



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Tesis de grado previa la obtención del Título de Licenciada en Ciencias
de la Educación Mención Educación Parvularia**

**“RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS NIÑAS DE 5 A
6 AÑOS DE EDAD, EN EL CENTRO EDUCATIVO CEC, DE LA CIUDAD
DE LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI”**

ALUMNA: DANIELA CHANCUSIG CATOTA

Directora: Lcda. Nancy Obando

Quito- Ecuador

2012

DECLARACIÓN

Yo, Daniela Susana ChancusigCatota, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentada para ningún grado o calificación profesional y que, he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Tecnológica Equinoccial puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.

Daniela Susana Chancusig Catota

C. I: 0502778988

CERTIFICACIÓN

Lcda. Nancy Obando

DIRECTORA DE TESIS

CERTIFICA:

Haber revisado el presente trabajo de investigación, que se ajusta a las normas establecidas por la Universidad Tecnológica Equinoccial, en tal razón autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

.....

Lcda. Nancy Obando

DIRECTORA

Quito, 17 de diciembre

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por las bendiciones que siempre me da, por la fuerza, la sabiduría, la tolerancia, por ser Él quien me impulsa a seguir en adelante y poder alcanzar mi meta propuesta.

A la Universidad Tecnológica Equinoccial por la cooperación y la atención prestada para lograr la culminación de mi trabajo de tesis.

La licenciada Nancy Obando, Directora de Tesis, por ser un apoyo, a demás de darme seguridad en este caminar y enseñarme a que en la vida hay que saber luchar para obtener buenos resultados.

A las Mgs Silvia Morales y Mayra Cárdenas, por su tiempo, su paciencia y por la colaboración brindada, ayudándome con la elaboración de mi tesis.

A cada una de las personas que laboran en la Universidad Tecnológica Equinoccial por las atenciones prestadas.

A mi querida amiga Jimena por su apoyo incondicional y a todas las personas que de una u otra manera estuvieron a mi lado impulsándome a seguir creciendo más cada día.

Gracias

DEDICATORIA

Este trabajo de tesis está dedicado a todos mis seres queridos que gracias a su apoyo pude realizarme como profesional.

A Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis pequeños tesoros Kahery y Kahel por el tiempo no compartido, entendimiento y apoyo brindado hacia mi persona, a la vez por ser mi razón de vida y aliento a seguir con la frente en alto luchando por darles un mejor porvenir.

A mis queridos padres por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por los ejemplos de perseverancia y constancia que me han permitido ser una persona de bien, pero más que nada por su amor brindado.

A mis queridos hermanos por estar conmigo y apoyarme siempre, fomentando en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

A todos aquellos familiares y amigos por compartir los buenos y malos momentos.

Gracias a todos ustedes.

Daniela Susana

INDICE

DECLARACIÓN	ii
CERTIFICACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
El Problema de la Investigación	4
1.1. Planteamiento del Problema	4
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.3. SUBPREGUNTAS	9
1.4. OBJETIVOS:	9
1.4.1. Objetivo General	9
1.4.2. Objetivos Específicos	10
1.5. Justificación	11
1.7. Variables de la Investigación	13
1.7.1. Variable Independiente	13
1.7.2. Variable Dependiente.-	13
1.7.3 Operacionalización de Variables	13
CAPITULO II	14
MARCO REFERENCIAL	14
2.1. Antecedentes	14
2.2. Marco Legal	16
CAPÍTULO III	24
MARCO TEÓRICO	24
3.1. Fundamentación Teórica	24
3.1.2. El Juego	30
3.1.3. El juego, como actividad fundamental para el desarrollo del niño	31
3.1.4. Características del juego	33
3.1.5. Tipos de juegos	36
3.1.6. Los Juegos Tradicionales	37

3.1.7.Desarrollo del niño	38
3.1.8. Desarrollo de la motricidad gruesa	41
3.2. Marco Conceptual.....	50
CAPITULO IV.....	52
MARCO METODOLÓGICO	52
4.1. Diseños De Investigación.....	52
4.2. De acuerdo a la profundidad del estudio	52
4.2.1. Descriptiva:	52
4.2.2. De acuerdo a las fuentes de consulta.....	52
4.2.2.1. Bibliográfica	52
4.2.2.2. Campo	53
4.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	53
4.4. Población Y Muestra.....	54
4.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	54
4.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	56
4.7. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	57
4.4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
4.4.1 CONCLUSIONES	74
4.4.2 RECOMENDACIONES	75
CAPÍTULO V.....	77
5.1. Beneficiarios	77
5.2. Justificación	77
5.3. Objetivos	78
5.4. Análisis de factibilidad.....	79
5.5. Fundamentación Teórica	79
5.6. Modelo Operativo de la propuesta	85
5.7. Estructura de la propuesta	87
5.8. Evaluación de la propuesta.....	87
5.9 CONCLUSIONES	88
5.9 RECOMENDACIONES.....	89
5.10. GLOSARIO	89
MANUALDE JUEGOSTRADICIONALESCENTRO EDUCATIVO“CEC”.....	98

Bibliografía	145
Documental y Virtual	145
ANEXOS	148

INTRODUCCIÓN

La estimulación de la motricidad gruesa tiene como objetivo potenciar el diálogo del niño consigo mismo y conseguir aprendizajes escolares, normalizando el comportamiento a través de la actividad corporal. Las actividades son concretas y específicas, que se dirigen a una conducta corporal como: la lateralidad, el equilibrio y la socialización.

Es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del individuo en su globalidad) a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, educación, aprendizaje, etc., lograr llevar al individuo hasta la consecución de sus máximas posibilidades de desarrollo, habilidad, autonomía y de comunicación. De cualquier modo se trata de llevar al niño o niña hacia la adaptación, la superación de sus dificultades y la autonomía.

Una de las herramientas que considero útil para este fin son los juegos tradicionales, puesto que permiten el desarrollo integral del niño, existe desconocimiento sobre los mismos por ello un manual ayudará a que los maestros los conozcan y lo utilicen según sus necesidades, en base a los objetivos propuestos para cada uno de los juegos descritos en la propuesta de este trabajo de investigación.

Así pues, "la educación psicomotriz gira principalmente en torno a algunos temas específicos referidos a la experiencia vivida, que parten del cuerpo para llegar mediante el descubrimiento y uso de diversos lenguajes (corporal, sonoro-musical, gráfico, plástico) a la representación mental, al verdadero lenguaje y específicamente: a la emergencia y elaboración de la personalidad del niño de su «yo» como fruto de la organización de las diferentes competencias motrices y del desarrollo del esquema corporal, mediante el cual el niño toma conciencia del propio cuerpo y de la posibilidad de expresarse a través de él; a la toma de conciencia y organización de la lateralidad, a la organización de la estructuración espacio-temporal y rítmica, a la adquisición y control progresivo de las competencias grafomotrices en función del dibujo y la escritura.

Al hablar del rescate de los Juegos tradicionales, nos referimos a la importancia que conlleva el practicar juegos que desde hace mucho tiempo han ido perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

El aporte que se deseamos implementar a través de los juegos tradicionales, es la recuperación de prácticas lúdicas pedagógicas tradicionales como: (rondas, juegos) para que los niños y niñas mejoren la motricidad gruesa y el desarrollo social. Ya que es fundamental dar a conocer actividades tradicionales, teniendo en cuenta que son de mucha utilidad para el progreso corporal del niño y que en tiempos pasados han garantizado muy buenos resultados.

El trabajo de investigación está estructurado en cuatro capítulos, que se detalla a continuación:

Capítulo uno: se refiere al problema de la investigación, formulación del problema, subpreguntas, objetivos generales, objetivos específicos, justificación, limitaciones, idea a defender, variables de la investigación.

Capítulo dos: conformado del marco referencial, teórico y conceptual, antecedentes, fundamentación teórica, bases teóricas, marco legal. El propósito del capítulo es recoger, seleccionar y analizar la información obtenida para la investigación.

Capítulo tres: está compuesto por el marco metodológico, tipo y diseño de la investigación, los métodos de la investigación, población y muestra; y técnicas para la recolección de la información, tratamiento de la investigación de los datos.

Capítulo cuatro: conformado de las conclusiones y recomendaciones que se ejecutaron de los resultados que se obtuvieron del análisis e interpretación de las encuestas.

Capítulo cinco: presentación del Manual de Rescate de los Juegos Tradicionales como apoyo al desarrollo de la Motricidad Gruesa, en niños y niñas de 5 a 6 años.

CAPÍTULO I

El Problema de la Investigación

1.1. Planteamiento del Problema

En los centros de desarrollo infantil el primer año de educación básica tiene como base la formación integral e intelectual que conllevan al desarrollo del niño.

En la etapa del desarrollo motor de los niños se hace indispensable el uso de recursos didácticos para su aprendizaje, adecuados y acordes con el medio ambiente que le rodea; siendo este el principal incentivo en donde los niños exploran de forma natural, permitiéndoles desplazarse y desenvolverse según sus necesidades.

Situación en la cual el maestro del primer año de educación básica debe actualizar sus conocimientos pedagógicos de manera constante y acorde a las necesidades de los niños, en cuanto a técnicas y recursos didácticos que de una u otra forma estimulan su motricidad.

En el ser humano el área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo. Se divide en dos áreas: por un lado la motricidad gruesa, que abarca el progresivo control de nuestro cuerpo:

control de la cabeza, boca abajo, volteo, sentarse, gateo, ponerse de pie, caminar, correr, subir y bajar escaleras, saltar, reptar, balancearse, equilibrio, etc. Por otro lado está la motricidad fina, que hace referencia al control manual: sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger.

El ser humano desde que se encuentra en el vientre materno responde a los estímulos externos del entorno donde se encuentra la madre, cuya respuesta es dar pataditas, manoteos, movimiento de la cabeza; al nacer es una persona dependiente en su área motora, tiene limitados movimientos que al ir transcurriendo su desarrollo, la motricidad gruesa sufre cambios, se va desarrollando en orden, descendiendo desde la cabeza hacia los pies, con un orden definido y previsible.

El niño debe ir adquiriendo las nuevas capacidades progresivamente primero controla la cabeza, luego el tronco, se sienta, se para con apoyo, gatea, camina con ayuda, se para solo y camina solo.

Etapas de desarrollo motriz por las que pasa el bebé a niño pequeño y de éste a niño de la etapa de educación básica y para que se interese en su entorno, es importante la estimulación sensorial. De otra forma es difícil que sientan deseos de explorarlo, de expresar sentimientos afectivos para que además de estimular su motricidad se sientan queridos y seguros de las actividades que realizan, de este modo aprenderán mucho más rápido y su aprendizaje será duradero y satisfactorio.

Una adquisición deficiente de las habilidades motoras gruesa es observable en el desarrollo del esquema corporal, muy notorio en la incapacidad física que presente en el desarrollo de actividades físicas de manera ágil puede reflejar inseguridad y una imagen pobre de sí mismo.

La estimulación de la motricidad gruesa como una actividad preventiva o como una terapia, ayuda al niño a mejorar su autoimagen, a aumentar su nivel de vivacidad, a estar alerta y confiado como también a mejorar su comportamiento general.

