

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN

DISEÑO DE UN MANUAL METODOLÓGICO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “ALEJO SAES” EN EL BARRIO SAN ROQUE, DE LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO DE 2017-2018.

AUTORA

TOABANDA MOROCHO ANGELITA MARÍA

TUTOR

MGS. BEGNINI LUCÍA

TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL

TÍTULO DE

TECNÓLOGA EN PARVULARIA

Mayo del 2018

QUITO - ECUADOR

**INSTITUTO SUPERIOR TECNÓLOGICO JAPÓN****PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN**

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: ANGELITA MARIA TOABANDA MOROCHO	Periodo Académico: 2017 – 2018
Carrera: Tecnología Parvularia	Dirección Domicilio: CALLE 10 DE OCTUBRE OE12-417 Y 3 DE MARZO LA LIBERTAD
Correo electrónico: lail85@yahoo.es	TELEFONO
	022588711 Cel: 0981318524

<i>Nombre del Asesor:</i> MGS. LUCÍA BEGNINI	<i>Periodo Académico:</i> Noviembre 2017 a mayo 2018
<i>TEMA DE PROCESO DE TITULACIÓN</i>	
Diseño de un manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años del Centro de desarrollo infantil “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo de 2017 a 2018.	
<i>OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN</i>	
OBJETIVO <p>Diseñar manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo 2017 a 2018.</p>	
JUSTIFICACIÓN <p>La presente investigación fundamentada en juegos tradicionales como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” es de vital importancia ya que el desarrollo físico, intelectual y social de los niños y niñas comienza desde la edad temprana permitiéndoles adaptarse al medio en el que habita, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, pues la niñas y el niño se encuentra en proceso de construcción y evolución, siendo responsabilidad del adulto estimular estas habilidades, pues estos no pueden corresponderse por sí mismos. El presente manual pretende ser una ayuda esencial para el docente, apoyándose de los juegos que son el motor de los niños y niñas y de lo tradicional que se encuentra presente en cada familia, facilitando la tarea de enseñanza-aprendizaje.</p>	

AUTORIA DEL PROYECTO

Yo Angelita María Toabanda Morocho, estudiante egresada de la carrera en Parvularia del Instituto Tecnológico Superior “Japón” en calidad de autora del trabajo de investigación realizada sobre el tema: DISEÑO DE UN MANUAL METODOLÓGICO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “ALEJO SAES” EN EL BARRIO SAN ROQUE, DE LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO DE 2017-2018.

Al Instituto Tecnológico Superior “Japón” hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen con fines estrictamente académicos o de investigación. Así como las expresiones vertidas en la misma son de autoría del compareciente el cual lo ha realizado en base de recopilación bibliográfica, ecuatoriana, internacional y consultas en el internet.

Los derechos de como autora me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5,6,8,19, de la ley de propiedad intelectual y su reglamento.

Atentamente

Angelita María Toabanda

Morocho Autora.

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mi familia y a personas muy especiales, que siempre han estado a mi lado apoyándome y dando lo mejor de sí para que siga progresando personal y progresivamente.

A mis padres, por todo el apoyo que me han dado en esta vida, especialmente por sus sabios consejos y por estar a mi lado en los momentos difíciles, quienes han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante buscando siempre el mejor camino.

A mi esposo “Luis Illicachi” quien fue un aliento en mi vida, gracias por caminar a mi lado durante todo este tiempo y mostrarme con una sonrisa, que el amor de verdad puede existir.

A mis queridos hermanos por estar ahí cuando más los necesite. (Samuel, Anita, Antonio), quienes me aconsejaron y me acompañaron en silencio con una comprensión y por ser un apoyo en mi vida profesional.

A mi abuelito Antonio Toabanda, quien desde el cielo me guía y estoy seguro que en estos momentos está orgulloso de mi.

A mi querido sobrino Paul Sebastián Illicachi, el otro tesorito de la familia, este logro también te pertenece.

Y en especial a mis hijas “Sayani Sisa” y “Ayleen Yarina” mis más grandes tesoros, porque fueron una gran fuente de inspiración, por ellas y para ellas van dedicados mis logros.

Finalmente, a todos y cada una de las personas que han conformado parte de mi formación en todos estos años.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios ante todo por la vida que me he dado , por los padres tan buenos , que de mi han hecho una gran mujer , por la educación , el apoyo , amor , por cada día superarme más y aún más agradecerles por enseñarme lo más hermoso que se puede enseñar a una hija que es el amor a Dios el amor al prójimo , amor a cada cosa que haga en mi vida, y agradecerles que me supieron apoyar en lo que más pudieron todo el esfuerzo y dedicación ante todo lo que hoy he logrado a mi Dios , mis padres , mi familia

Agradecer a mis padres (Lorenzo Toabanda y Margarita Morocho), por el esfuerzo, la paciencia, por su apoyo y ayuda incondicional, y la confianza que han puesto en mi educación. Sin ellos, nunca habría llegado a ser quien soy, ni a estar donde estoy.

A mis hermanos y hermanas por toda su compañía en todos estos años.

A mis cuñados (José y Juan), Y a mis cuñadas (Paola y Verónica) por su apoyo y consejos

Al Instituto Tecnológico Superior Japón por ser nuevamente la institución que me proporcionara un nuevo grado de instrucción a nivel profesional.

Especialmente agradezco a mi tutora: Mgs: Lucia Begnini ya que ha estado dispuesta a brindarme sus conocimientos y de la misma forma he tenido su apoyo, paciencia y orientación para que sea posible realizar este trabajo; porque sido como una amiga que me motivo a terminar este proyecto y no desfallecer en esta ardua labor.

Quiero darles las gracias a todos los profesores que hicieron de mi un buen estudiante y también me ayudaron a crecer como persona y como profesionista

Ante a todo quiero agradecer a Dios por darme las fuerzas necesarias en los momentos en las que más la necesite y bendecirme con la posibilidad de caminar a su lado durante toda mi vida

ÍNDICE GENERAL

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN	I
AUTORIA DEL PROYECTO.....	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
RESUMEN EJECUTIVO.....	XI
EXECUTIVE SUMMARY	XII
CAPITULO I	1
1.1. Introducción	1
1.2. Objetivo general:.....	2
1.3. Objetivos específicos:	2
1.4. JUSTIFICACIÓN	3
1.5. Planteamiento de problema:.....	4
1.6. Formulación del problema:	5
1.7. Hipótesis:	5
1.8. Contextualización de las Variables:	5
1.8.1. Variable dependiente:	5
Indicador 1	5
Técnicas de obtención de datos.....	6
1.8.2. Variable independiente:	6
Indicador 2	6
Técnicas de obtención de datos.....	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEORICO.....	7
2.1. Motricidad:.....	7
2.2. Tipos de motricidad:	8
2.2.1. Motricidad Fina:	8
2.3. Motricidad Gruesa:	8
2.4. La psicomotricidad:.....	10
2.4.1. Importancia de la motricidad:	11
2.4.2. Beneficio de la motricidad:	11
2.5. Desarrollo de la motricidad gruesa:	12
2.6. Desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad:.....	13
2.7. El juego:.....	15
2.8. El juego desde la teoría cognitiva de Piaget.....	16
2.8.1. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas	16

2.9.	Tipos de juego.....	17
2.10.	Importancia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño y niña	19
2.11.	Los juegos tradicionales.....	20
2.11.1.	Origen de los juegos tradicionales	21
2.11.2.	Características de juegos tradicionales Según (Augu, 2013).....	21
2.11.3.	Clasificaciones de los juegos tradicionales	22
2.12.	Enfoque cultural del juego tradicional	23
2.13.	Juegos tradicionales según perspectivas pedagógicos	24
2.14.	Importancias de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa	24
2.15.	Juegos tradicionales dentro de nuestra cultura.....	25
MARCO LEGAL.....		28
De la Constitución:		28
Del Código de la Niñez y Adolescencia:		28
De la Educación Superior:		28
2.16.	Currículo de educación inicial propuesto por el ministerio de educación	30
CAPITULO III.....		31
METODOLOGIA.....		31
3.	Tipo de investigación:	31
3.1.	Método inductivo:	31
3.1.1.	Uso del método inductivo:	31
3.2.	Método deductivo:	31
3.2.1.	Uso del método deductivo:	32
3.3.	Población y muestra:	32
3.3.1.	Población:	32
3.3.2.	Muestra:	32
3.4.	Técnica e instrumentos de recolección de datos	33
3.4.2.	Instrumento: cuestionario de preguntas:.....	33
3.4.3.	Instrumento: lista de cotejos	33
CAPÍTULO IV.....		35
4.1.	ANALISIS ESTADISTICO.....	35
4.2.	LISTA DE COTEJO APLICADA ANTES DE LA PROPUESTA.....	42
4.3.	GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA.....	43
4.3.1.	Distribución porcentual según de los indicadores de logro de la ficha de cotejo	43
CAPÍTULO V.....		50
5.1.	PROPUESTA.....	50
5.2.	INTRODUCCION	50
5.3.	El diseño de la propuesta consiste de las siguientes etapas:	51
5.4.	Descripción de la propuesta	51
5.5.	PROPUESTA CON TODOS LOS EJERCICIOS	52

CAPITULO VI.....	66
6.1. Análisis e interpretación de resultados (AIR)	66
6.3. Guía de observación aplicada a las docentes después de aplicar la propuesta	75
CAPITULO VII	80
7.1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	80
7.1.1. CONCLUSIONES:	80
7.1.2. RECOMENDACIONES:.....	81
INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR JAPON.....	83
ANEXO ANTES DE APLICAR LA ENCUESTA A LOS DOCENTES	89
ANEXO DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES	90
ENCUESTA DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA A LOS DOCENTES	97
ANEXO DE LOS RESULTADOS FINALES DE LOS DOCENTES.....	99
ANEXO DE LAS PLANIFICACIONES	101
El Sapo Pepe	101
JOSEFINA LA GALLINA	102
Saltando los Conejitos.....	103
ANTAKURUKU PUKLLAY.....	104
Canción del gato	105
Soy una serpiente	106
Yo salto con un pie	107
Bibliografía	112

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Currículo propuesto por el ministerio de educación:	30
Tabla 2: Muestra	32
Tabla 3: resultados de la pregunta 1.....	35
Tabla 4: resultados de la pregunta 2.....	36
Tabla 5: resultados de la pregunta 3.....	37
Tabla 6: resultados de la pregunta 4.....	38
Tabla 7: resultados de la pregunta 5.....	39
Tabla 8: resultados de la pregunta 6.....	40
Tabla 9: resultados de la pregunta 7.....	41
Tabla 10: resultados de la pregunta 1.....	43
Tabla 11: resultados de la pregunta 2.....	44
Tabla 12: resultados de la pregunta 3.....	45
Tabla 13: resultados de la pregunta 4.....	46
Tabla 14: resultados de la pregunta 5.....	47
Tabla 15: resultados de la pregunta 6.....	48
Tabla 16: resultados de la pregunta 7.....	49
Tabla 17: resultados de la pregunta 1.....	68
Tabla 18: resultados de la pregunta 2.....	69
Tabla 19: resultados de la pregunta 3.....	70
Tabla 20: resultados de la pregunta 4.....	71
Tabla 21: resultados de la pregunta 5.....	72
Tabla 22: resultados de la pregunta 6.....	73
Tabla 23: resultados de la pregunta 7.....	74
Tabla 24: resultados de la pregunta 1.....	75
Tabla 25: resultados de la pregunta 2.....	76
Tabla 26: resultados de la pregunta 3.....	77
Tabla 27: resultados de la pregunta 4.....	78
Tabla 28: resultados de la pregunta 5.....	79

