCESO	NO LO LOGRO
N: 1-2	Saltar sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Lograr la coordinación en la realización de movimientos segmentarios identificando la Disociación entre las partes gruesas y finas del cuerpo (bisagras).	4	4	12
N: 3-4	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo	3	4	13
N: 5-6	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	2	2	16
N: 7-8	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Expresión y comunicación creativa.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	3	3	14

N: 9- 10	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	2	4	14
N: 11- 12	. Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	2	2	16
N: 13- 14	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	3	3	14
N: 15- 16	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Interiorizar la propia simetría corporal tomando conciencia de la igualdad de ambos lados y coordinando la movilidad de las dos áreas longitudinales (laterales del cuerpo) (un lado, otro lado).	2	2	16
N: 17- 18	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros	Exploración del cuerpo y Motricidad	Exploración del cuerpo y Motricidad	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	3	2	15
N: 19- 20	Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando de las diferentes manifestaciones culturales.	Exploración del cuerpo y Motricidad	Expresión y comunicación creativa.	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fermentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradiciones.	3	3	14

Fuente: Unidad Educativa “Doctor Carlos Rufino Marín”

Elaborado por: Mayra Alexandra Cárdenas Pantoja

FOTOGRAFIAS DE EVIDENCIA
ANEXO DE LAS ENCUESTA A LOS PADRES



ENTREVISTA LA DOCENTE



ANEXOS APICANDO LA PROPUESTA

LA RAYUELA

CARRERA DE HUEVO EN LA CUCHARA

JUEGO LA CUERDA



EL FLORON

LAS TRES PIERNAS

LAS CANICAS



LOS ENSACADOS



EL LOBO



LA CARRETILLA



BAILE DE LA ESCOBA



ANEXO DE MATERIALES PARA APLICAR LA PROPUESTA