Dentro de las innovaciones, se encuentran la metodología del juego, trabajo que comprende el valor de la función del placer de la recreación, con la funcionalidad del juego didáctico, así como también desarrollan sus habilidades motrices.

El niño cuando juega no se propone objetivos que tengan que ver con el trabajo, el docente es quien planifica la actividad relacionada con el objetivo del trabajo.

Es por ello que es importante se estimule la motricidad gruesa desde tempranas edades, lo más recomendable es que los padres o quienes se encuentran al cuidado de los niños sepan las necesidades afectivas del niño, eviten ser permisivos o restrictivos. Es evidente observar al niño la de

responder a incentivos, con respuestas de movimientos de la cabeza hacia los lados, busca un estímulo visual y/o responde a un sonido, estira las manos para alcanzar los juguetes o tocarlos; lo que denota avance en la motricidad gruesa, se voltea de un lado para otro, se extiende de puntillas, para alcanzar objetos de una mesa.

La metodología con la cual se aplican tales recursos deberá adecuarse a dichas particularidades. Es innegable la importancia que para los niños tiene haber cubierto hasta este momento sus necesidades de aprestamiento, conocimientos de sí mismo, elevada autoestima, actividades de juego, habilidades gruesas finas y demás aspectos necesarios para su maduración biológica, psicológica y social.

No todos los niños que pasan a la etapa escolar logran satisfacer adecuadamente las necesidades antes mencionadas enfrentando serias dificultades, al iniciar la educación básica y continuar esta dependerá del grado de estimulación impartida en las diferentes áreas que se requieren para el buen funcionamiento de las habilidades motrices.

El niño en el primer grado de educación básica al desarrollar las habilidades motrices con los juegos tendrá la capacidad de realizar cualquier tipo de ejercicios vinculados a la motricidad le dará al niño seguridad y desenvolvimiento lo que le lleva agilizar el proceso escolar.

Es muy importante y vale la pena mantener vivos los juegos tradicionales, a través de ellos podemos transmitir a los niños y niñas características, valores,

formas de vida, tradiciones de nuestros antepasados para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de nuestro entorno. Podemos conocer historias propias y ajenas acercándonos a las generaciones. Cuando los niños pequeños perciben que los juegos que están jugando son los que jugaron sus padres y abuelos, favorecen la comprensión y la interrelación entre las generaciones.

No olvidemos que los juegos tradicionales no serán novedosos en algunas ocasiones para los niños pero ellos juegan porque se lo contaron, porque lo han visto, o alguien lo ha mostrado estos juegos; pueden ser modificados o jugar con variaciones pero se mantendrá viva la esencia, vale la pena ahondar y refrescar la memoria lúdica de la comunidad educativa, del pueblo que lo rodea y de la misma generación, ya que fomenta, favorece y apoya el juego activo, participativo, comunicativo y afectivo entre los niños y niñas frente a una cultura “tecnificada” que estimula cada vez más la pasividad corporal frente a una imagen de una pantalla.

Por lo tanto es importante conocer “**Que los juegos tradicionales**” no son un grito de melancolía de un pasado que no vuelve, sino que implica profundizar en nuestras raíces y poder comprender nuestro presente.

En el Centro Educativo CEC se dará solución a un problema de la vida moderna, el sedentarismo provocado por las tecnologías, como la televisión, la computadora, el internet o los video juegos; también es la motivación de plantear la recuperación de la vida en comunidad, la utilización parques, jardines para la práctica de juegos tradicionales.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide el rescate de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi?

1.3. SUBPREGUNTAS

- ¿Qué es motricidad gruesa?
- ¿Qué importancia tiene la motricidad gruesa en el desarrollo sensorio-motriz de los niños y niñas?
- ¿Qué técnicas utilizaría para desarrollar actividades de motricidad gruesa?
- ¿Qué limitaciones tiene la motricidad gruesa?
- ¿Qué juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 años?
- ¿Cómo estimular la motricidad gruesa?

1.4. OBJETIVOS:

1.4.1. Objetivo General

Diseñar un Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad para niños y niñas de 5 a 6 años, en el Centro de Educativo “CEC”, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el tipo de actividades utilizadas por los docentes para estimular la motricidad gruesa en los niños/as de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi.
- Caracterizar el desarrollo de los niños en motricidad gruesa en los niños/as de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga.
- Analizar la incidencia del rescate de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi.
- Determinar el tipo de juegos tradicionales que se utilizan en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi.
- Identificar el tipo de juegos tradicionales a incluirse en el manual que incidirá en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad para niños y niñas de 5 a 6 años, en el Centro de Educativo “CEC”

1.5. Justificación

El proceso de enseñanza – aprendizaje en niños en primer grado de educación básica requiere que se realice un estudio sobre la estimulación del área de la motricidad gruesa con la práctica de juegos tradicionales y cómo estos inciden en el desarrollo de habilidades psicomotrices de los niños y niñas; la falta de desarrollo de actividades lúdicas son los que afectan el logro de habilidades finas

y gruesas siendo estas las primordiales para el niño en el proceso educativo y su desarrollo corporal, así como también de habilidades y destrezas.

Con la realización de esta investigación se pretende determinar cómo los maestros desarrollan los juegos tradicionales, así mismo concientizar a los docentes para que se dé la importancia al desarrollo del área psicomotriz fina y gruesa de los niños, el esquema corporal puesto que esto puede afectarles si no hay una adecuada estimulación, al no contar con las prácticas apropiadas de los juegos tradicionales con que se cuenta para tal fin no dejando de lado la colaboración de los padres y madres de familia.

La investigación es de carácter flexible y adaptable a las necesidades específicas.

Este trabajo está diseñado para llevarse a cabo de manera individual, ya que cada niño es un mundo con necesidades y ritmo diferente, además que nos ayudará a conocer las características del desarrollo psicomotriz de los niños

y niñas, analizando las áreas: visual, táctil, auditiva, motriz y dentro del marco de las relaciones sociales se encuentra el área afectiva.

Es fundamental dar a conocer los juegos tradicionales que se han perdido con el tiempo por la influencia de los nuevos estándares sociales, de las nuevas maneras de relacionarse y comunicarse, poniendo énfasis en la utilidad para el desarrollo del niño, por ellos los principales beneficiarios de la investigación son los niños y niñas, los maestros y los padres.

Es factible porque se cuenta con el apoyo de las autoridades para la realización de la presente investigación, de los padres de familia, con las herramientas tecnológicas y las fuentes bibliográficas para este fin.

Es útil puesto que ayudará a determinar el tipo de juegos tradicionales que pueden utilizarse para el manual, como se ha incentivado al desarrollo de los niños, además de ser un aporte teórico científico para la carrera fomentando los conocimientos sobre el tema investigado.

1.6. Idea a defender

La aplicación de un Manual de Juegos Tradicionales, contribuirá al desarrollo motriz grueso de los niños y niñas de 5 a 6 años, en el Centro Educativo “CEC”.

1.7. Variables de la Investigación

1.7.1. **Variable Independiente:** Los juegos tradicionales

1.7.2. **Variable Dependiente.-** Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 a 6 años a través de los juegos tradicionales.

1.7.3 Operacionalización de Variables

Tabla N° 1

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Rescate de Juegos tradicionales	Recuperación de los juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.	<ul style="list-style-type: none">• Juegos• Bailes• Saltos• Caminar y correr• Sentarse• Pararse• Padres	<ul style="list-style-type: none">• Equilibrio• Mover el cuerpo según la canción• Direccionalidad• De padres a hijos
VARIABLE DEPENDIENTE.- Desarrollo de la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales	Control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.)	<ul style="list-style-type: none">• Motricidad gruesa• Gateo• Balbuceo• Deambulaci3n	<p>Caminar</p> <p>Precisi3n</p> <p>Coordinaci3n general y viso motora.</p> <p>Tono muscular.</p> <p>Equilibrio nervioso</p>

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes

Para la realización de la investigación se recolectó información sobre el tema encontrado en la Universidad del Atlántico, Facultad de Educación, Programa de Licenciatura en Educación Preescolar de Barranquilla, con el tema: “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del Distrito de Barranquilla”. Se fundamenta en el juego como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. Esta investigación se centró en desarrollar una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudaran a estimular la motricidad gruesa.

Otro de los trabajos consultados se lo encontró en la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, Venezuela; con el tema: Tesis en opción al título de Máster en Actividad Física en la Comunidad: Actividades Físicas recreativas para mejorar la Motricidad Gruesa en niños de edad preescolar de la Comunidad “La Montañita”. La psicomotricidad es una ciencia relativamente nueva, considerada dentro del campo de la Psicología, ha mantenido a lo largo de su desarrollo estrechos lazos con muchas otras ciencias y aún está sujeto a muchos cambios en sus

leyes, principios y métodos lo que hace cada vez más amplio su rango de estudio.

El desarrollo integral del niño ha sido, por otra parte, un fin que se ha percibido de manera diferente según la época, la región y el país en que este proceso se desarrolla, lo que ha matizado al mismo de infinitudes de concepciones al analizar la evolución y desarrollo de la edad infantil teniendo su base en múltiples estudios realizados sobre esta temática.

Otro Trabajo de investigación sobre el tema se encuentra en la Facultad de Educación. Universidad de Murcia, con el Tema: El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Dando importancia a la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

En las escuelas infantiles y en el ciclo inicial, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos.

Además en un publicación de la Revista Iberoamericana de Educación. N.º 47 (2008), pp. 71-96 La Mancha, España, con el tema: Habilidades motrices

en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. En la etapa de educación infantil los niños hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular mediante el juego, serán fundamentales para el crecimiento emocional. En este sentido, en el presente artículo nos ocuparemos de justificar la necesaria presencia de la educación física y de presentar un diseño de intervención en la praxis en esta etapa educativa.

2.2. Marco Legal

TÍTULO II: DERECHOS

Sección quinta, Educación

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

las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.-El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Sección quinta: Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo Integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su

intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la

satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Capítulo quinto

De la estructura del sistema nacional de educación

Art. 37.- Composición.- El Sistema Nacional de Educación comprende los tipos, niveles y modalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior.

Para los pueblos ancestrales y nacionalidades indígenas rige el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, que es instancia desconcentrada.

Art. 38.- Educación escolarizada y no escolarizada.- El Sistema Nacional de Educación ofrece dos tipos de educación escolarizada y no escolarizada con pertinencia cultural y lingüística.

La educación escolarizada es acumulativa, progresiva, conlleva a la obtención de un título o certificado, tiene un año lectivo cuya duración se definirá técnicamente en el respectivo reglamento; responde a estándares y currículos específicos definidos por la Autoridad Educativa en concordancia con el Plan Nacional de Educación; y, brinda la oportunidad de formación y desarrollo de las y los ciudadanos dentro de los niveles inicial, básico y bachillerato.