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: resultados de la pregunta 1	35
Gráfico 2: resultados de la pregunta 2	36
Gráfico 3: resultados de la pregunta 3	37
Gráfico 4: resultados de la pregunta 4	38
Gráfico 5: resultados de la pregunta 5	39
Gráfico 6: resultados de la pregunta 6	40
Gráfico 7: resultados de la pregunta 7	41
Gráfico 8: resultados de la pregunta 1	43
Gráfico 9: resultados de la pregunta 2	44
Gráfico 10: resultados de la pregunta 3	45
Gráfico 11 resultados de pregunta 3	46
Gráfico 12: resultado de la pregunta 5	47
Gráfico 13: resultados de la pregunta 6	48
Gráfico 14: resultados de la pregunta 7.....	49
Gráfico 15: resultado de la pregunta 1	68
Gráfico 16: resultados de la pregunta 2	69
Gráfico 17: resultados de la pregunta 3	70
Gráfico 18: resultados de la pregunta 4	71
Gráfico 19: resultados de la pregunta 5	72
Gráfico 20: resultados de la pregunta 6	73
Gráfico 21: resultados de la pregunta 7	74
Gráfico 22: resultados de la pregunta 1	75
Gráfico 23: resultados de la pregunta 2	76
Gráfico 24: resultados de la pregunta 3	77
Gráfico 25: resultados de la pregunta 4	78
Gráfico 26: resultados de la pregunta 5	79

RESUMEN EJECUTIVO

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

EXECUTIVE SUMMARY

The traditional games are recreational spaces that express the styles and ways of life of the families of a country, city, town, neighborhood being part of their ancestral culture, by nature the games are; efficient and fun that allow to integrate the girl and boy together with the family, individually or in groups. It is important to rescue traditional games because technology is monopolizing all the time in girls, boys and adolescents, causing this bad communication within homes. The present proposal based on traditional games in addition to preserving and appreciating our traditions without losing them as the years go by, allows us to develop gross motor skills in girls and boys, because unlike the technology in which we do not put our body in motion , traditional games are outdoors and involves the total movement of our body, allowing us to develop the skills, skills and emotions that can be potentiated in this age to reach meaningful learning through socialization, thus fostering a future safe, independent, and positive children. It is important to rescue traditional games that do not remain in history but rather make an experience of enjoyment used through a didactic guide, as a resource in the educators' plans, being creative dynamics so that they cause in children, amazement and satisfaction, through the game.

CAPITULO I

1.1.Introducción:

El trabajo de investigación se basa al tema: DISEÑO DE UN MANUAL METODOLÓGICO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “ALEJO SAES” EN EL BARRIO SAN ROQUE, DE LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO 2017 A 2018.

En esta investigación favorece el conocimiento, aceptación y valoración de distintas culturas existentes y acerca a los niños y niñas hacia la diversidad cultural por medio de juegos tradicionales mediante un manual metodológico de actividades en base a la utilización de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes”.

Esta investigación abarca dos variables que son; la variable independiente los Juegos Tradicionales, y la variable dependiente es el Desarrollo de la motricidad Gruesa; variables fundamentales en el desarrollo evolutivo del niño y niña.

El tema de investigación está enfocado principalmente en el desarrollo de la motricidad gruesa, a través de los juegos tradicionales, ya que previo la realización de encuestas las educadoras no se encuentran conscientes de la importancia que tiene el desarrollo de la motricidad en la primera infancia de los niños y niñas, desarrollando todas sus potencialidades, que podemos plasmar en ellos para el desarrollo global de su vida.

La motricidad gruesa es una parte muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que los niños y niñas realizan movimientos gruesos para continuar con los movimientos finos. Mediante la ayuda de los juegos tradicionales podemos incentivar a los niños y niñas a desarrollar habilidades y destrezas, mediante la diversión.

La propuesta es el diseño de un manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años para que los docentes tengan un apoyo para aplicar actividades llamativas y divertidas, cuyo objetivo es que los niños y niñas desarrollen la motricidad gruesa de una manera óptima.

En los siguientes capítulos observaremos los diferentes temas para el beneficio y el

desarrollo en los niños y niñas que son:

En el **Capítulo I:** capítulo introductorio al tema de investigación.

En el **Capítulo II:** marco teórico correspondiente a la motricidad gruesa y a los juegos tradicionales.

En el **Capítulo III:** Metodología, población y muestra.

En el **Capítulo IV:** Se encuentra los resultados con sus respectivos análisis de la metodología utilizada.

En el **Capítulo V:** Manual metodológico.

En el **Capítulo VI:** Propuesta al tema investigado.

En el **Capítulo VII:** Encontramos las conclusiones y recomendaciones.

1.2.Objetivo general:

Diseñar manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo de octubre 2017 a febrero 2018.

1.3.Objetivos específicos:

- Investigar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 -3 años del CDI “Alejo Saes”
- Analizar cómo influye la práctica de los juegos tradicionales, en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2-3 años del CDI “Alejo Saes”.
- Proponer un manual metodológico con juegos tradicionales adecuados para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2- 3 años.
- Evaluar el aprendizaje de los niños y niñas de 2 a 3 años posterior a la implementación del manual metodológico.

1.4.JUSTIFICACIÓN

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

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

Desarrollar una motricidad gruesa acorde a sus características y edades ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño y niña, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post- moderno, logrando esto mediante el juego tradicional.

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

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

(GARDNER, 2003) “El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas que nos sirven, para crear un ambiente en armonía”, es así que en los niños y niñas de 2 a 3 años del

CDI “Alejo Saes” este proceso de aprendizaje es de gran ayuda ya que se realizan mediante juegos tradicionales, los cuales en su gran población que asisten al centro infantil tanto en niños y niñas como en padres de familia son participantes y conocedores. p.26.

1.5.Planteamiento de problema:

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

(GARDNER, 2003) “Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar la motricidad gruesa y esta ayuda en el desarrollo: físico, sensorial, afectiva, aprenden a conocer su cuerpo y también a desenvolverse en el ambiente mental”. Según observaciones realizadas mediante encuestas, las educadoras docentes del CDI Alejo Saes, no cuenta con estrategias metodológicas que les permita desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años. Es por esta, razón que se propone la utilización de juegos tradicionales como herramienta que permita trabajar esta área.

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

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

1.6. Formulación del problema:

¿De qué manera apoya a los docentes un manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo de 2017 a 2018?

1.7. Hipótesis:

La elaboración del manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo de 2017 a 2018. Brinda una ayuda como herramienta de base para el docente, ya que la realización de forma continua de las actividades propuestas en este documento y el uso de los juegos tradicionales permite alcanzar los objetivos propuestos en el ámbito de desarrollo y aprendizaje de la motricidad gruesa.

1.8. Contextualización de las Variables:

Las variables representan un concepto de vital importancia dentro de un proyecto. Las variables se refieren a propiedades de la realidad que varían, es decir, su idea contraria son las propiedades constantes de cierto fenómeno.

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

1.8.1. Variable dependiente:

La motricidad gruesa

Indicador 1

Nivel desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años durante el periodo 2017 a 2018.

Técnicas de obtención de datos

Fichas de cotejo, fichas de observación

1.8.2. Variable independiente:

Los juegos tradicionales.

Indicador 2

Nivel de conocimiento del docente de los juegos tradicionales.

Técnicas de obtención de datos

Fichas de observación, encuesta.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1.Motricidad:

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

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

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

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

Con el trabajo de motricidad y movilidad se ayuda a desarrollar la conciencia de nuestra corporeidad y desarrollo de la atención plena en nuestro vivir diario, afinando las sensaciones y percepción física, logrando con ello mayor vitalidad y transformando los patrones de movimiento rígido en fluido, aumentando los movimientos corporales. Mejorando en alto grado el lenguaje expresivo y liberando energía y disminuyendo el estrés, a través de actividades recreativas como el baile, los ejercicios anaeróbicos, el nadar, el caminar o realizar caminatas por nuestros valles o montañas.

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

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

2.2. Tipos de motricidad:

2.2.1. Motricidad Fina:

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

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

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

2.3. Motricidad Gruesa:

La motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, en los niños y niñas, esta también es la habilidad que va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su

cuerpo para adquirir agilidad y velocidad en sus movimientos de cuerpo de acuerdo a la madures del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento de básico y estimulación ambiental.

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

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

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

Magalita Armijos dice que “En el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño y niña con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje” (Armijos P, 2012).

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

2.4. La psicomotricidad:

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

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

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

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

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

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

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

2.4.1. Importancia de la motricidad:

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

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

2.4.2. Beneficio de la motricidad:

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

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

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

• R
 eafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

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

2.5.Desarrollo de la motricidad gruesa:

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

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

2.6.Desarrollo de la motricidad gruesa de acuerdo a la edad:

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

Edad: 0-3 meses:

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

Edad: 3-6 meses:

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

Edad: 6- 9 meses:

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

Edad: 9- 12 meses:

- Gatea bien
- Se agarra y sostiene de pie.
- Se para solo.

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

Edad: 12-24 meses:

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

Edad: 24-36 meses:

- Camina hacia atrás.
- Usa los pies alternándoles para subir y bajar escaleras.
- Realiza saltos con los dos pies en un mismo lugar.
- Salta cuerdas.
- Trepa diferente altura con seguridad.
- Realiza competencia de velocidad dando giros y obstáculos.
- Realiza saltos de diferentes alturas.
- Camina en punta de pies.
- Patea la pelota.
- Realiza juegos para que pueda girar y correr.
- Camina sobre una línea recta.
- Salta en distintas direcciones.
- Salta impulsando una pierna con la otra.

A partir del esquema corporal, los niños y niñas exploran los diferentes movimientos del

cuerpo, que le permiten desarrollar su habilidad y agilidad en sus movimientos. Enesco recalca “Que el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil, es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo”. (Enesco, 2016)

2.7.El juego:

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

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

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

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

(MIES, MINEDUC 2013-2017)

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

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

2.8.El juego desde la teoría cognitiva de Piaget:

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

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

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

2.8.1. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

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

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño y niña por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño y niña aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños y niñas aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño y niña representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

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

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

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

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

2.9. Tipos de juego:

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

Juegos activos:

Juegos activos son aquellos en donde dos personas o más comparten tiempo, interactuando entre sí físicamente, mentalmente y muscularmente, lo que significa que se

conjuga la mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento de lo que es la máquina más exacta y compleja creada por la naturaleza como lo es el cuerpo humano.