La educación no escolarizada brinda la oportunidad de formación y desarrollo de los ciudadanos a lo largo de la vida y no está relacionada con los currículos determinados para los niveles educativos. El sistema de homologación, acreditación y evaluación de las personas que han recibido educación no escolarizada será determinado por la Autoridad Educativa Nacional en el respectivo Reglamento.

Las personas menores de quince años con escolaridad inconclusa tienen derecho a la educación general básica y el bachillerato escolarizados.

Los ciudadanos con escolaridad inconclusa recibirán educación general básica, que incluye alfabetización y bachillerato escolarizados o no escolarizados.

Art. 39.- La educación escolarizada.- Tiene tres niveles: nivel de educación inicial, nivel de educación básico y nivel de educación bachillerato.

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y

pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

2.3 Marco Temporal. Espacial

- **De Tiempo:** el periodo o año escolar 2011- 2012.
- **De Lugar:** La investigación se desarrollara en el Centro de Desarrollo Educativo “CEC”

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. Fundamentación Teórica

3.1.1. Definición

Lúdica

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego (Disponible en: (Lúdica, 2012).

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de

saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Yturralde, 2012).

Con el término juego, el castellano hace alusión al concepto de lúdico como calificativo de una capacidad que tenemos los seres humanos (mas adelante definiremos) y también hace referencia al juego como uno de los formatos en los cuales se presenta la posibilidad de desarrollar dicha capacidad. (Lúdico, 2011)

La lúdica como capacidad se entiende como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr poner en marcha y enriquecer todos los otros procesos que como capacidades puede realizar el ser humano. (Disponible en: Red lúdica, Educar para lo humano.

La Lúdica fomenta entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje en cualquier orden de la vida, sea el de la Educación Formal, no formal o informal.

La Capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales. Como toda capacidad es necesario desarrollarla para que se convierta en cualidad y hábito y no en una incapacidad por falta de uso. Como todo desarrollo

humano implica poner en funcionamiento toda nuestra percepción a través de los seis sentidos.

La lúdica o JUEGO (de aquí en más escrito con mayúscula diferenciándolo del juego como formato específico) es la capacidad que le permite actuar al ser humano como un artesano en la fabricación de una zona de Di- versión (en la cual puede darle otra versión a la vida exterior que se le presenta).

Esa zona que fabrica es una zona principalmente de CONFIANZA, pero también de distensión frente al imperativo de LO REAL, es una zona de goce, de placer, propicia para el acto creador.

Esta zona a la que el psicólogo Winnicott, D. denominó transicional, se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto de lo último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador.

Desde la perspectiva anterior EL JUEGO no pertenece a una realidad psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que el JUEGO a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona transicional propicia para el acto creador. Es decir, lo que allí sucede no está sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio libertario y sin más sentido que la creación misma de uno mismo.

De esta forma se podría afirmar que el JUEGO es el camino más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En el cruce de las dos zonas anteriores (interna – externa) se produce un auto ordenamiento

que produce la acción misma de la LÚDICA, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados.

La libertad que produce lo lúdico es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento.

EL JUEGO como zona transicional es paradójica, puesto que es, una zona que permite reafirmar al mismo tiempo lo interno y lo externo como ausencias y como presencias, similar a lo que ocurre en los sueños, es decir, donde se unen el caos y el orden para presentarnos un ambiente propicio a la libertad de nuestros pensamientos.

La lúdica para desarrollarse debe estar desprovista de toda preocupación funcional para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de 'trance' – de goce libertario en el que sólo se puede entrar sin reglas, ni espacios prefijados.

Algunos criterios que se pueden considerar para identificar las experiencias lúdicas:

1. La no-literalidad: las situaciones lúdicas se caracterizan por un cuadro en el cual la realidad interna predomina sobre la externa.

2. Efecto positivo: el JUEGO se caracteriza normalmente por los signos de placer y de alegría pero fundamentalmente de entretenimiento (el poder estar absorto entre dos tiempos, el interno o SUBJETIVO y el externo o REAL).
3. Flexibilidad: las personas están más dispuestas a ensayar nuevas combinaciones de ideas y de comportamientos en situaciones lúdicas que en otras actividades de la vida 'real'.
4. Prioridad del proceso: en cuanto el sujeto juega, su atención está concentrada en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos.
5. Libre elección: jugar en una zona transicional es del orden de la libertad. Sólo uno entra en ella o no entra, no nos pueden obligar a estar desde una dimensión lúdica.
6. Control interno: en el transcurrir de una actividad o experiencia lúdica son los propios jugadores los que determinan el desarrollo de los acontecimientos.

A todo lo dicho anteriormente podemos agregarle, casi como una característica fundamental de la capacidad lúdica: que siempre va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de Ser de otro modo que en la vida corriente.

El desarrollo de esta capacidad, a la que comúnmente se denomina 'el juego', y que nosotros nos referiremos como EL JUEGO trasciende la infancia, y se expresa en la cultura en forma de rituales, en las competencias atléticas, en los espectáculos, en las manifestaciones folklóricas y en las expresiones del arte como el teatro, la música, la plástica, la pintura.

Las prácticas Lúdicas se identifican dos componentes básicos:

- Uno, relacionado con la creación de situaciones imaginarias llevadas a la acción en un espacio tiempo determinado, mediante la cual el sujeto satisface, curiosidades, emociones y necesidades, en la interacción con otros sujetos;
- El otro, relacionado con la presencia de símbolos que identifican objetos o situaciones reales.

El desarrollo de la capacidad lúdica es fundamentalmente una acción simbólica.

La consecuencia de pensar en la Lúdica desde la función simbólica, lleva a plantear que su esencia no existe en la acción propiamente dicha del juego y sus múltiples manifestaciones sino que reside en la sensibilidad del sujeto, en su conciencia y su imaginación creadora de símbolos lúdicos recreados en las diferentes formas de la acción o expresión lúdica.

Aquí volvemos entonces a nuestra afirmación inicial:

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La Lúdica es una dimensión de la espiritualidad del ser humano. El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que

satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad. (Disponible en: Red lúdica, Educar para lo humano.

<http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>, consultado en: (2012,16 octubre).

3.1.2. El Juego

En el planteamiento metodológico merece una consideración especial el juego motor, que en esta etapa educativa está llamado a estar casado con la didáctica. (Gil, 2008).

Brilla con luz propia la función del juego como instrumento de desarrollo motor de una manera lúdica, pero a la vez, y si cabe, más importante, como contexto en el que observar las conductas motrices significativas cuyo análisis y manipulación constituye la verdadera esencia de la educación física, que en este nivel educativo se confunde con la educación en general.

Sin duda, la conducta motriz integra elementos cognitivos, afectivos y motorices, y nos muestra al niño al desnudo, tal como es, desplegando sus extraordinarias potencialidades de perfección, las que paulatinamente actualizará a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que el juego, como hemos dicho, actúa como instrumento y fin. (Gil P. C., 2008)

Según la UNESCO (1968), jugar es necesario para el correcto desarrollo infantil, estando especialmente relacionado con los procesos de mielinización y osificación que se producen en los primeros 7 años de vida. Es decir, con el proceso de desarrollo cognitivo y físico. Los diferentes estudiosos del juego apuntan a la incidencia del juego en diferentes ámbitos del desarrollo: motor, cognitivo, afectivo, social y de la personalidad. (Lòpez, 1968).

Estos estudios nos invitan a valorar el juego como algo más que un entretenimiento infantil o un recurso didáctico, atendiendo a su sentido y valor para el desarrollo personal y grupal de los niños, a su valor educativo.

3.1.3. El juego, como actividad fundamental para el desarrollo del niño

Como elemento esencial en la socialización del niño (Zùgaro, 1992).

Como reflejo de la vida interior del niño originando gozo, placer, satisfacción consigo mismo. (Froebel, 1913)

El juego contiene por sí solo todas las posibilidades de transición entre la imaginación creadora y el hacer constructivo, estableciendo la continuidad en el niño entre el juego y el trabajo (Piaget, 1986).

El Juego Infantil

El juego es una actividad que además de placentera, es necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño; favorece al desarrollo físico, la coordinación de movimientos, el equilibrio, la postura, tonicidad muscular, flexibilidad, etc. El juego espontáneo y libre favorece la creatividad del niño y fomenta su maduración. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, se considera que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos. Los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos

más serios, decía Montaigne. El juego espontáneo está lleno de significado porque surge con motivo de procesos internos que aunque nosotros no entendamos debemos respetar. Si se desea conocer a los niños -su mundo consciente e inconsciente- es necesario comprender sus juegos; observando éstos descubrimos sus adquisiciones evolutivas, sus inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran salida a través del juego.(Español, 2000-2022).

El juego en los niños es una necesidad básica para un buen equilibrio físico y emocional. Los adultos a menudo pensamos que los niños juegan para entretenerse.

La realidad es bien distinta. Los niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo, sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. (RED, 2010).

Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales.

El tipo de juego para el que están preparados los niños viene condicionado por su edad y momento evolutivo, y conocerlo es vital si queremos comprender o compartir sus juegos, ponernos a su altura o, simplemente, no interferir.

3.1.4. Características del juego

Las características del juego infantil (con algunas referencias al juego en otras etapas), en un intento de dar una visión descriptiva e integradora (analizando concordancias y divergencias) que nos facilite una aproximación a la categorización del juego, tenemos las siguientes particularidades:(Reina, 2009).

- a)** El juego es una actividad placentera, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.

- b)** El juego tiene un espacio y un tiempo determinados. Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contempla un inicio, un desarrollo y un final.

Sin embargo, en la educación infantil comúnmente los juegos tienen un grado de espontaneidad.

Por otra parte, el juego también tiene un espacio particular para su desarrollo, lo que no quiere decir que tenga que constituir un objeto material necesariamente, pues la imaginación puede en la mayoría de las ocasiones superar la carencia primera. De todas formas, aunque desde el punto de vista operativo el espacio no sea una necesidad imprescindible, es conveniente que los alumnos tengan un lugar referencial donde desarrollar su juego

- c)** El juego es una actividad muy diferente al trabajo, ya que tiene finalidades y métodos distintos. El trabajo es aquella actividad que se realiza en función de un producto. No tiene sentido en sí misma, sino en el resultado.
- d)** El juego tiene un carácter desinteresado. Parcialmente, sirve ahora el argumento dado para la justificación del marco temporal del juego, en la justificación de la finalidad a la que sirve el juego.
- e)** Esta es, aunque no del todo, la razón por la que afirmamos que el juego es en la etapa infantil un medio y un fin en sí mismo. Así, en un principio, el juego no tiene por qué perseguir ningún fin material, pues es la

satisfacción y el placer que produce de modo inmediato el matiz principal que lo caracteriza.