Juegos competitivos:

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

Juegos tradicionales:

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

Juegos populares:

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

Juegos Funcionales:

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

Juegos simbólicos:

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

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

Juego psicomotor:

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

En este proceso de crecimiento y maduración, y consecuente conocimiento global e integral del niño y niña sobre sí mismo, las personas y los objetos de su entorno, el desarrollo de los sentidos o de la actividad sensitivo-perceptiva del niño es fundamental y, como tal, es anterior al desarrollo de los actos voluntarios conscientes, de modo que el logro del perfeccionamiento y evolución sensorial determinan el progreso de la psicomotricidad. (Cepeda, 2015).

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

El juego, desde el punto de vista del desarrollo de la persona, es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales. Los juegos han de propiciar en los primeros años del niño

y niña la activación de los mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices.

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

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

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

2.11. Los juegos tradicionales:

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

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

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas. Su

objetivo puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus reglas son básicamente sencillas.

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales de nuestro país, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.

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

2.11.1. Origen de los juegos tradicionales:

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

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

2.11.2. Características de juegos tradicionales Según (Augu, 2013):

- Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos.
- Su desarrollo físico corporal.
- Desarrollo de la imaginación.
- Carácter empático.
- Son juegos realizados por los niños y niñas por el simple placer de jugar, ellos

mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.

- Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: la sogá, carrera de sacos, saltar la cuerda, baile de la silla, la cuchara, etc. mientras que los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, etc.
- Posibilita el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Posibilita el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas, y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinadas.
- Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- Son un elemento de integración social.
- Estimula la imaginación y la creatividad.
- Estimula actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.
- Responden a necesidades básicas de los niños y niñas
- No requieren mucho material ni costo
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Los que utilizan objetos, son fácilmente elaborados por cualquier persona.
- Sus reglas son sencillas.
- Rescatan la identidad de cada cultura popular venezolana.
- Promueve el desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.
- Preservan nuestras raíces, idiosincrasia y el desarrollo integral de la personalidad por los valores que encierra.
- Satisface las demandas lúdicas tradicionales para los niños y niñas, jóvenes y adultos.

2.11.3. Clasificaciones de los juegos tradicionales:

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

- Con Objetos (saltar a la cuerda, Carrera de sacos, Juego del pañuelo, huevo con cuchara, etc.)

- Juegos con partes del cuerpo, son aquellos que no necesitan ningún tipo de material ya que solo se utilizara sus partes del cuerpo. (Escondite, el lobo)
- Juegos de persecución, (Escondite, Gato y ratón)
- Juegos verbales (Retahíla, adivinanzas, Gallinita Ciega, nadie mira para atrás)
(Acuña, 2013)

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

2.12. Enfoque cultural del juego tradicional:

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

Rengifo dice que “Los juegos tradicionales en Ecuador forman parte importante de la identidad nacional, cultura y folklore popular; son parte de nuestro patrimonio. Juegos que se han transmitido de generación en generación y hasta se enseñan en las escuelas como fabricar alguno de ellos y en qué consisten. Varios de ellos son producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura criolla de este país, algunos requieren algún tipo de objeto o material para su realización y otros no.” (Rengifo, 2017)

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

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

2.13. Juegos tradicionales según perspectivas pedagógicas:

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

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

2.14. Importancias de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa:

Diana Muñoz y Fernanda Morona manifiesta que “La motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios (Coordinación general, tono muscular, equilibrio etc.). Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios. Hace referencia a movimientos amplios. (Coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc.) El control de la motricidad gruesa es un hito en el desarrollo de un bebé.” (Muñoz & Mora, 2010)

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

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

Reactivar los juegos tradicionales como estrategia didáctica, implica desarrollar en los niños y niñas, capacidades y habilidades que estimulan su pensamiento, sentimientos y emociones ya que a través del juego modelan representando sus propias vivencias, cuando

juegan por ejemplo gallinita ciega, el lobito etc., es decir promueven la apertura al conocimiento y enriquecimiento del pensamiento y las emociones.

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

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

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

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

2.15. Juegos tradicionales dentro de nuestra cultura:

Como bien se ha mencionado los juegos son parte de nuestras antiguas generaciones y con el avance tecnológico van desapareciendo poco poco, y responsabilidad de las personas

adultas responsables de los niños y niñas, ir devolviendo nuestras creencias y tradiciones, demostrándoles las grandes ventajas que con estos conllevan.

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

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

Pelota Nacional:

El juego de la pelota nacional nació hace aproximadamente 200 años en la provincia de Carchi. En Pichincha se introdujo hace 70 años, gracias a la migración interna. En Quito, existen varias canchas para practicar pelota nacional. La principal se encuentra en el sector de la Mena Dos, al sur. Las demás canchas se distribuyen en diferentes sectores de la capital como Quito Sur, la Carolina, Pomasqui. En las parroquias también se practica este juego.

En el juego se enfrentan dos equipos, cada uno integrado por cinco jugadores, uno de los sacadores impulsa la pelota al lado opuesto del terreno de juego; la misma que solo puede dar un rebote y es devuelta por el equipo contrario.

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

El sapo:

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

Coches de Madera:

El encanto de los coches de madera no inicia el día de la competencia. Esta práctica

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

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

Futbolín:

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

La Rayuela:

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

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

Canicas:

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

MARCO LEGAL

De la Constitución:

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

Del Código de la Niñez y Adolescencia:

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

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

De la Educación Superior:

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

régimen de desarrollo.

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

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

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

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

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

2.16. Currículo de educación inicial propuesto por el ministerio de educación:

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

Tabla 1: Currículo propuesto por el ministerio de educación:

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

Fuente:

Bibliografía

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

CAPITULO III

METODOLOGIA

3. Tipo de investigación:

El presente trabajo de titulación con el tema Manual metodológico de actividades en base a la utilización de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo 2017 2018 es una investigación cuantitativa, que se basa en métodos inductivos y deductivos.

3.1.Método inductivo:

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

3.1.1. Uso del método inductivo:

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

3.2.Método deductivo:

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

3.2.1. Uso del método deductivo:

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

3.3.Población y muestra:

3.3.1. Población:

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

3.3.2. Muestra:

(Pardinas, 1973) Dice que “la muestra es un subgrupo de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características a los que llamamos población” pag.68

Para efectos de la presente investigación se trabajará a nivel grupal, aplicando la encuesta a 10 docentes; además se evaluó a 10 niños y niñas de 2 a 3 años utilizando la lista de cotejo.

Tabla 2: Muestra

N	Informantes	Frecuencia	%
1	Docentes	10	50%
2	Niños y niñas	10	50%
3	Total	20	100%

Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

3.4.Técnica e instrumentos de recolección de datos:

3.4.1. Técnica: Encuesta

(Felipe, 1973) “Se la realiza a un grupo de personas con el objetivo de obtener datos informativos”. La encuesta diseñada en base a 10 preguntas, está dirigida a docentes que conforman el CDI “ALEJO SAES”. Con la finalidad de concientizar a las educadoras que hagan uso del manual metodológico para el desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales.

3.4.2. Instrumento: cuestionario de preguntas:

(Bayardo, 1987) “Es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas como pueden ser cerradas o abiertas con la intención de obtener información de los consultados. Ya que están planteados para poder realizar un análisis estadístico los mismos que deben estar redactados de forma coherente, organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo a una planificación”.

Con el fin de que sus respuestas ofrezcan información, la encuesta se realizó a 10 docentes la misma que contienen 7 preguntas cerradas donde se indaga sobre el conocimiento de los juegos lúdicos y su importancia.

3.4.3. Instrumento: lista de cotejos:

(Palella & Martins, 2010) “Se utiliza para registrar la presencia o ausencia de actitudes, características, destrezas y habilidades concretas en relación ejes de desarrollo y aprendizaje que se encuentran enmarcadas en el círculo de educación inicial sub nivel I”.

Es así que podemos decir que en la lista de cotejo los indicadores a ser observados debe ser definidos y enlistados previamente en una hoja individual o en cuadro de fácil registre, ya que nos permite evaluar si el niño y la niña está adquiriendo conocimientos esta puede ser usada al inicio como diagnóstico y durante el proceso.

En el presente proyecto se busca mediante esta lista de cotejo, determinar un manual metodológico para el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego tradicional en niños y niñas de 2 a 3 años que asisten al CDI “Alejo Saes”.

CAPÍTULO IV

4.1. ANALISIS ESTADISTICO

Pregunta 1 ¿Usted como educador(a) está de acuerdo que se realice los juegos tradicionales mediante la planificación para desarrollar la motricidad gruesa?

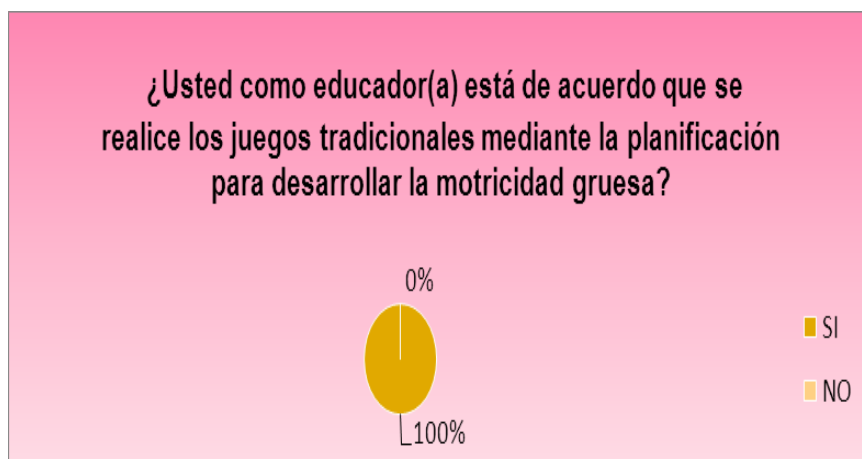
Tabla 3: resultados de la pregunta 1

¿Usted como educador(a) está de acuerdo que se realice los juegos tradicionales mediante la planificación para desarrollar la motricidad gruesa?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 1: resultados de la pregunta 1



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

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

Tabla 4: resultados de la pregunta 2

¿Usted tiene conocimiento sobre los juegos tradicionales que se puede aplicar en los niños y niñas de 2 a 3 años para desarrollar la motricidad gruesa?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	10%
NO	9	90%
TOTAL	10	100%

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 2: resultados de la pregunta 2



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 2, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 10% de los encuestados afirman que tienen un conocimiento sobre los juegos tradicionales y ejecutan en sus área de trabajo y el 90% de los encuestados no tiene ningún conocimiento acerca de los juegos tradicionales, por lo que, no aplican en su área de trabajo.

La mayoría de las educadoras necesitan una guía para conocer los juegos tradicionales que se deberían aplicar para desarrollar la motricidad gruesa.

Pregunta 3: ¿Cree usted que es importante recuperar la aplicación de los juegos tradicionales en los CDI con los niños y niñas de 2 a 3 años ¿para desarrollar la motricidad gruesa?

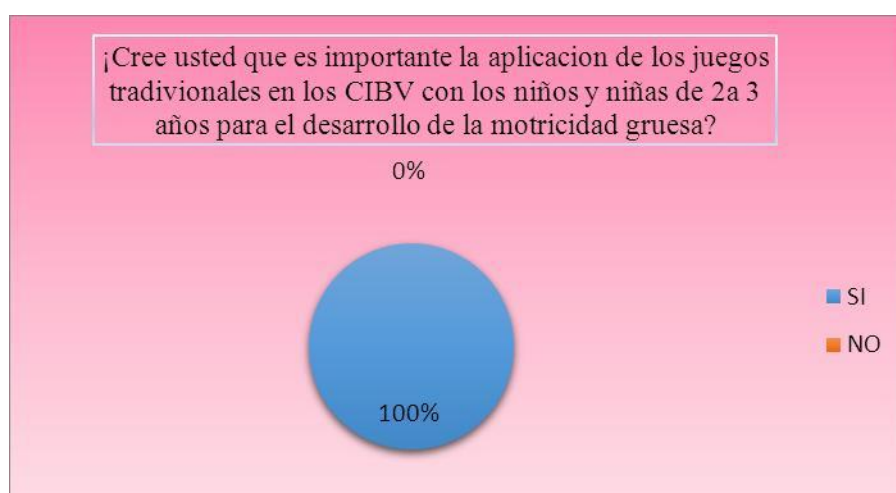
Tabla 5: resultados de la pregunta 3

¿Cree usted que es importante recuperar la aplicación de los juegos tradicionales en los CDI con los niños y niñas de 2 a 3 años ¿para desarrollar la motricidad gruesa?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 3: resultados de la pregunta 3



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 3, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los encuestados afirman que es importante y necesario recuperar la aplicación de los juegos tradicionales en sus áreas de trabajo, para ayudar a los niños y niñas a desarrollar la motricidad gruesa.

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

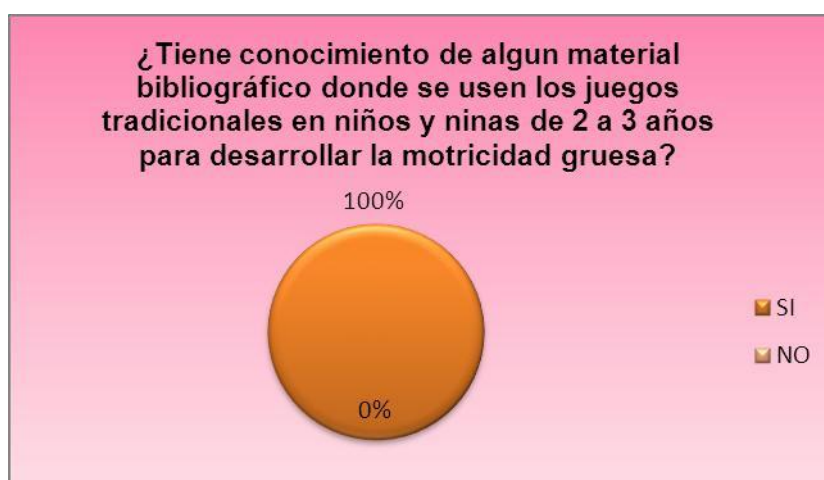
Tabla 6: resultados de la pregunta 4

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 4: resultados de la pregunta 4



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 4, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los encuestados no tiene conocimiento sobre un material bibliográfico de juegos tradicionales, para el desarrollo de motricidad gruesa en los niños y niñas de 2-3 años. Es necesario tener una idea sobre un material bibliográfico para el progreso de los niños y las niñas.

Pregunta 5: ¿Usted cree que es importante implementar los juegos tradicionales en la educación de los niños y niñas de 2 a 3 años en los CDI para desarrollar la motricidad gruesa?

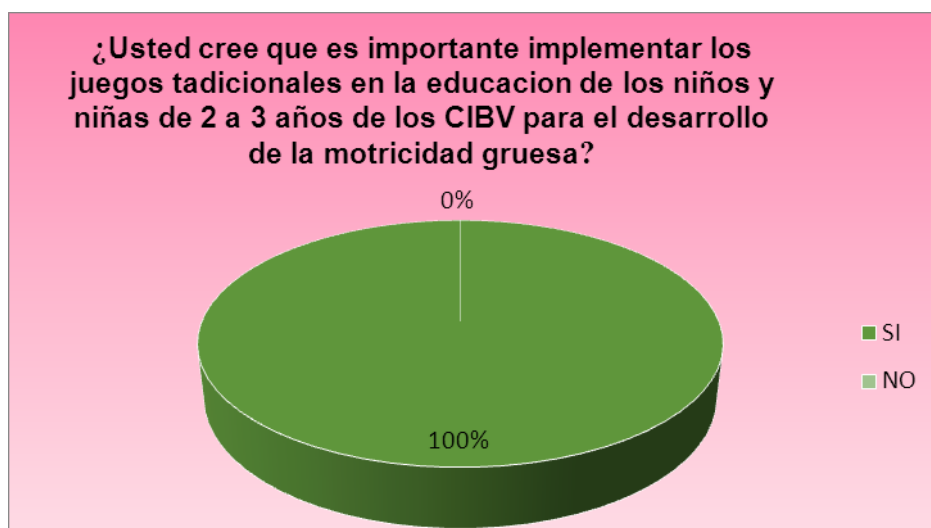
Tabla 7: resultados de la pregunta 5

¿Usted cree que es importante implementar los juegos tradicionales en la educación de los niños y niñas de 2 a 3 años en los CDI para desarrollar la motricidad gruesa?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 5: resultados de la pregunta 5



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 5, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los encuestados cree que si es importante implementar los juegos tradicionales para el desarrollo de los niños y niñas de 2-3 años en la motricidad gruesa. Además de eso mantienen viva la cultura ancestral.

Pregunta 6: ¿Creé usted, que aplicando los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años se conservan las tradiciones de los pueblos?

Tabla 8: resultados de la pregunta 6

¿Creé usted, que aplicando los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años se conservan las tradiciones de los pueblos?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 6: resultados de la pregunta 6



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

Pregunta 7: ¿Le gustaría ser parte de la implementación de un manual metodológico que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años en los CDI?

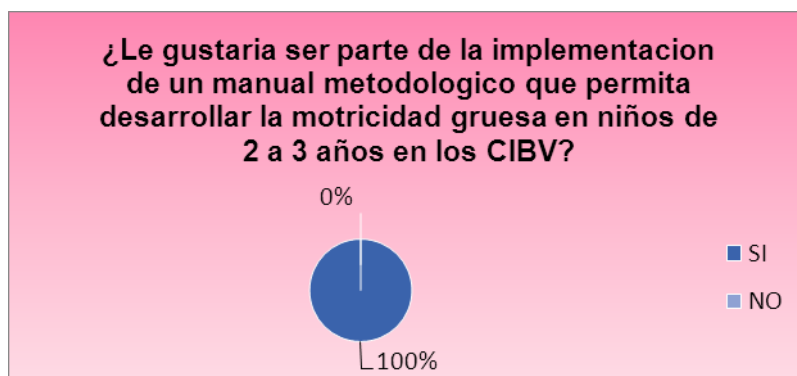
Tabla 9: resultados de la pregunta 7

¿Le gustaría ser parte de la implementación de un manual metodológico que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años en los CDI?		
ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SI	10	100%
NO	0	0%
TOTAL	10	100%

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 7: resultados de la pregunta 7



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 7, aplicada a las educadoras del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de las encuestadas manifiestan que están de acuerdo porque existiría un documento que haga referencia a este tema tan importante para nuestra cultura e identidad. Porque la meta es que los niños y niñas vayan descubriendo su entorno y cultura.

4.3.GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA

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

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

Tabla 10: resultados de la pregunta 1

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 8: resultados de la pregunta 1



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

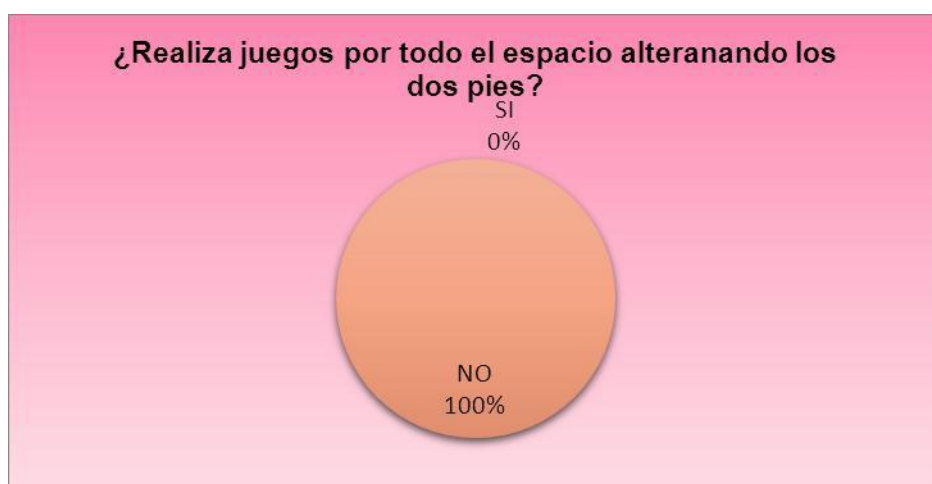
Pregunta 2: ¿Realiza juegos por todo el espacio alternando los dos pies?

Tabla 11: resultados de la pregunta 2

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 9: resultados de la pregunta 2



Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 2, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los niños y niñas designados no realiza la actividad planteada que era; caminar alternando los pies por todo el espacio.

Por lo tanto deben buscar un recurso para que los niños y niñas vayan mejorando su desenvolvimiento.

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

Tabla 12: resultados de la pregunta 3

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 10: resultados de la pregunta 3



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 3, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 30% de los niños y niñas designado, si corre con la seguridad, mientras que el 70 % de los niños y niñas designado no tiene capacidad desarrollada para correr.

Las educadoras deben buscar estrategias para que vaya desarrollando de una mejor manera las distintas habilidades de los niños y niñas.

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

Tabla 13: resultados de la pregunta 4

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 11 resultados de pregunta 3



Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 4, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque los 100% de los niños y niñas designados no puede seguir el ritmo de la canción a la perfección.

Por ende se necesita seguir estimulando con canciones adecuadas para su edad.