- f)** Todo juego lleva un elemento de tensión. Hemos expresado reiteradamente que el juego es una actividad gratificante, sin embargo esto no impide un determinado carácter que puede acompañar su desarrollo: el juego para realizarse necesita un esfuerzo por parte del alumno y es en esa tensión de donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza.), intelectuales (búsqueda de estrategias de resolución, creatividad), espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo), etc. Así las cosas, es en el juego competitivo en donde claramente el factor de tensión alcanza mayor claridad y evidencia.
- g)** El juego está conectado con la realidad. El juego toma de la realidad todos sus elementos, permite a niños y niñas un mejor conocimiento del mundo que le rodea y favorece su integración. Incluso cuando el juego implica una salida a la imaginación también la realidad es el punto de partida porque en ella se encuentran los elementos que han de ser transformados imaginativamente.
- h)** El juego implica acción. Niños y niñas que juegan, se mueven, corren, se desplazan, ejecutan acciones -que están envueltas de las características ya señaladas-, etc., razones por las cuales están en constante actividad física y mental. Éste es el argumento fundamental por el que al juego se le ha caracterizado como una actividad completa, razón por la cual muchos de los que diseñan o facilitan el juego, tienen en cuenta todas las

aptitudes de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y las sociales.

3.1.5. Tipos de juegos

Tipos de juegos relacionados con las distintas etapas del crecimiento. Cada uno de los cuales contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño.

Juegos de movimientos y ejercicios

Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.

Juegos simbólicos

A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, la médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.

Juegos de reglas

A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta.

3.1.6. Los Juegos Tradicionales

Son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se los enseñan a sus hijos y estos a los suyos y así sucesivamente.

Si analizamos la gama tan amplia con la que la que contamos, podemos observar la gran variedad que existe: retahílas, adivinanzas, canciones, juegos de corro, etc.(Jiménez, 2009).

Características de los juegos tradicionales

Las características que hacen únicos e imperdurables a este tipo de juegos y han conseguido que se mantengan vigentes y sean atractivos para los niños de diferentes generaciones tanto anteriores como venideras son:

- Solo se juegan para divertirse.
- Los niños se encuentran bien con ellos, producen placer solo por jugar.

- Sus reglas y normas son de fácil aprendizaje, son motivadoras además por las canciones pegadizas que los suelen acompañar, y los juegos son pactados por ellos mismos.

3.1.7.Desarrollo del niño

Desarrollo del niño es un proceso dinámico, resulta sumamente difícil separar los factores físicos y los psicosociales, salvo en términos conceptuales. En estas condiciones, el desarrollo psicosocial consiste en el desarrollo cognoscitivo, social y emocional del niño pequeño como resultado de la interacción continua entre el niño que crece y el medio que cambia. La memoria, la atención, el raciocinio, el lenguaje y las emociones, así como la capacidad general de obrar recíprocamente con el medio físico y social, dependen de la maduración biológica del sistema nervioso central y del cerebro. En consecuencia, se requiere un nivel mínimo de bienestar físico como condición previa para que funcionen los procesos mentales. Por otro lado, la tensión psicológica puede producir trastornos físicos y afectar negativamente a la salud y el desarrollo físico del niño. (UNICEF, 1984).

Psicomotricidad

Según Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994): "La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno".

Para (Munià, 1997). "La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral"

Para conocer de manera más específica el significado de la psicomotricidad, resulta necesario conocer que es el esquema corporal. Este puede entenderse como una organización de todas las sensaciones relativas al propio cuerpo, en relación con los datos del mundo exterior, consiste en una representación del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus límites y posibilidades de acción. (Santamaria, 2004).

Según (Berruazo, 1995) la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.”.

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

Los Contenidos Motrices

En relación al desarrollo psicológico, los estudios sobre el desarrollo humano nos muestran la gran importancia que adquiere el papel de la motricidad en la construcción de la personalidad del niño. Los trabajos de, sobre los distintos ámbitos de la conducta infantil, han contribuido a la explicación de cómo a través de la motricidad se van conformando la personalidad y los modos de conducta.

(Piaget., (1968-1969). (1980). (1958). (1968). (1979). (1981). (1978). (1973). (1984-1988-1996).(1990).(1985).(1995).)

Ahora bien, estos mismos estudios ponen de manifiesto que la conducta humana está constituida por una serie de ámbitos o dominios, ninguno de los cuales puede contemplarse sin la interacción con los otros:

El dominio afectivo, relativo a los afectos, sentimientos y emociones.

El dominio social, que considera el efecto de la sociedad, su relación con el ambiente, con sus compañeros y el adulto, instituciones y grupos en el desarrollo de la personalidad, proceso por el cual cada niño se va convirtiendo en adulto de su sociedad.

El dominio cognoscitivo, relacionado con el conocimiento, los procesos del pensamiento y el lenguaje.

El dominio psicomotor, que alude a los movimientos corporales, su concienciación y control.

Por su parte,(Piaget, Actividad Corporal, 1994) sostiene que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas, lo que lleva a Arnaiz a decir que esta etapa es un período de globalidad irrepetible y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos de tipo psicomotor, debiendo ser este una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad.

Motricidad

La Motricidad es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento. (Nervioso, 2005).

La Motricidad puede clasificarse en Motricidad Fina y Motricidad Gruesa.

3.1.8. Desarrollo de la motricidad gruesa

El desarrollo motor grueso y fino, también conocido como motricidad fina y gruesa, está relacionado con las áreas motoras de la persona, de posición y movimiento, que entran en juego.

Las diferencias entre el desarrollo motor grueso y el fino residen en las áreas implicadas. **La motricidad gruesa** está referida a los cambios de posición

del cuerpo y a la capacidad para mantener el equilibrio, es decir, que implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad.

El área motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos, implica el uso de partes individuales del cuerpo, como decimos especialmente las manos, aunque también otros grupos de músculos pequeños. (Paris, 2011).

En el desarrollo motor de bebés y niños los hitos se pueden diferenciar entre motricidad gruesa y fina prácticamente desde el nacimiento.

- 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. Sentarse sin apoyo, gatear, caminar, correr, saltar, subir escaleras... son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo el niño.
- Por su parte, el desarrollo motor fino se hace patente un poco más tarde, cuando él bebe se descubre las manos, las mueve observándolas y comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluirá tareas como dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad. (Ibíd.)

Las primeras capacidades correspondientes a la motricidad gruesa y fina, si el bebé no tiene problemas sensoriales o físicos, suelen adquirirse

simplemente en relación con el entorno. Sin embargo, nosotros podemos actuar para facilitarles determinados logros o enseñarles otros, mediante la estimulación.

No significa que debamos darle “clases” o lecciones, simplemente jugando con ellos, hablándoles, inventando nuevos retos juntos, estamos contribuyendo al desarrollo motor grueso y fino de bebés y niños, al tiempo que lo pasamos bien y fortalecemos los vínculos.

Motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura.

Y de tener un control motor grueso pasa a desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Garza, 1978).

Motricidad para el crecimiento del niño

El ejercicio de la motricidad junto con la multiplicidad de experiencias corporales son necesidades fundamentales del niño, cuya satisfacción es necesaria para la salud y para su crecimiento así como para la formación de su personalidad. Más aún que ejercitar sus músculos, el niño necesita probar

su fuerza sus capacidades de comprensión y de ejecución, en resumen, su voluntad. Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego. Caballero (Martinez, 2010).

Todo perfeccionamiento motor requiere un aprendizaje, es decir, una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es mejorar las habilidades. La habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión, economía y eficacia. No se trata de una capacidad fija sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y a la destreza. Por lo tanto el cerebro actúa como un ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción.

Definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores Propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jimenez, 1982).

La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de

estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global.

Algunos autores (Rigal, R.; Paolette y Pottman) plantean que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta.

La motricidad refleja todos los movimiento del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

Motricidad gruesa

“La motricidad gruesa se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades, tales como correr, sentarse o levantar una pierna” (Jiménez, 2007). Esto supone entonces la capacidad de una persona para ejecutar movimientos que impliquen el uso de masas musculares de mayor volumen como por ejemplo las piernas y que gracias a ellas el ser humano puede realizar dichas actividades.(Carrillo, 2011).

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las

habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies.

Se considera importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible.

Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa. A pesar de que la práctica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración.

El esquema corporal es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro –afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.

Motricidad gruesa o global

Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros).

El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebe el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Gurza, 1978).

El juego en el desarrollo de las capacidades motrices

El desarrollo de las capacidades motrices teniendo como punto de referencia el juego pretende lograr que se vayan cubriendo las necesidades motrices que van surgiendo en cada una de las etapas evolutivas del niño y de la niña, facilitándoles los aprendizajes motrices, ayudándole a alcanzar una autonomía cada vez más real y una aceptación y conocimiento de sí mismo, dando respuesta a los problemas de movimiento que se le plantean al individuo en la vida real. En este sentido el desarrollo de las habilidades motrices se va a orientar principalmente hacia la creación de la base de la motricidad; así no hay que olvidar que sobre ellas se van a construir las habilidades que tan importante papel van a jugar en la enseñanza de los deportes.
(Trigueros, 2005).

Ejemplificando lo expuesto podemos asimilar el aprendizaje motor a la construcción de una pirámide, donde necesitaremos del escalón inferior para edificar los escalones superiores.

Las habilidades perceptivo motrices, van encaminadas a que niños y niñas adquieran los patrones de movimiento básicos, para construir a partir de ellos el resto de habilidades motrices, siendo fundamental para ello el conocimiento y control del propio cuerpo y de las relaciones de este con el tiempo y el espacio. De manera sucinta podemos definir las habilidades perceptivo-motrices como:

Estructuración espacial: toma de conciencia del espacio en el que no movemos determinado por los estímulos que en él se producen (objetos y sucesos).

Estructuración temporal: es la percepción del tiempo, o toma de conciencia de la realidad de la existencia, a partir de los cambios o hechos que suceden.

La estructuración espacial, posee dos componentes: o el orden: puntos de referencia que suponen los cambios que suceden.

La percepción del orden viene impuesta por el exterior y no necesita ninguna actividad perceptiva. O la duración: tiempo físico, medido en minutos, segundos..., que separa dos puntos de referencia temporales.

Estructuración espacio-temporal: También denominado ritmo, es un concepto que se encuentra dentro de la percepción temporal, siendo el orden y la proporción del tiempo.

Las Habilidades básicas, se pueden definir “como pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta ni la precisión, ni la eficiencia” (Trigueros, 1991:57), se trataría por tanto de movimientos naturales y que pretenden dar respuesta a los problemas de movimiento que se le plantean al individuo en la vida real. Normalmente la escuela americana las divide en locomotoras y manipulativas, otros autores, como Sánchez Bañuelos (1986) en: movimientos que implican el manejo del propio cuerpo y movimientos en los que la acción principal se centra en el manejo de objetos, tal es el caso de los lanzamientos. Nosotros, al considerar que se asientan en determinados patrones motrices elementales y habilidades perceptivo-motrices, que permiten al niño resolver situaciones motrices genéricas, realizamos una clasificación que contempla desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

Estas habilidades básicas van a evolucionar poco a poco, teniendo cada vez un mayor grado de dificultad, y su trabajo va a ser especialmente importante entre los 7 y los 9 años. Los juegos motores que desarrollan este tipo de habilidades son muy numerosos abarcando desde juegos tradicionales (comba, relevos, pídola,...) hasta juegos pre deportivos (juego de los 10 pases, mareo).

Las habilidades genéricas son entendidas como el último paso antes de llegar a las habilidades específicas (gestos técnicos deportivos), siendo habilidades adquiridas y que por tanto requieren de un mayor proceso de aprendizaje que las básicas por ello suelen relacionarse con gran facilidad

con deportes concretos; quizás sea este el motivo por el que la gran mayoría de autores no contempla su trabajo dentro de la Educación Física

Básica, dejando su aprendizaje al campo del deporte.

La idea de contemplar las mismas como un cuerpo específico de trabajo dentro de la Educación Física, se basa en que cada una de estas habilidades (por ejemplo: el bote), están integradas en una gran variedad de deportes, que a pesar de realizarse con una técnica específica dentro de cada uno de ellos, responden a unos mismos patrones de movimiento, los cuales pueden ser trabajados de forma genérica, antes del aprendizaje del gesto técnico deportivo específico. Como habilidades genéricas más relevantes se puede contemplar: golpeos, pivotes, interceptación, caídas, fintas, conducciones, Igual que ocurría en el desarrollo de las habilidades básicas, son numerosos los juegos que trabajan, tanto de forma aislada cada una de las habilidades genéricas (juego de las cuatro esquinas para el desarrollo de las fintas) como en su conjunto (en el quema o balón prisionero podemos trabajar la mayoría de ellas).

3.2. Marco Conceptual

Comunicación:(Richards, 1974)la define como algo que va más allá de la simple interacción. Implica la idea de mutualidad, reciprocidad e intersubjetividad (Viader, 1992). Sería el intercambio de información con éxito adaptativo. La comunicación tiene diferentes formas de expresión, entre ellas: el lenguaje, la comunicación gestual.

Destreza: La habilidad para lograr con éxito un fin utilizando la menor cantidad de energía o tiempo.

Destreza Motora: La capacidad para coordinar los movimientos de las extremidades y/o segmentos del cuerpo para alcanzar una meta específica.

Destrezas Motoras Básicas: Patrones de movimientos básicos realizados para llevar a cabo una acción. Son fundamentales para el aprendizaje de las destrezas motoras. Estos son patrones de movimientos ejecutados con una forma mínima que no igualan la forma utilizada en la ejecución de destrezas deportivas.

Patrones de Movimientos de Locomotrices: Correr, caminar, brincar, saltar en un pie , salto alternado , el paso y salto, galopar, deslizarse, arrastrar, gatear, rodar y combinaciones de los mismos.(Lopategui, 2005)

CAPITULO IV

MARCO METODOLÓGICO

4.1. Diseños De Investigación

El proyecto de investigación que se llevó a cabo posee una combinación de varios tipos de investigación como:

4.2. De acuerdo a la profundidad del estudio

4.2.1. **Descriptiva:** Permitió conocer situaciones y actitudes predominantes mediante la descripción exacta de las actividades que se desarrolló para la estimulación motriz gruesa de niños y niñas mediante la recolección de datos que se realizará de una forma minuciosa que contribuirán en el desarrollo de la investigación mediante los juegos tradicionales.

4.2.2. De acuerdo a las fuentes de consulta

4.2.2.1. **Bibliográfica:** Es la cuidadosa indagación del tema, la búsqueda de la información, el mismo que se realizara de un modo sistemático.

Es decir la información que se recolectó para el desarrollo de la investigación se obtendrá de libros, revistas, documentos escritos, internet, etc.

4.2.2.2. Campo: Se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad, permitiéndole al investigador cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos, mediante el análisis sistemático del problema que se está investigando obtendremos la información que nos permitirá explicar las causas y efectos del mismo, los datos de interés serán recogidos de forma directa; en este sentido la investigación se realizara a partir de datos originales.

4.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

El **método de investigación** que se aplicó es el Método Inductivo – Deductivo.

El **método inductivo** se inicia con la observación de fenómenos particulares con el propósito de llegar al conocimiento.

El **método deductivo** parte de datos generales aceptados como valederos, para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones, es decir; parte de verdades previamente establecidas, para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar así su validez.

Método Inductivo

En estas etapas de la investigación aplicamos el Método deductivo ya que iniciamos de lo general a lo particular.

4.4. Población Y Muestra

La población para la presente investigación está dirigida al personal docente y padres de familia de los niños/as del Centro Educativo “CEC”.

Tabla N° 2

POBLACIÓN	NÚMERO
Niños y niñas	20
Padres de familia	20
Personal docente	5
TOTAL:	45

Elaborado por: Daniela Chancúsig

Fuente: Centro Educativo “CEC”

Los niños y niñas estarán sujetos a la aplicación de una ficha de observación para identificar el desarrollo que presentan en la motricidad gruesa.

4.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas que utilizaremos para la recolección de información son:

La Encuesta.- Se aplicará a 20 padres de familia de los niños en base al tema planteado.

Observación: Se aplicará a los niños mediante una ficha de observación.

Tratamiento de la Información

Codificación.- Dependiendo del tipo de información que se quiere demostrar, las respuestas a los cuestionarios se realizarán con la siguiente escala.

TABLA N. 3

S	SI
N	NO

Elaborado por: Daniela Chancusig

Tabulación: para la tabulación de resultados se procederá hacer cuadros que contengan el ítem, frecuencia y porcentaje, cada uno además tendrá la pregunta.

Tabla N° 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
S		
N		
TV		
TOTAL:		

Elaborado por: Daniela Chancusig

Fuente: Centro Educativo “CEC”

Graficación: Se elaborará pasteles que representarán el porcentaje de los resultados de la investigación.

Validez y confiabilidad.- La validez de los instrumentos vendrá dado por la técnica llamada “Juicio de expertos”, mientras que su confiabilidad se lo hará a través de la aplicación de una prueba piloto a un grupo reducido de iguales características del universo a ser investigado, para detectar posibles errores y corregirlos a tiempo, antes de su aplicación definitiva.

4.5. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Tabla N° 4: Plan para la recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2.- ¿De qué personas u objetos?	Personal docente Padres de familia
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	NN NN
5.- ¿Cuándo?	Segundo trimestre año 2011 – 2012
6.- ¿Dónde?	Centro Educativo “CEC”
7.- ¿Cuántas veces?	2 pruebas piloto y prueba definitiva
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
9.- ¿Con qué?	Instrumentos: cuestionarios
10.- ¿En qué situación?	Institución educativa

Elaborado por: Daniela Chancusig

Fuente: Centro Educativo “CEC”

4.6. Plan para el procesamiento de la información

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta no pertinente, etc.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados
- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos y preguntas.
- Interpretación de los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- Comprobación de pregunta directriz.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

4.7. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

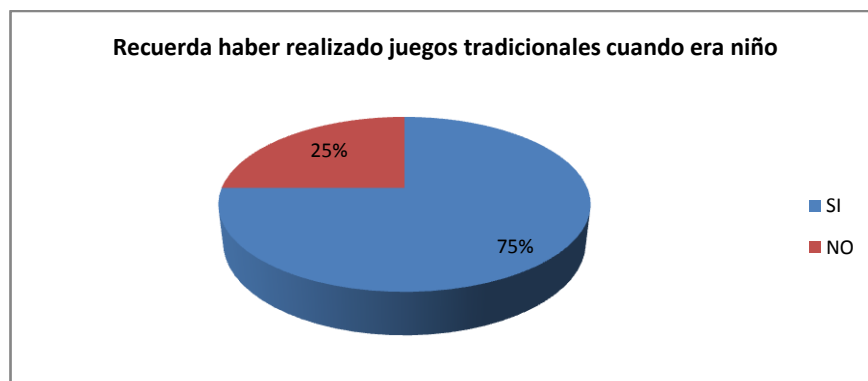
Análisis de resultados de encuesta a padres de familia

1. Recuerda haber realizado juegos tradicionales cuando era niño.

Tabla N° 5

Detalle	Frecuencia	%
Si	15	75%
No	5	25%
Total	20	100%

Gráfico N° 1



Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la primera pregunta, que trata sobre si los padres de familia recuerdan haber realizado juegos tradicionales cuando era niño, el 75% respondió Si, el 25% menciono que No.

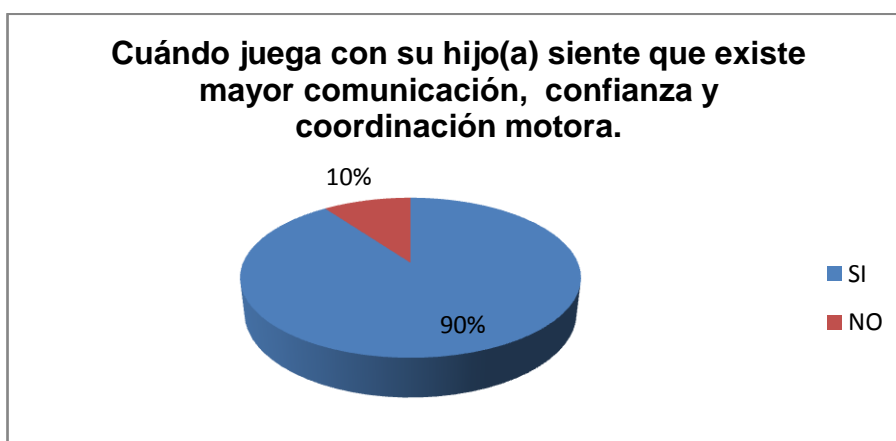
Se establece que los padres de familia cuando eran niños realizaban algunos juegos tradicionales que eran muy populares en su entorno social.

2. Cuándo juega con su hijo(a) siente que existe mayor comunicación, confianza y coordinación motora.

Tabla N° 6

Detalle	Frecuencia	%
Si	18	90%
No	2	10%
Total	20	100%

Gráfico N° 2



Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la segunda pregunta, que trata sobre el juego con los niños ayuda a que exista mayor comunicación, confianza y coordinación motora, el 90% respondió Si, el 10% menciona que No.

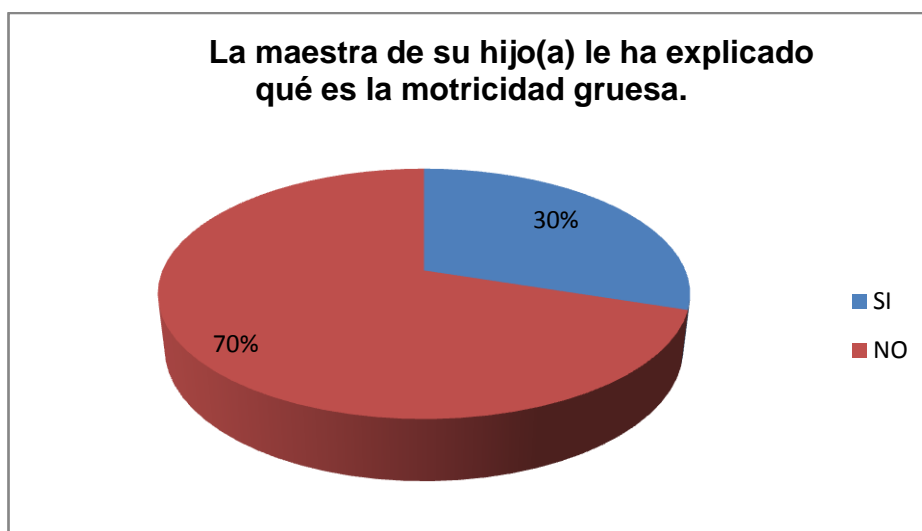
Existe una mayor comunicación, confianza y coordinación motora, el juego es un gran aporte para el desarrollo de los niños de manera integral pues le permite sentirse parte de su familia.