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

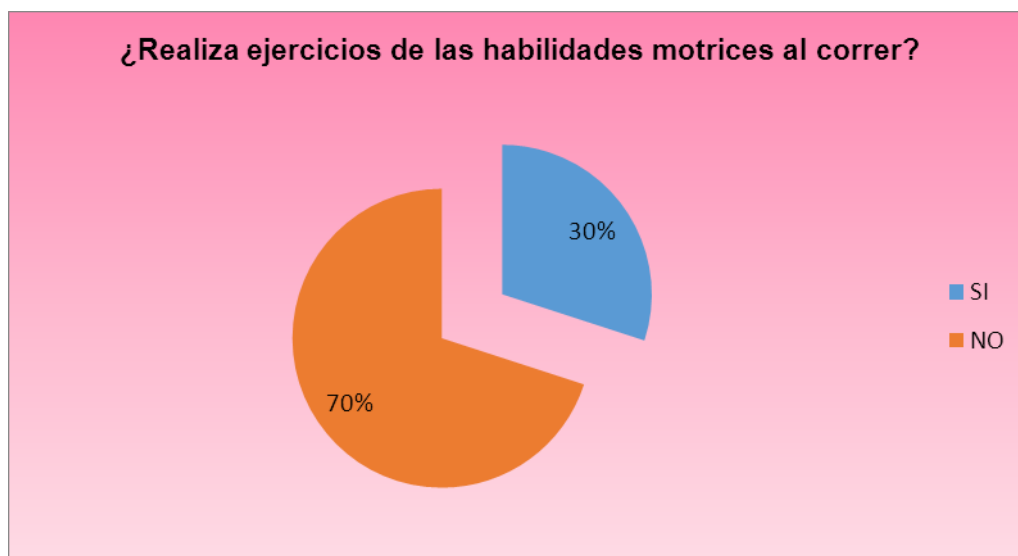
Tabla 14: resultados de la pregunta 5

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 12: resultado de la pregunta 5



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 5, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque los 30% de los niños y niñas designados si ejercitan las habilidades motrices gruesas, en cambio el 70% de los niños y niñas designado no los ejercitan las habilidades motrices gruesas.

Con la ayuda de habilidades que van adaptando van mejorando su motricidad gruesa al correr.

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

Tabla 15: resultados de la pregunta 6

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 13: resultados de la pregunta 6



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 6, aplicada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque los 100% de los niños y niñas designados no pueden saltar con dos pies juntos por encima de la soga, ya que solo pueden alternado los dos pies.

Necesitan un mejor modo de estimular los pies para que puedan coordinarse correctamente.

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

Tabla 16: resultados de la pregunta 7

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 14: resultados de la pregunta 7



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

CAPÍTULO V

5.1.PROPUESTA:

Título: Diseño de un manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años dirigidos a educadoras.

5.2.INTRODUCCION

La propuesta parte de una realidad social en donde los principales protagonistas son los niños y niñas tomando en cuenta aportes técnicos, científicos que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas, por ende la propuesta se basada netamente para educar a los educadores con actividades lúdicas para que los niños y niñas mejoren su desarrollo en la motricidad gruesa.

Esta propuesta tiene por objetivo diseñar un manual metodológico con enfoque lúdico, utilizando al juego como una herramienta principal para que los niños y niñas puedan demostrar diferentes emociones y el desarrollo de sus aéreas motrices, por medio de actividades que beneficiara de una forma correcta a su esquema corporal, además logramos la construcción de su propia identidad, sin dejar a un lado los valores propuestas en las actividades lúdicas para lograr la participación e interés de los niños y niñas. La psicomotriz gruesa cumple un papel muy importante; ya que por medio de actividades propuestas ayuda a su formación integral, satisfaciendo las necesidades individuales y sus diferentes ritmos de aprendizaje.

La visión de la lúdica como posibilidad de aprendizaje significativo de una manera activa y agradable con la creencia firme en que uno va a la escuela a desarrollarse más no solo a aprender, este trabajo es una búsqueda, una lúdica y herramienta para repasar y proponer un hacer pedagógico que se realice de una manera vital, tomando en cuenta más allá de la diversión.

Los juegos tradicionales son juegos de diversión para los niños y niñas, usados en distintas actividades de recreación propios de la cultura de un país. En nuestro país ECUADOR existen una mayor variedad de estos juegos; por ende esta investigación propone la adecuación de un espacio que contara con todo lo necesario para la práctica de la actividad para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.3.El diseño de la propuesta consiste de las siguientes etapas:

- ✓ En la primera fase se realiza una diagnosis mediante la cual se determine la cual se determine la incidencia de los juegos tradicionales en los aspectos emocionales de los niños y niñas; además los beneficios que los juegos tradicionales implicarían a los mismo.

- ✓ En la segunda fase se definen los distintos juegos tradicionales que se van a ejecutar, en base al nivel en el que se ha desarrollado la propuesta teniendo en cuenta los beneficios que obtendrán los niños y niñas de 2 a 3 años.

- La tercera fase, plantea una solución a la problemática surgida por la deficiencia de los juegos tradicionales en el CDI “Alejo Saes“ que implica la implementación y adecuación de los espacios recreativos para la práctica de los mismos; así como la ejecución de un manual metodológico que aporte a la aplicación adecuada de los citados juegos tradicionales.

5.4.Descripción de la propuesta:

El manual metodológico lúdico que detallamos a continuación es de gran aporte para las educadoras porque permite fortalecer las actividades que realizan con sus niños y niñas de 2 a 3 años.

Este manual metodológico ha sido hecho con mucho cariño, amor y dedicación pensando en la necesidad que tiene la educadora para hacer de sus clases muy dinámicas y divertidas. Mejorando el entorno lúdico a través de ejercicio que pueda fortalecer la psicomotricidad gruesa.

5.5.PROPOSTA CON TODOS LOS EJERCICIOS:



1.- ACTIVIDAD

JUEGO "LA RAYUELA"

Figura1: Rayuela
Fuente: Google

Participantes: 10

Lugar: Salón del CDI Tiempo.- 20 minutos

Tipo de juego: Grupal

Materiales; Canción de sapos, orejas de sapos, una ficha de madera

Desarrollar su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal




Diagrama de la rayuela

Explico a los niñas/as que vamos a realizar el juego tradicional de la rayuela.

Primero vamos a dibujar la rayuela en el piso con una tiza, después le vamos a explicar a los niños y niñas todas las reglas del juego (El primer participante lanzara una ficha desde la marca de salida y en la línea el que caiga es el que no debe pisar, y saltar de acuerdo a la imagen que este pintada deberá saltar en un solo pie, los cuadros dobles deberán saltar en dos pies, apoyando un pie en cada cuadrado, hasta terminar el trayecto sin poner el pie en el cuadrado que esta la ficha, o la piedra, al regresar debe coger su ficha manteniendo el equilibrio y volver al punto de partida; el niño y niña, que pise la línea pintada pierde, y el que llega primero en ir y volver de la última casilla gana.)

Para motivar a los niños y niñas ponemos la canción "El sapo pepe" que al mismo tiempo cantara y recordaran el juego de la rayuela



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL							
Experiencia de Aprendizaje Los sapitos (Juegos Tradicionales la Rayuela)					Nombre de la Educadora: Angelita Toabanda		
Grupo de Edad: 2 a 3 años					Nombre del CDI: "Alejo Saes"		
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje:, participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura							
Elemento Integrador: juego, canciones							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal	Realiza saltos con los dos pies y con diferentes direcciones.	<p>MOTIVACIÓN : Cantamos la canción del sapo "pepe"</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coloco a cada niño y niña ojitos de sapitos 2. Luego de cantar la canción del sapo pepe, invito a los niños y niñas a colocarse al inicio de la rayuela trazada en el piso, en la parte superior de la rayuela hay una laguna echa de papel. 3. Indico a los niños y niñas que vamos a saltar con los dos pies juntos por cada casillero tratando de cruzar a la laguna que esta al final de la rayuela 4. Mostramos a cada niño y niña como vamos a jugar a la rayuela 5. Realizo otras rayuelas para que todos participen 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción   	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza varios saltos con los dos pies al jugar la rayuela

2.- ACTIVIDAD JUEGO DEL HUEVO

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

**Figura2:
Gallina
Josefina**

**Fuente:
Elaboración
Propia**

Participantes: 10

Lugar: Salón del CDI

Tiempo.- 15 minutos

Tipo de juego:

Grupal Materiales;

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



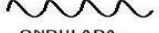


Explico a los niños/as que vamos a jugar el huevo en la cuchara.

El juego consiste en que los niños y niñas estarán situados en una fila (cada uno tendrá una cuchara en la boca que sostiene un huevo encima), cada uno tendrá delante pegado cintas de colores en el suelo que es la que tendrán que seguir andando manteniendo el equilibrio para que no se les caiga el huevo de la cuchara, si el huevo se cae se recogería y volvería al principio de la línea para volver a empezar (el huevo es falso para que en el caso de que se caiga lo puedan volver a coger).



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL

Experiencia de Aprendizaje la gallina josefina (Juegos Tradicionales el Huevo)						Nombre de la Educadora: Angelita Toabanda	
Grupo de Edad: 2 a 3 años						Nombre del CDI: "Alejo Saes"	
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje:, participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura							
Elemento Integrador: juego, canciones							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo, adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la relación de nuevas formas de movimientos	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeños obstáculos: como caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso.	Realizar juegos por todo el espacio caminando	<p>MOTIVACIÓN: Invito a los niños y niñas a participar de la dinámica la gallina josefina.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Coloco en la pared el dibujo de una gallinita con una canasta Explico a los niños y niñas que vamos a llenar la canasta de la gallina josefina con huevitos de papel llevando de un lado al otro en una cuchara colocada en la boca Invito a todos a ponerse en dos filas, para entregar el material, primero pasamos en línea recta Hago la actividad para que los niños y niñas miren y luego repitan Continuo con la actividad pero ahora hago un camino en curva para que los niños y niñas sigan 	<p>Canción</p> <ul style="list-style-type: none">   <p>VERTICAL HORIZONT</p>  <p>ONDULADA</p> <p>Huevo y cuchara</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jugar por todo el espacio caminando



3.- ACTIVIDAD JUEGO DE LOS ENSACADOS

Participantes: 10

Lugar: Salón del CDI

Tiempo.- 20 minutos

Tipo de juego: Grupal

Materiales;

Sacos, orejitas de conejo,

Explico a los niños y niñas que vamos a realizar el juego de los ensacados.

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



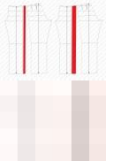

Estos se colocarán detrás de una línea que estará marcada en el suelo por un

Figura3: Los ensacados

Fuente:
Elaboración
propia

Desarrollar diferentes formas
de desplazamiento para
poder alcanzar niveles de
coordinación



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR							
Experiencia de Aprendizaje: saltando, saltando conejito (juegos tradicionales ensacado)					Nombre de la Educadora: Angelita Toabanda		
Grupo de Edad: 2 a 3 años					Nombre del CDI: "Alejo Saes"		
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura							
Elemento Integrador: juego, canciones							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Correr con seguridad distancias más largas a mayor velocidad y con pequeños obstáculos	Realizar competencias de velocidad en grupos de niños y niñas	<p>MOTIVACIÓN: Incentivo a los niños y niñas a cantar la canción del conejo, realizando movimientos corporales.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> Coloco a cada niño y niña orejitas de conejo. Luego de cantar la canción del conejo, invito a los niños y niñas a colocarse detrás de la línea de la cinta. Indico a los niños y niñas que vamos a saltar poniendo los dos pies dentro del costal. Hago la actividad para que los niños y niñas observen y lo repitan. Luego seguiremos saltando y compitiendo con nuestros amiguitos. Al final del juego preguntare a los niños y niñas si les gusto la actividad. 	<p>Canción</p>    	Competencia en el juego de los ensacados

4.- ACTIVIDAD

EL JUEGO SE LLAMA "EL BAILE DE LA SILLA"

Figura4: El baile de la
silla Fuente: Elaboración
Propia



Atención y
agilidad
Rapidez
Movimientos
dinámicos y
estáticos.