3. La maestra de su hijo(a) le ha explicado qué es la motricidad gruesa.

Tabla N° 7

Detalle	Frecuencia	%
Si	6	30%
No	14	70%
Total	20	100%

Gráfico N° 3



Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la tercera pregunta, que trata sobre si la maestra de su hijo(a) le ha explicado qué es la motricidad gruesa, el 30% respondió Si, el 70% menciona que No.

No se ha tratado sobre la definición y actividades para la motricidad gruesa, con los padres de familia de los niños y niñas de la institución.

4. Participa con sus hijos en juegos tradicionales aprendidos en la escuela.

Tabla N° 8

Detalle	Frecuencia	%
Si	9	45%
No	11	55%
Total	20	100%

Gráfico N° 4



Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la cuarta pregunta, que trata sobre si los padres han participado con los niños en juegos tradicionales aprendidos en la escuela, el 45% respondió Si, el 55% menciono que No.

Se establece que parte de los padres si han participado en los juegos tradicionales junto a sus hijos pero otros padres no lo han hecho, porque no conocen sobre aspectos relacionados con la motricidad gruesa y las actividades lúdicas.

5. En su hogar, ¿los miembros de la familia participan en juegos tradicionales?

Tabla N° 9

Detalle	Frecuencia	%
Si	7	35%
No	13	65%
Total	20	100%

Gráfico N° 5



Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Daniela Chancúsig

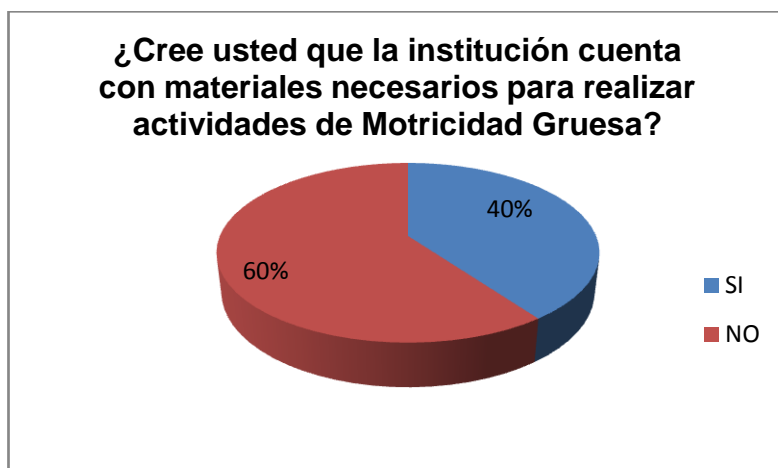
Análisis e interpretación

En la quinta pregunta, que trata sobre si en los hogares, los miembros de la familia participan en juegos tradicionales, el 35% respondió Si, el 65% menciona que No.

Se establece que los miembros de la familia no participan en juegos tradicionales de manera frecuente con los niños, se ha perdido este tipo de actividades por ello se convierte en una necesidad rescatarlos.

6. **¿Cree usted que la institución cuenta con materiales necesarios para realizar actividades de Motricidad Gruesa?**

Detalle	Frecuencia	%
Si	8	40%
No	12	60%
Total	20	100%



Fuente: Padres de familia

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la sexta pregunta, que trata sobre si en la institución cuenta con materiales necesarios para realizar actividades de Motricidad Gruesa, el 40% respondió Si, el 60% menciona que No.

Se establece que la institución no cuenta con los recursos necesarios para desarrollar juegos tradicionales que ayuden a la motricidad gruesa porque se ha ido perdiendo la tradición por la utilización de herramientas más tecnológicas.

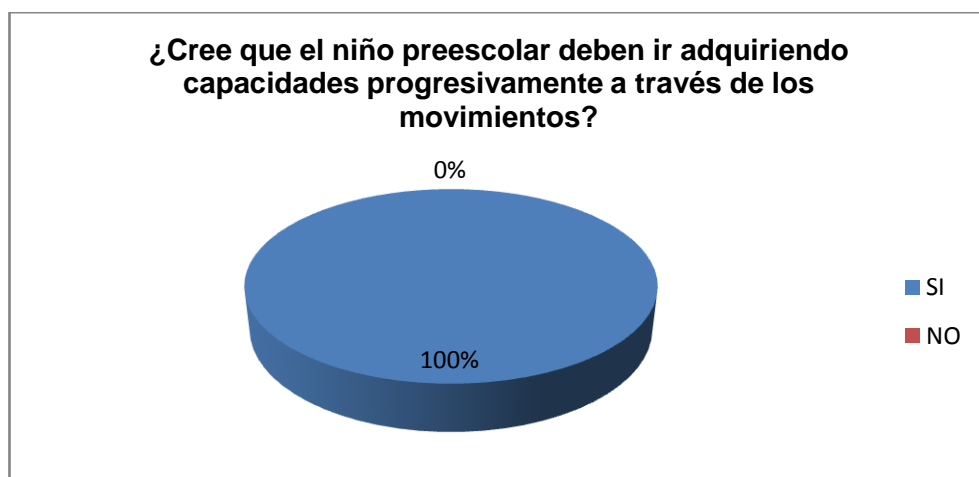
Análisis de la encuesta al personal docente

1. ¿Cree que el niño preescolar deben ir adquiriendo capacidades progresivamente a través de los movimientos?

Tabla N° 10

Detalle	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 6



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

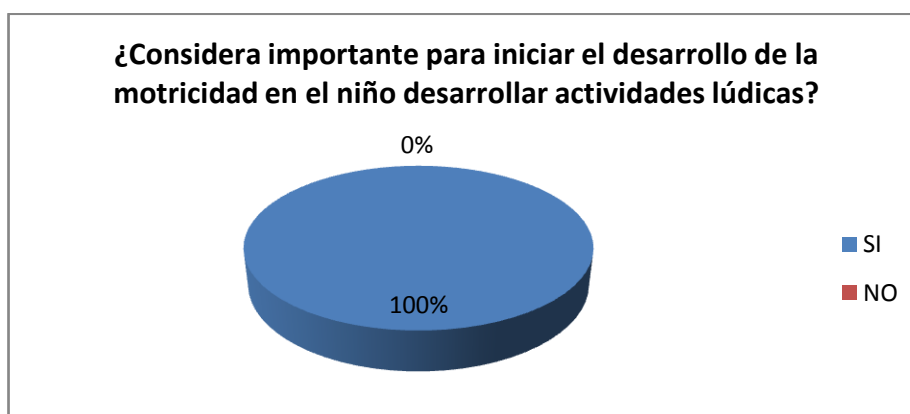
En la primera pregunta, que trata si el niño preescolar deben ir adquiriendo capacidades progresivamente a través de los movimientos, el 100% respondió Si, no existieron respuesta para No. Se establece los juegos tradicionales deben motivar el desarrollo de capacidad de manera progresiva a través del movimiento, además le permitirá un buen desarrollo psicosocial.

2. **¿Considera importante para iniciar el desarrollo de la motricidad en el niño desarrollar actividades lúdicas?**

Tabla N° 11

Detalle	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 7



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la segunda pregunta, que hace referencia si se considera importante para iniciar el desarrollo de la motricidad en el niño desarrollar actividades lúdicas, el 100% respondió Si, no existieron respuesta para No.

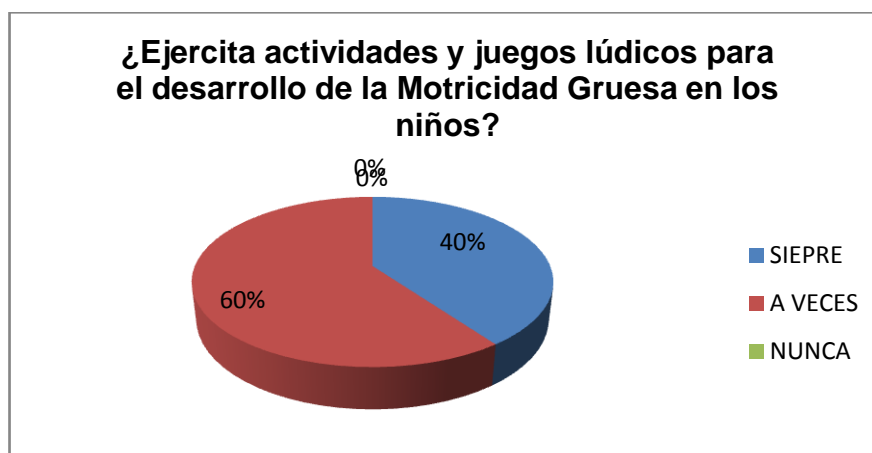
Se establece la necesidad de las actividades lúdicas como parte del desarrollo motriz, que debería ser incluido en todos los procesos para la formación de los niños.

3. ¿Ejercita actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños?

Tabla N° 12

Detalle	Frecuencia	%
Siempre	2	40%
A veces	3	60%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 8



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la tercera pregunta, que trata sobre si se ejercitan actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños, el 40% respondió Siempre, el 60% A veces, no existieron respuestas para Nunca.

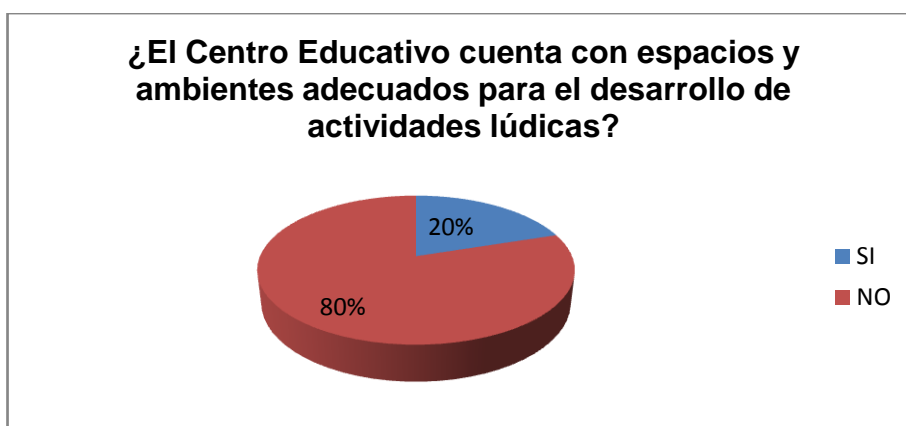
Se establece que no existe continuidad en la implementación de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Motricidad Gruesa, puesto que no se incluyen como parte de los currículos escolares de los centros educativos.