Participantes: 10

Lugar: Salón de CDI

Tiempo.- 20

minutos

Tipo de
juego: Grupal

Materiales;

Sillas

Habilidades

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

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

Una vez que la música suena, los niños y niñas deberán dar vueltas corriendo alrededor de las sillas. Cuando se apague la música y deje de sonar, los niños y niñas deberán sentarse corriendo en las sillas. Habrá un niño o niña que no tenga silla y queda descalificado y se debe retirar otra silla. De nuevo, el niño y niña que se quede sin silla queda descalificado y así sucesivamente, hasta que sólo quede un ganador. La última ronda se realiza con una sola silla



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR




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



Figura5: El gato y el
ratón Fuente:

Elaboración propia



5.- ACTIVIDAD

JUEGO "EL GATO Y EL RATÓN"

Participantes: 10

Lugar: Salón del CDI

Tiempo.- 20 minutos

Tipo de juego:

Grupal Materiales;

Orejas de gatos y
ratones.

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




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

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

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

Explorar
diferentes formas
de desplazamiento
desarrollando su
capacidad motora
habilidades



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR							
Experiencia de Aprendizaje: corriendo, corriendo el gato (juegos tradicionales gato con ratón)						Nombre de la Educadora: Angelita Toabanda	
Grupo de Edad: 2 a 3 años						Nombre del CDI: "Alejo Saes"	
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura							
Elemento Integrador: juego, ronda, canción							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Caminar, correr de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento o a velocidades diferentes y en superficie plana	Realiza ejercitación de las habilidades motrices al correr.	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Incentivo a los niños y niñas a cantar la canción del gato realizando movimientos corporales.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Invito a los niños y niñas que vamos a ser una ronda 2. Colocamos a 5 niños orejas de gato y a 5 niñas orejas de ratón 3. Explico a los niños y niñas como realizaremos la actividad y daré las reglas del juego 4. Jugamos con los niños y niñas imitando al gato y al ratón en la ronda, el gato correrá a comer al ratón 5. Pregunto a los niños y niñas si les gusta el juego del gato ratón 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción   	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercitación (caminar y correr de un lugar a otro)

6.- ACTIVIDAD

JUEGO
EL
SALTO
DE LA
CUERDA



Desarrollar diferentes
formas de desplazamiento

Figura6: El salto
de la cuerda

Fuente:
Elaboración
propia

Participantes: 10

Lugar: Salón del CDI

Tiempo.- 20 minutos

Tipo de juego:

Grupal Materiales;




Cuerda

Invito a los niños y niñas, a participar del juego tradicional "La Cuerda" Explico que se agrupan de 3 participantes, esto consiste en que dos niños y niñas, sujete la cuerda de los extremos fuertemente y procedan a simular una serpiente con la cuerda mientras que el participante salte sobre ella según el turno correspondiente cantando la canción "Soy una serpiente": Cantaremos en alta voz hasta que pisen la cuerda que se supone que es una serpiente

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



FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR

Experiencia de Aprendizaje: Soy una serpiente (juegos tradicionales salto de cuerda)				Nombre de la Educadora: Angelita Toabanda			
Grupo de Edad: 2 a 3 años				Nombre del CDI: "Alejo Saes"			
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura							
Elemento Integrador: juego, canciones, movimientos corporales							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30cm y uno o dos peldaños	Juega a saltar cuerdas o cintas ubicadas en una altura determinado	<p>MOTIVACIÓN: Incentivo a los niños y niñas a cantar la canción "Soy una serpiente"</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Invito a los niños y niñas a realizar masajes en los pies 2. Damos indicaciones sobre la actividad que vamos realizar con sus respectivas reglas 3. Indicamos el material que vamos a utilizar 4. Jugamos con los niños y niñas a saltar la cuerda imaginando que es una serpiente y que al momento que llegue donde ellos tienen que saltar porque si les toca en los pies les va a morder la serpiente 5. Al final llega el turno para que ellos muevan la cuerda. 	<p>Canción</p>   	Juega a saltar en las cuerdas con dos pies



7.- ACTIVIDAD
JUEGO DEL SALTO DE TRES PIES

Participantes: 9
Lugar: Salón del CDI
Tiempo.- 20 minutos
Tipo de juego:
Grupal
Materiales;
Cuerdas para los pies
canción El Equilibrio

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

Invito a los niños y niñas a jugar el juego tradicional "El salto de los tres pies"
Cada niño y niña se coloca al costado de los niños y niñas, con las piernas semi abiertas, se atará una pierna del niño y niña utilizando alguna cinta o sogá que no lastime a los niños y niñas, ya que al correr esta va rozando con fuerza.
De esta manera correrán con "tres piernas", a una señal deberán correr hasta la meta (tendrán que coger la bandera). Se pueden realizar varias carreras por intercambiando las parejas, y se irán sumando puntos. Gana la pareja que más puntaje acumuló.

Figura 7:
Salto de tres pies
Fuente:
Elaboración Propia

FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR							
Experiencia de Aprendizaje: Saltando con equilibrio (Juegos tradicionales salto de tres pies)					Nombre de la Educadora: Angelita Toabanda		
Grupo de Edad: 2 a 3 años					Nombre del CDI: "Alejo Saes"		
Tiempo Estimado/ Fecha: 20 minutos							
Descripción General de la Experiencia del Aprendizaje: participa de juegos tradicionales. Aprecia su cultura							
Elemento Integrador: juego, ronda, canciones							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbito de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo del Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Explorar diferentes formas de desplazamiento desarrollando su capacidad motora gruesa alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal	Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos	Realiza ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales	<p>MOTIVACIÓN Incentivo a los niños y niñas a cantar la canción salta, salta, salta con los dos piecitos</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vamos hacer una ronda realizando movimientos del cuerpo 2. Damos indicaciones sobre la actividad y de los materiales que vamos a utilizar con las respectivas reglas del juego 3. Coloco la cuerda en los pies de cada pareja amarrando en la parte superior de los niños y niñas 4. Motivo a los niños y niñas para que vayan caminando por todo el salón, y que en pareja coordinen sus pies a través de la canción (Cuyushun, cuyushun, allí chakita cuyushun) mientras caminan, cuando llegan a la meta estará una bandera para todos los niños y niñas que sean los campeones 5. Pregunto a los niños y niñas si les gustó jugar con los dos pies 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción  	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicio para coordinar sus movimientos corporales con salto de tres pies

CAPITULO VI

Resultados después de aplicar la Propuesta

6.1. Análisis e interpretación de resultados (AIR):

Luego de haber aplicado los dos instrumentos de evaluación se puede decir que, las docentes no reconocen la importancia y los beneficios que aportan al niño y la niña al estimular el área motriz, en el desarrollo de sus habilidades gruesas en los niños y niñas de 2 a 3 años, ya que en la lista de cotejo no se ven reflejados en el desarrollo de los indicadores aplicados a los niños y niñas, y a su evidencia que no pudieron realizar las actividades planteadas lo que a su edad deberían haberlas realizado sin ninguna complicación, obteniendo como consecuencia el desmejoramiento motriz del niño y niña, también se observa en los resultados obtenidos de la encuesta a docentes, que no existe el suficiente apoyo y coordinación de autoridades del centro infantil para la realización de capacitaciones o talleres.

Es por tal razón que el presente proyecto va direccionado como apoyo a educadoras del Centro de Desarrollo Infantil "Alejo Saes", la cual por motivos diversos no tienen al alcance las herramientas necesarias de conocimiento, para que puedan aplicarlos con los niños y niñas que necesitan desarrollar las habilidades motrices gruesas para su desarrollo, mediante la estimulación temprana.

La aplicación del manual fue desde 24 de abril del 2017 hasta 26 de junio del 2017 con una frecuencia de 15 minutos todos los días.

6.2. Guía de observación aplicada a estudiantes después de aplicar la propuesta:

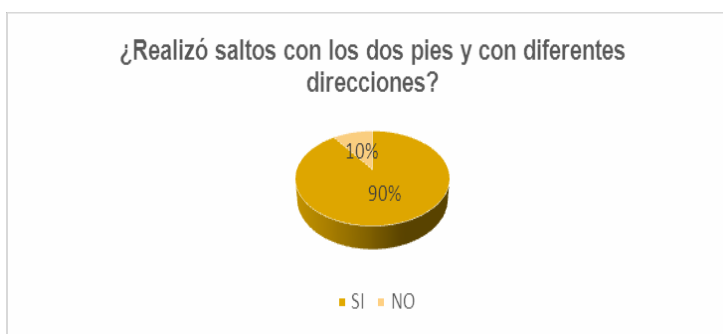
Pregunta 1: ¿Realizó saltos con los dos pies y con diferentes direcciones?

Tabla 17: resultados de la pregunta 1

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 15: resultado de la pregunta 1



Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

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

Tabla 18: resultados de la pregunta 2

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 16: resultados de la pregunta 2



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

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

Tabla 19: resultados de la pregunta 3

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 17: resultados de la pregunta 3



Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 3, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los niños y niñas pudieron realizar competencias de velocidad.

Según los resultados obtenidos de la aplicación del manual es notable el desarrollo psicomotriz por medio de los juegos tradicionales.

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

Tabla 20: resultados de la pregunta 4

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 18: resultados de la pregunta 4



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 4, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% de los niños y niñas pudieron seguir el ritmo de una canción mientras caminaba.

Los juegos tradicionales son una gran ayuda para desarrollar el equilibrio en los niños y niñas.

Pregunta 5: Realizó ejercitación de las habilidades motrices al correr

Tabla 21: resultados de la pregunta 5

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 19: resultados de la pregunta 5



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

De acuerdo a la pregunta 5, designada a los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” del sector de San Roque el 100% pueden realizar coordinaciones a la hora de correr.

Los juegos tradicionales mejoran las habilidades motrices al correr y al ejercitarse.