4. **¿El Centro Educativo cuenta con espacios y ambientes adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas?**

Tabla N° 13

Detalle	Frecuencia	%
Si	1	20%
No	4	80%
Total	5	100%

Gráfico N° 9



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la cuarta pregunta, que hace referencia a si el centro educativo cuenta con espacios y ambientes adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas, el 20% respondió Si, el 80% contestó que No.

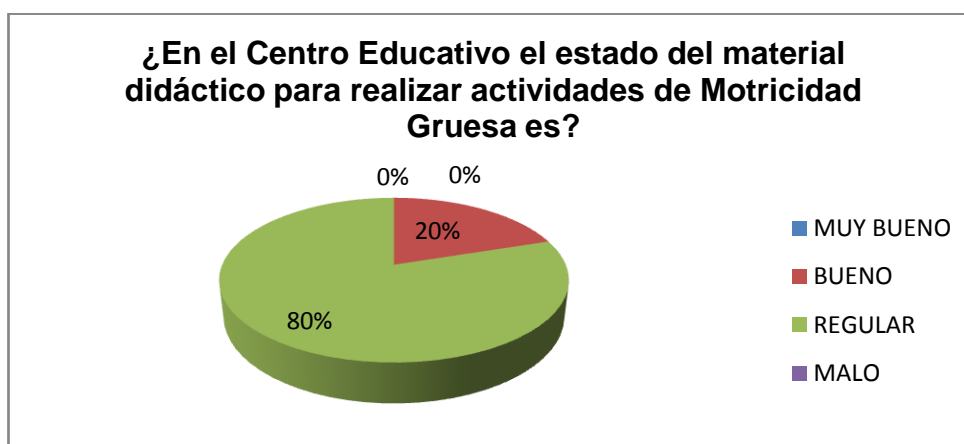
Se determina que no se cuenta con espacios adecuados para la práctica de actividades lúdicas con los niños, muchos de los juegos tradicionales necesitan de espacio y recursos para su realización integral.

5. ¿En el Centro Educativo el estado del material didáctico para realizar actividades de Motricidad Gruesa es?

Tabla N° 14

Detalle	Frecuencia	%
Muy Bueno	0	0%
Bueno	1	20%
Regular	4	80%
Malo	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 10



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la quinta pregunta, que trata sobre el estado del material didáctico para realizar actividades de Motricidad Gruesa, el 20% respondió Si, el 80% contestó que No, el 20% respondió Bueno, el 80% Regular, no existieron respuesta para Muy Bueno y malo.

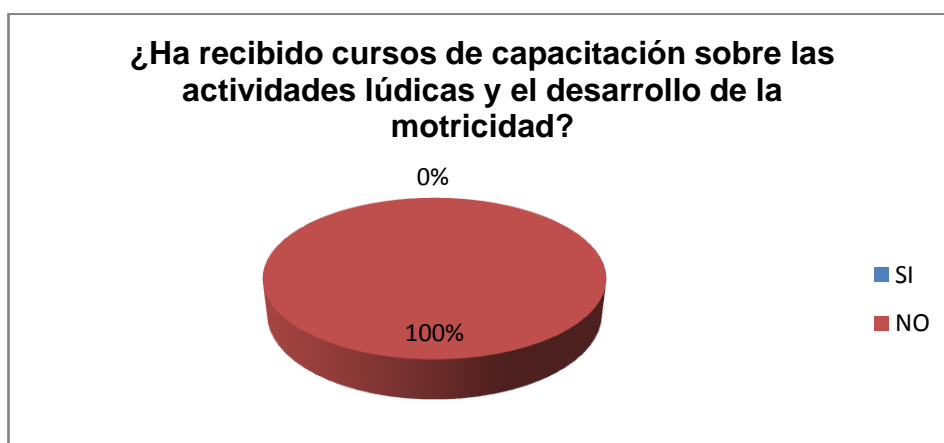
Se cuenta con el material, aunque el mismo no llena las expectativas de las maestras, no es malo pero no optimo como lo requiere el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

6. ¿Ha recibido cursos de capacitación sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad?

Tabla N° 15

Detalle	Frecuencia	%
Si	0	0%
No	5	100%
Total	5	100%

Gráfico N° 11



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancúsig

Análisis e interpretación

En la sexta pregunta, que trata sobre si han recibido cursos de capacitación sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad, el 100% menciona que No, no existieron respuestas para Sí.

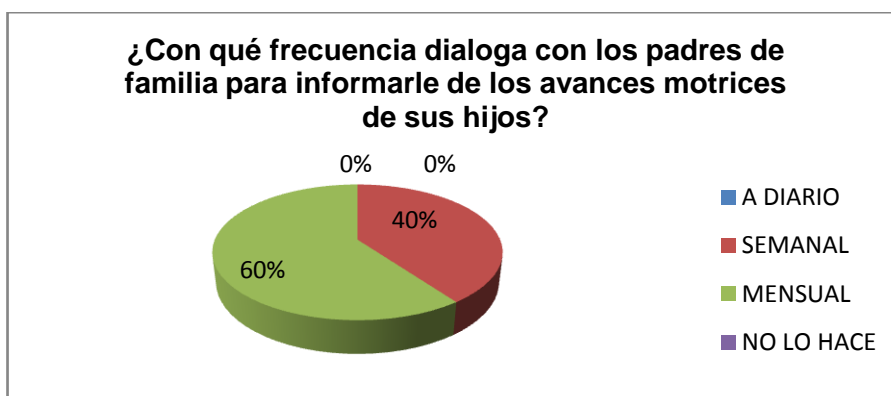
No se desarrollan talleres de capacitación sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad, puesto que en el centro no se han implementado este tipo de actividades de manera regular.

7. ¿Con qué frecuencia dialoga con los padres de familia para informarle de los avances motrices de sus hijos?

Tabla 1

Detalle	Frecuencia	%
A diario	0	0%
Semanal	2	40%
Mensual	3	60%
No lo hace	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 12



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la séptima pregunta, que trata sobre la frecuencia de dialogo con los padres de familia para informarle de los avances motrices de sus hijos, el 40% respondió Semanal, el 60% menciona que Mensual, no existieron respuestas para A diario y no lo hace.

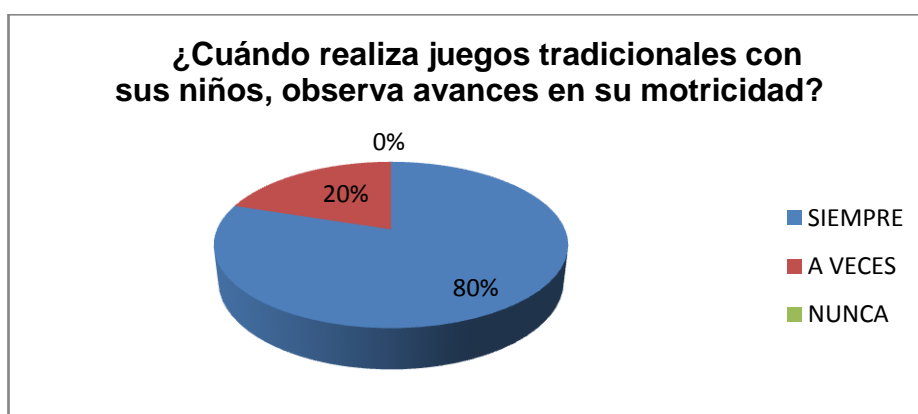
Los diálogos con padres sobre el avance de los niños se realiza con regularidad de manera semanal y mensual existe dificultades en hacerlo de manera diaria puesto que no acuden siempre los padres sino otros miembros de sus familias.

8. ¿Cuándo realiza juegos tradicionales con sus niños, observa avances en su motricidad?

Tabla N° 16

Detalle	Frecuencia	%
Siempre	4	80%
A veces	1	20%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 13



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la octava pregunta, que trata sobre si cuando se realiza juegos tradicionales con sus niños, observan avances en su motricidad, el 80% respondió Siempre, el 20% A veces, no existieron respuestas para Nunca.

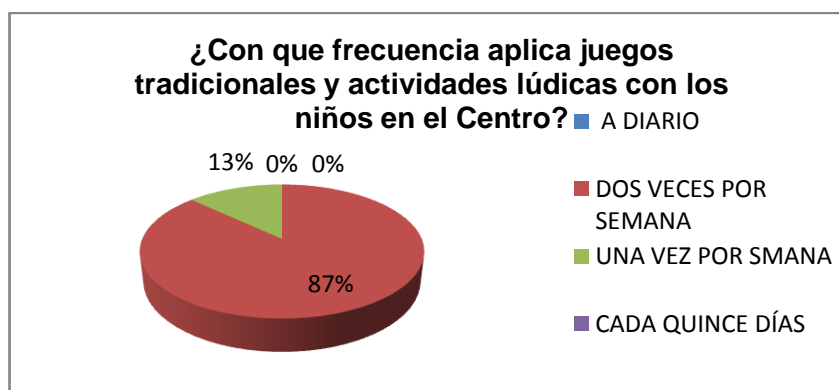
Los juegos tradicionales ayudan en la motricidad de los niños, el problema es que no están organizados en periodos de tiempo, en bases a las necesidades de cada uno de los niños.

9. ¿Con que frecuencia aplica juegos tradicionales y actividades lúdicas con los niños en el Centro?

Tabla N° 17

Detalle	Frecuencia	%
A diario	0	0%
Dos veces por semana	2	40%
Una vez a la semana	3	60%
Cada quince días	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 14



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancusig

Análisis e interpretación

En la novena pregunta, que trata sobre la frecuencia en que se aplican los juegos tradicionales y actividades lúdicas con los niños en el centro, el 40% respondió dos veces por semana, el 60% Una vez a la semana, no existieron respuestas para a diario y cada quince días.

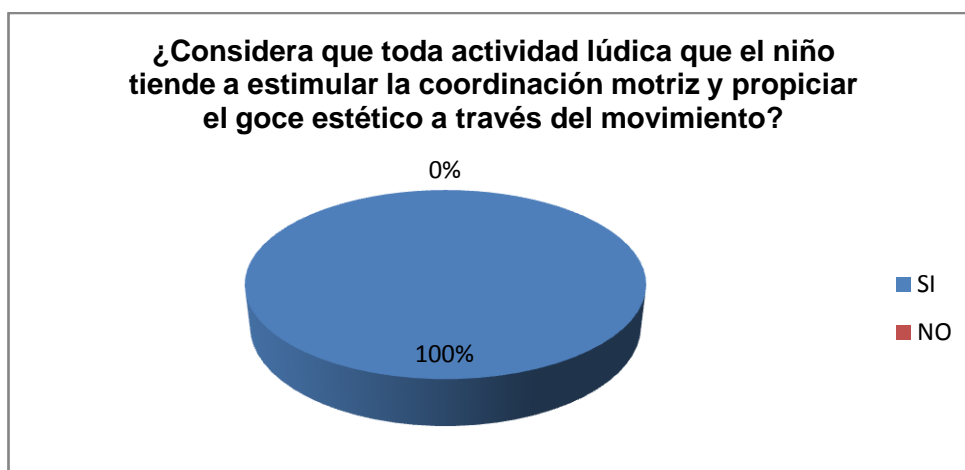
Se establece que no se aplican a diario los juegos tradicionales, se ha ido perdiendo la realización de este tipo de actividades lúdicas que ayudan al desarrollo de la motricidad.