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

Tabla 22: resultados de la pregunta 6

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 20: resultados de la pregunta 6



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

Pregunta 7: Realizó ejercicios para coordinar y controlar movimientos corporales

Tabla 23: resultados de la pregunta 7

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 21: resultados de la pregunta 7



Elaboración: TOABANDA, Angelita
Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

6.3. Guía de observación aplicada a las docentes después de aplicar la propuesta

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

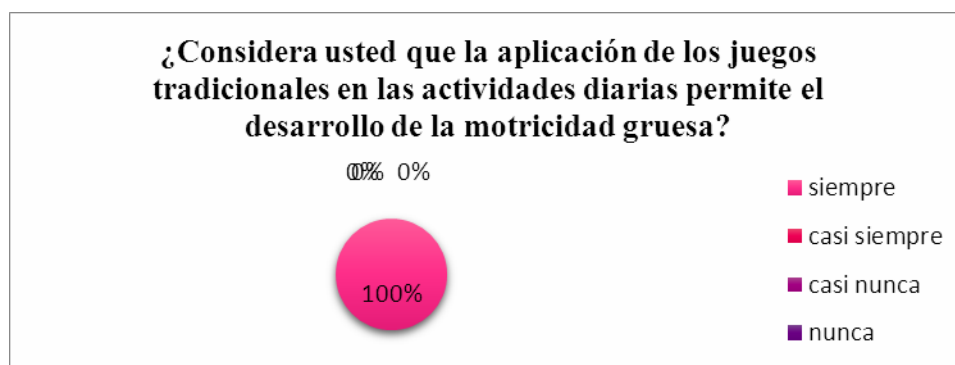
Tabla 24: resultados de la pregunta 1

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 22: resultados de la pregunta 1



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

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

Tabla 25: resultados de la pregunta 2

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Gráfico 23: resultados de la pregunta 2



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil "ALEJO SAES"

Análisis e interpretación de datos

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

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

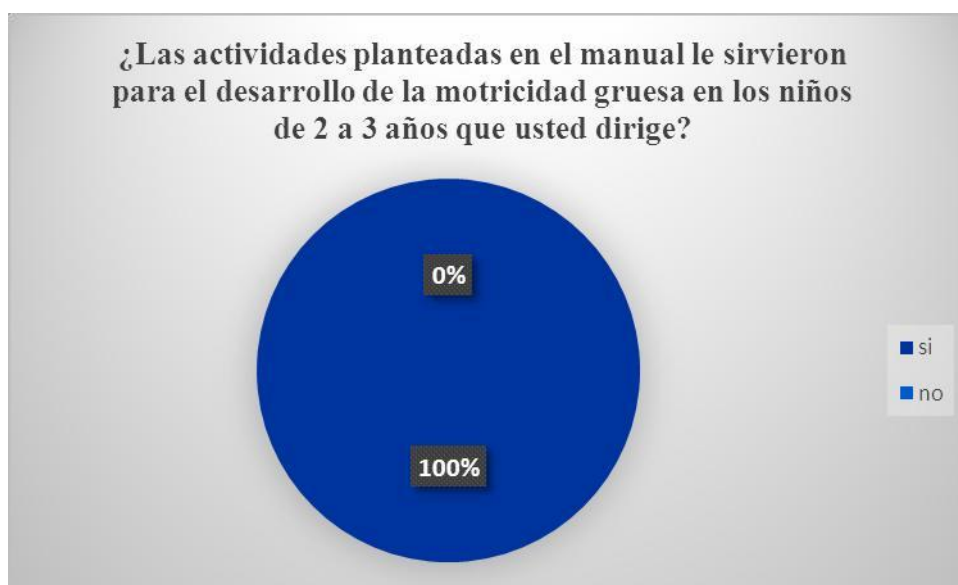
Tabla 26: resultados de la pregunta 3

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 24: resultados de la pregunta 3



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos

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

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

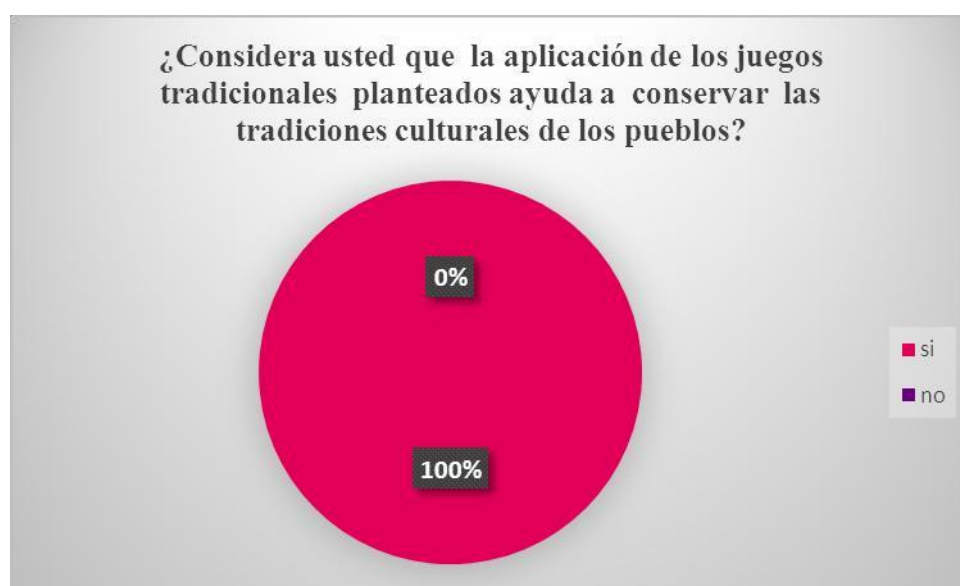
Tabla 27: resultados de la pregunta 4

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 25: resultados de la pregunta 4



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos

Las educadoras que se les aplicó esta encuesta el 100% consideran que cada juego tradicional que se le plantea en el manual ayuda mucho a conservar cada tradición de los pueblos ya que desde pequeños se les enseña estos juegos ellos ya que nunca se van a olvidar estas actividades como un juego tradicional de su pueblo.

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

Opción 1: Determinando los juegos tradicionales que apoyarán mi proceso de enseñanza

Opción 2: Organizando actividades que involucren el desarrollo del juego tradicional en las actividades de los niños y niñas.

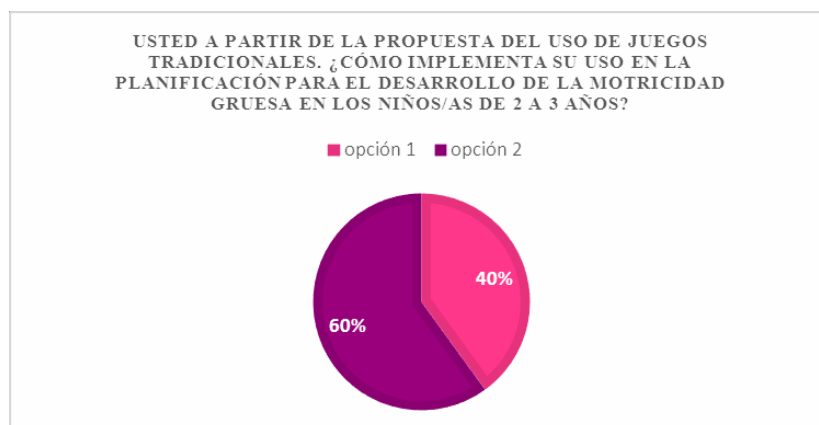
Tabla 28: resultados de la pregunta 5

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

Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Gráfico 26: resultados de la pregunta 5



Elaboración: TOABANDA, Angelita

Fuente: Centro Infantil “ALEJO SAES”

Análisis e interpretación de datos:

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

CAPITULO VII

7.1.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1.1. CONCLUSIONES:

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

7.1.2. RECOMENDACIONES:

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


INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: Angelita María Toabanda Morocho	Nivel:
Carrera: PARVULARIA	Dirección: 3 de marzo y 10 de octubre Domicilio: Pichincha
Correo electrónico: Lail85@yahoo.es	TELEFONO 0981318524

Fecha: 16/02/2018

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. LUCIA BEGNINI	Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
DISEÑO DE UN MANUAL METODOLÓGICO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “ALEJO SAES” EN EL BARRIO SAN ROQUE, DE LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA PICHINCHA, DURANTE EL PERIODO 2017 -2018.	
OBJETIVO GENERAL	
Diseñar manual metodológico para desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo de octubre 2017 a febrero 2018.	

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

Atentamente,

Nombre Asesor: MSc. **LUCIA BEGNINI**

Firma Asesor: _____



INFORME DEL ASESOR

Fecha: 16-02-2018

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. LUCIA BEGNINI	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
MANUAL METODOLÓGICO DE ACTIVIDADES EN BASE A LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI "ALEJO SAES" EN EL BARRIO SAN ROQUE, DE LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA PICHINCHA, AÑO 2017 - 2018	
Se realizó la asesoría durante el semestre Si () No ()	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron:
ACTIVIDADES REALIZADAS	
<i>¿A cuál?, señala de que tipo:</i>	<i>Porcentaje de atención</i>
<i>Apoyo Académico</i>	
<i>Formación temprana en la investigación</i>	
<i>Asesoría en el trabajo practico</i>	
<i>Asesoría en el formato y trabajo escrito</i>	
<i>Acompañamiento</i>	
Observaciones	
<i>La egresada gracias a la labor conjunta ha logrado superar sus dificultades en cuanto a la redacción, razonamiento y estructural del Proyecto de Titulación.</i>	

Certifico que el /la estudiante TOABANDA MOROCHO ANGELITA MARÍA culminó el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de _

FIRMA ASESOR: _____ FIRMA DIRECTOR DE CARRERA _____



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

APROBACION DE LECTORES

Fecha: _____

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: MSc. LUCIA BEGNINI	Carrera: Parvularia
TEMA	
MANUAL METODOLÓGICO DE ACTIVIDADES EN BASE A LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DEL CDI "ALEJO SAES" EN EL BARRIO SAN ROQUE, DE LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA PICHINCHA, AÑO 2017 - 2018	
APROBACION DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: _____



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”



REGISTRO INSTITUCIONAL N°. 17 – 082

ACUERDO N° 175

ENCUESTA ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA

1. DATOS GENERALES: El Instituto Tecnológico Superior Japón, se encuentra realizando la presente encuesta con el objetivo de desarrollar un proyecto de investigación que permitirá, Manual metodológico de actividades en base a la utilización de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo de Noviembre 2017– Mayo 2018	
2.1. Edad:	
2.2. Sector de Residencia:	
2.3. Profesión:	
2.4. Trabajo:	
2.5. Horario de Trabajo:	
2.6. Tiene Niños Menores de edad:	
2.7. ¿Cuántos Niños?	
2.8. ¿Quién los Cuida?	
Marque con una X según su criterio	
1. ¿Usted como educador(a) está de acuerdo que se realice los juegos tradicionales mediante la planificación para desarrollar la motricidad gruesa?	
<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO	
2. ¿Usted tiene conocimiento sobre los juegos tradicionales que se puede aplicar en los niños y niñas de 2 a 3 años para desarrollar la motricidad gruesa?	
<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO ¿Cuáles? _____	

3. Cree usted que es importante recuperar la aplicación de los juegos tradicionales en los CDI con los niños y niñas de 2 a 3 años ¿para desarrollar la motricidad gruesa?
() Si () No
4. Tiene conocimiento de algún material bibliográfico donde se usen los juegos tradicionales en niños y niñas de 2 a 3 años para desarrollar la motricidad gruesa?
() Si () No ¿Cuál? _____ _____
5. ¿Usted cree que es importante implementar los juegos tradicionales en la educación de los niños y niñas de 2 a 3 años en los CDI para desarrollar la motricidad gruesa?
() Si () No ¿Por qué? _____ _____
6. Creé usted, que aplicando los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años se conservan las tradiciones de los pueblos?
() Si () No ¿Por qué? _____ _____
7. Le gustaría ser parte de la implementación de un manual metodológico que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años en los CDI?
() Si () No ¿Por qué? _____ _____

ANEXO ANTES DE APLICAR LA ENCUESTA A LOS DOCENTES



ANEXO DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES









DESPUES DE APLICAR LA ENCUESTA









INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON
ENCUESTA PARA DOCENTES

ENCUESTA DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA A LOS DOCENTES

<p>1. DATOS GENERALES: El Instituto Tecnológico Superior Japón, se encuentra realizando la presente encuesta con el objetivo de desarrollar un proyecto de investigación que permitirá, Manual metodológico de actividades en base a la utilización de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “Alejo Saes” en el barrio San Roque, de la ciudad de Quito provincia Pichincha, durante el periodo 2017–2018</p>	
2.1. Edad:	
2.2. Sector de Residencia:	
2.3. Profesión:	
2.4. Trabajo:	
2.5. Usted trabaja en el CDI Alejo Saes	
<i>Marque con una X según su criterio</i>	
<p>3) ¿Considera usted que la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades diarias permite el desarrollo de la motricidad gruesa?</p>	
<p>Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Casi nunca <input type="checkbox"/> Nunca</p>	
<p>4) ¿Considera usted que se logró algún beneficio al aplicar los Juegos tradicionales con los niños y niñas de 2 a 3 años en el desarrollo de la motricidad gruesa?</p>	
<p>Mucho <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Nada <input type="checkbox"/></p>	

5) ¿Las actividades planteadas en el manual .le sirvieron para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 a 3 años que usted dirige?

Si

No

6) ¿Considera usted que la aplicación de los juegos tradicionales planteados ayuda a conservar las tradiciones culturales de los pueblos?

Si

No

7) ¿Usted a partir de la propuesta del uso de juegos tradicionales. ¿Cómo implementa su uso en la planificación para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 2 a 3 años?

SUBRAYE SU RESPUESTA

Determinando los juegos tradicionales que apoyarán mi proceso de enseñanza

Organizando actividades que involucren el desarrollo del juego tradicional en las actividades de los niños.

ANEXO DE LOS RESULTADOS FINALES DE LOS DOCENTES.





ANEXO DE LAS PLANIFICACIONES**ANEXO 1 (PAG; 66)****El Sapo Pepe**

Yo tengo un sapo que se llama Pepe
Que salta y salta por todo el jardin
No tiene cola y es de color verde
No me hace caso siempre salta asi
Le digo pepe veni y el salta salta
Pepe toma y el salta salta
Pepe para y el salta salta
Te vas a marear te vas a marear
Y cuando llueve salta por los charcos
Y ese posito donde va a dormir
No tiene cola y es de color verde
No me hace caso siempre salta asi
Le digo pepe veni y el salta salta
Pepe toma y el salta salta
Pepe para y el salta salta
Me vas a marear me vas a marea



ANEXO 2 (PAG 68)

JOSEFINA LA GALLINA

Josefina la gallina es muy fina es muy fina

pero cuando escucha esta canción se me pone malulina.

Y corre corre corre corre y salta salta salta salta y gira gira gira gira
y vuela vuela vuela vuela y corre corre corre corre y salta salta salta salta

y gira gira gira gira

y vuela vuela vuela vuela

¡Más rápido!



ANEXO 3 (pág. 70)

Saltando los Conejitos

Saltando saltando Van los conejitos

Van moviendo sus orejas De adelante y atrás

Buscan buscan en la tierra Zanahorias para comerlas Luego brotan sus monitas Tra lalalala

Saltando saltando Van los conejitos

Van moviendo sus orejas De adelante y atrás

Buscan buscan en la tierra Zanahorias para comerlas Luego brotan sus monitas Tra lalalala



ANEXO 4 (pág. 72)

ANTAKURUKU PUKLLAY

Antakuruta rurashun,
 Tukuy tukuy pukllankapak,
 Allí hapirinkichik,
 Washamanta ishkay makiwan.
 Shuk pushakta mashkashun,
 Ñawpakpi churankapak.
 Mana alli pushakpika,
 Haytashpa kachashunmi.

//Ha, ha, ha, Haytashpa kachashunmi//

//Alli hapirinkichik,
 Uramashpa sakirinkiman
 Anta ña katirishka,
 Kushni tutayamunmi.//
 Shuk, ishkay, kimsa.
 Purinmi, purinmi.
 Taka, taka, taka, U,u,u



ANEXO 5(pág. 74)

Canción del gato

El gato Herman es muy especial,
Le gusta jugar, correr y maullar Saltar sin parar y eso es normal
Lo que es especial es que le gusta bailar
Baila en 4 patas, miau, miau, miau, miau
En 3 patas miau, miau, miau
Baila en 2 patas miau, miau Baila en 1 para miau.



ANEXO 6 (pag 76)

Soy una serpiente

Soy una serpiente que anda por el bosque

buscando una parte de su cola

¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque

buscando una parte de su cola

¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente que anda por el bosque

buscando una parte de su cola

¿Quiere ser usted una parte de mi cola?



ANEXO 7(pag 78)

Yo salto con un pie

Yo salto con un pie Y con el otro pie,

Mantengo siempre así El equilibrio.

Levanto así un brazo,

Y luego el otro brazo Mantengo siempre así El equilibrio

Jesús, mi fortaleza

Es siempre un gran amigo; En el puedo encontrar

El equilibrio

Y solamente ahora yo pude descubrirlo

Por eso siempre yo estoy Yo salto con un pie

Y con el otro pie, Mantengo siempre así



GLOSARIO

Ejercicio aeróbico: son ejercicios de media o baja intensidad y de larga duración, donde el organismo necesita quemar hidratos y grasas para obtener energía y para ello necesita oxígeno. Son ejemplos de ejercicios aeróbico: correr, nadar, ir en bici, caminar, etc.

Ejercicio anaeróbico: son ejercicios de alta intensidad y de poca duración. Aquí no se necesita oxígeno porque la energía proviene de fuentes inmediatas que no necesitan ser oxidadas por el oxígeno, como son el ATP muscular.

Movilidad: Dícese de la capacidad que tiene una persona para poderse mover

Trascendental: Que tiene gran importancia por sus consecuencias.

Evolución: Cambio o transformación gradual de algo, como un estado, una circunstancia, una situación, unas ideas, etc.

Rígido: Que no puede doblarse ni torcerse.

Fluido: Que es de consistencia blanda, como el agua o el aceite, y fluye, corre o se adapta con facilidad

Psique: La psique es el conjunto de las capacidades humanas de un individuo que abarca los procesos conscientes e inconscientes.

Psíquico: Como psíquico se designa aquello perteneciente o relativo a la mente y las funciones psicológicas. Como tal, es un término asociado a la psiquis y la psicología. El sinónimo de psíquico es mental

Psicosomático: Como psicósomático se denomina aquel trastorno psicológico que se origina en la psiquis y luego se manifiesta en el cuerpo, provocando alguna consecuencia en el organismo. La palabra, como tal, es un adjetivo que se compone de psico-, que significa ‘alma’ o ‘actividad mental’, y somático, ‘natural’, ‘corpóreo’.

Precisión: Precisión deriva del latín *praecisio* que indica algo que está bien cortado y delimitado.

Abstracto: es todo lo que resulta de una abstracción de un destacamento o aislamiento. Es lo que existe sólo en idea, en concepto, en la mente.

Abstracto tiene como sinónimo indeterminado, indefinido, teórico, ideal, vago e impreciso.

Ficción: Que solamente existe en la ficción o en la imaginación de alguien

Cognitivo: los procesos cognitivos hacen referencia a la capacidad de conocer a través de los sentidos y la razón que todos los individuos poseemos

Equilibrio: Estado de inmovilidad de un cuerpo sometido a dos o más fuerzas de la misma intensidad que actúan en sentido opuesto, por lo que se contrarrestan o anulan.

Manual metodológico: conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos realizados con las manos.

Psicomotriz gruesa: La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse

Juego psicomotor: ayuda a los niños y niñas a tomar consigna de su esquema corporal, a formar su propia imagen y a relacionarlo con el entorno.

Hipótesis: Suposición hecha a partir de unos datos que sirve de base para iniciar una investigación o una argumentación.

Destacar: Separar una parte del cuerpo principal de un ejército para realizar una misión.

Resonancia: Cualidad del que hace sonar algo de manera repetida

Explorar: Recorrer un lugar desconocido o poco conocido para conocerlo o estudiarlo, o para descubrir lo que se halla en él.

Lateralidad: Inclinação sistematizada a utilizar más una de las dos partes simétricas del cuerpo y uno de los órganos pares, como las manos, los ojos o los pies.

Reafirmar: Mantenerse una persona firme en sus opiniones

Dorsal: Se trata de aquello vinculado a la **espalda** o el **dorso**.

Prolongado/a: Que es más largo que ancho o que es más largo de lo que es habitual entre las cosas de su mismo género.

Relevancia: Importancia o significación que destaca de algo.

Inocencia: Condición del que está libre de culpa o de pecado.

Espontáneo/a: Que se realiza por propia voluntad, sin estar coaccionado u obligado a ello.

Rutina: Es una costumbre o un hábito que se adquiere al repetir una misma tarea o actividad muchas veces.

Invisible: Que no puede percibirse con la vista.

Perfeccionamiento: Proceso de mejora para alcanzar el mayor grado de perfección.

Privilegiado/a: Que destaca entre las cosas de su clase por ser extraordinario o muy bueno.

Precisión: Ajuste completo o fidelidad de un dato, cálculo, medida, expresión, etc.

Placentario/a: De la placenta o relacionado con este órgano.

Locomoción: Traslación de un lugar a otro.

Trasladar: Cambiar de lugar a una persona o una cosa.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Psicomotor/a: De la motilidad y los factores psicológicos que intervienen en ella, condicionando su desarrollo, o relacionado con ella.

Motilidad: Facultad de moverse que tiene la materia viva como respuesta a ciertos estímulos.

Bibliografía

- Balestrini. (2002). *Diseño sobre como educar a los niños y niñas en edad de preescolar* . Venezuela: Adventure Works.
- Bayardo, M. G. (1987). *introduccion a la metodología de la investigación educativa*. progreso.
- Currículo. (2014). *Desarrollo y Aprendizaje en los niños y niñas de 3 años*. Quito: El Telégrafo.
- Felipe, P. (1973). *metodología y técnicas de investigación sociales*. madrid españa: siglo veintiuno.
- GARDNER, H. (2003). *Inteligencias múltiples (La teoría en la práctica)*. Barcelona: Paidós.
- Palella, S., & Martins, F. (2010). *Metodología De Investigación Cuantitativa*. Caracas: FEDUPEL.
- Pardinas. (1973). *Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales*. ESPAÑA.MADRID: Siglo veintiuno.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Rosa, E. (2010). *Educacion a la primera infancia*.
- Undestood, O. (2016). *Entender los problemas de su hijo con la coordinación física y el movimiento* . New York: USA LLC.
- UNICEF. (2002). *Desarrollo de la psicomotricidad*. Buenos Aires: Área de Comunicación UNICEF.
- Yturralde, E. (2009). *La lúdica y el aprendizaje*. D.F. México: Zenit.
- Yuste, J., López, F., Vera, A., & Ortín. (Junio de 2013). *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA*. Obtenido de <http://ocw.um.es/cc.-sociales/educacion-fisica-infantil/material-de-clase1/tema-3-juan-luis-yuste-educacion-fisica-infantil-3.pdf>