10. ¿Considera que toda actividad lúdica que el niño tiende a estimular la coordinación motriz y propiciar el goce estético a través del movimiento?

Tabla N° 18

Detalle	Frecuencia	%
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Gráfico N° 15



Fuente: Personal docente

Elaborado por: Daniela Chancúsig

Análisis e interpretación

En la décima pregunta, que hace referencia a si se considera que toda actividad lúdica que el niño tiende a estimular la coordinación motriz y propiciar el goce estético a través del movimiento, el 100% respondió Sí.

Se establece que las maestras consideran de importancia las actividades lúdicas, para el desarrollo integral de los niños, por lo cual se establece la necesidad de una buena capacitación.

4.4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.4.1 CONCLUSIONES

- Los padres no realizan de manera frecuente actividades lúdicas y juegos tradicionales con los niños y niñas, no están capacitados en el área de desarrollo motriz de los niños.
- Los juegos tradicionales son apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa, en todos los niveles puesto que le ayudan a una formación integral de sus habilidades.
- Se observa que los niños que desarrollan actividades lúdicas mejoran sus habilidades y su motricidad gruesa.
- Los maestros no son continuamente capacitados en temas de motricidad gruesa y juegos tradicionales.
- El juego puede ser un instrumento para introducir a los niños en el medio que les rodea, de tal manera que este pueda relacionarse con los otros niños/as y con los adultos.
- Creciente interés por parte de los educadores para rescatar estos juegos tradicionales, muchos de ellos colectivos, que los hacen aún más

interesantes para las necesidades de las niñas/os de ahora y que su utilización en el aula resulta vehículo para una enseñanza de calidad.

4.4.2 RECOMENDACIONES

- Solicitar a los señores directivos del centro educativo “CEC”, se ponga en práctica el Manual de Juegos Tradicionales.
- Realizar jornadas de Juegos Tradicionales en fechas conmemorativas como: el día del niño, por el día de la provincia o simplemente se las implante como actividades recreativas en la que intervengan autoridades, docentes, padres de familia y alumnos, con la finalidad que esta tradición se mantenga y perdure.
- Que el manual de juegos tradicionales sea una iniciativa de mantener viva la tradición y permanezca de generación en generación.
- Realización de materiales de capacitación en el tema de juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad, para que apliquen actividades innovadoras en el aula con los niños.
- Los padres deben empezar a realizar actividades lúdicas y juegos tradicionales en los hogares con sus niños de manera permanente para mejorar su desarrollo motriz.

- Promover el rescate de juegos tradiciones a través de la implementación de materiales educativos en el aula de clases como manuales y guías que traten a fondo en que consisten.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Manual de Juegos Tradicionales para el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad en el Centro de Educativo “CEC”, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

5.1. Beneficiarios

- Niños y niñas del Centro de Educativo “CEC”.
- Padres de familia de los niños y niñas
- Maestras del centro

Lugar

- Ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi

5.2. Justificación

Los juegos tradicionales propuestos se justifican por cuanto a través de éstos se pretende rescatar gran cantidad de recreaciones para los niños y

niñas, tales como: las escondidas, cometas, estatua, la rayuela, carreras de sacos (los tradicionales ensacados), trompos.

En el presente trabajo de investigación se pretende promover el desarrollo integral motriz a través de la práctica de los juegos tradicionales y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula ya que el juego es la clave fundamental en la infancia.

5.3. Objetivos

General:

Desarrollar un Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad en el Centro de Educativo “CEC”, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi.

Específicos

- Detallar los juegos tradicionales a incluirse en el Manual en base a las necesidades de la entidad y de los niños.
- Sensibilizar a padres de familia, y maestros sobre los contenidos del Manual.

- Evaluar el éxito de la implementación del manual de juegos tradicionales.
- Brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

5.4. Análisis de factibilidad

La propuesta es factible de ejecutar en el aula, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar.

5.5. Fundamentación Teórica

- **Los juegos populares tradicionales infantiles.**

Los estudios realizados acerca del origen cultural de los juegos tradicionales, han dejado claro que su desarrollo ha sido gracias al trabajo y a las distintas necesidades que fueron apareciendo en su contexto económico, social y espiritual. Su régimen de vida, sus costumbres y necesidades, les ocupaban

la mayor parte del tiempo en la realización de las diferentes tareas llevadas a cabo en las comunidades, tanto a los mayores como a los niños y se hacía carecer del tiempo libre para la práctica de otras actividades.(Sánchez González Licenciado Yunier, 2011)

Aunque la forma de vida de sus antepasados no dejaban excesivo tiempo para el ocio es importante saber que las formas de entretenimiento en aquella época eran escasas, ya que por aquellos tiempos se carecían de muchos de los pasatiempos que hoy en día tenemos como son por ejemplo la televisión, la radio, las computadoras y con ellas toda la tecnología de punta que va saliendo al mercado de esta sociedad consumista, las revistas, periódicos por lo que buena parte de su tiempo libre lo empleaban para jugar o practicar juegos tradicionales.

Está demostrado que una de las actividades principales del hombre es el jugar, a la cual hay que dedicarle un tiempo para que pueda ejercer sobre cada participante de forma satisfactoria .También podemos decir que el ser humano en su cotidianidad, ya sea en la mañana cuando realiza las actividades matutinas, en su centro laboral desempeñándose en las tareas cotidianas de su hogar o en el núcleo que lo rodea se mantiene jugando. Los distintos juegos contienen mensajes diferentes y son llevados a cabo ya sea para lograr un reto, alcanzar una meta o demostrar condiciones físicas y mentales en cada uno de los participantes.(Sánchez González Licenciado Yunier, 2011)

A diferencia de los demás juegos, los tradicionales tienen mucho en común: el nivel de información cultural que se transmite de padres a hijos, de generación en generación y el hecho de que fueran practicados por los

antecedentes durante su niñez, formando parte de las riquezas espirituales de las sociedades.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, refiriendo que en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo e institucional estaremos fortaleciendo un aspecto importante para la educación y desarrollo del niño. (Sánchez González Licenciado Yunier, 2011).

El autor Lantigua, J.(2007) refiere también que: "La inclusión de nuevos juegos en la relación de los populares tradicionales, ocurre muchas veces como parte del proceso de desarrollo que alcanzan los pueblos."

Santos, C. y Correa, S.(2011) caracterizan los juegos populares tradicionales de la siguiente manera: "...manifestaciones que se tramiten mediante la palabra, por lo general de padres a hijos, de generación en generación, ejecutadas en cualquier entorno y organizadas espontáneamente por los infantes, en numerosas ocasiones sin requerimientos especiales de espacio, lugar o de tiempo para su desarrollo. Muchas de las formas usadas se han conservado sin grandes variaciones durante siglos."

A través de estos juegos podemos conocer historias propias y ajenas y a su vez acercar diferentes generaciones. Cuando los niños pequeños perciben que los juegos que ellos están practicando son los mismos que practicaron una vez sus padres y abuelos, se podrán crear nuevos ligamentos que acerquen posturas y favorezcan el entendimiento y la comprensión generacional en numerosos aspectos.

Es de suma importancia no olvidar, que no todos estos juegos serán novedades para los niños ya que conocen muchos de ellos y lo juegan en más de una ocasión, quién sabe si quizás se los contaron, los han visto, o alguien se los mostró. Lo cierto es que muchos de estos son jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen mantenido viva su esencia, de todos modos bien vale la pena profundizar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de los pueblos, comunidades o generaciones, aun cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar, resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante de la electrónica. En este sentido no podrían existir dudas, se requiere de un proceso capaz de permitir tales acciones que permitan su protección.

El rescate y conservación de los juegos populares tradicionales infantiles en la escuela primaria Básica Estatal Estado Monagas: se refiere a lograr una mayor cantidad y frecuencia de realización de las denominadas expresiones lúdicas populares tradicionales, a través de las acciones de la citada estrategia. Dichas expresiones son consideradas como: "manifestaciones que se tramiten mediante la palabra, por lo general de padres a hijos, de generación en generación, ejecutadas en cualquier entorno y organizadas espontáneamente por los infantes, en numerosas ocasiones sin requerimientos especiales de espacio, lugar o de tiempo para su desarrollo. Muchas de las formas usadas se han conservado sin grandes variaciones durante siglos."

La obra de Alfaro Torres R. (2002) constituye un excelente aporte a la conservación de este tipo de juegos, no sólo por el mérito indiscutible de coleccionar en un texto una cantidad considerable de formas lúdicas practicadas por los niños, debidamente clasificadas atendiendo a sus características,

sino también por haber tenido como iniciativa la conformación de ludotecas en diferentes regiones del país.

José Martí, citado por Lantigua, J (2007) expresó: "Todos los juegos no son tan viejos como las bolas, ni como las muñecas, ni como el críquet, ni como la pelota, ni como el columpio, ni como los saltos", haciendo clara alusión a nuevas formas lúdicas incorporadas al deleite infantil.

De todo lo antes expuesto se considera que es de suma importancia revivir, activar, e influenciar el fomento y rescate de los juegos tradicionales ya que es una forma de beneficiar y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una sociedad de consumo que estimula cada vez más la obtención de medios sofisticados capaces de desarrollar las capacidades mentales del niño a expensas de una influencia en ocasiones muy negativa, capaz de variar su comportamiento y actuación en la sociedad.

El hecho de revivir, activar e influenciar en el fomento y rescate de los juegos tradicionales no es motivo para pensar que todo un pasado se encuentra desmoronado en el olvido, sino que hay cuestiones que se deterioran en su número y frecuencia, por las que es preciso velar y analizar, de manera que se logre comprender así mejor nuestro presente.

Antigua(2007) explica: "Aunque es imposible ser categóricos en una supuesta clasificación sexual de tales prácticas, pues generalmente se funden niños y niñas en una misma actividad, resultó apreciable distinguir una mayoritaria presencia de varones en torno a juegos como las metras y los trompos, en tanto las hembras se dedicaban, la gallina ciega, el escondite, el palito mantequillero, la rueda.

En esas realizaciones fue posible distinguir la ejecutoria de diversas formas lúdicas con la presencia o no de implementos. Entre los primeros se encuentran además de los antes mencionados, la cometa, la perinola y en segundo lugar una buena parte de los juegos de correr, rondas y cantos y juegos variados."

Por otra parte, Bolívar (2001) los denomina "juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve", por tanto, la principal característica de los juegos tradicionales, es resaltar las tradiciones del pueblo desde generaciones. (Sánchez González Licenciado Yunier, 2011)

5.6. Modelo Operativo de la propuesta

FASES	ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Inicial	Sensibilización	<p>Socialización de la propuesta con padres de familias y maestros de la institución</p> <p>Discusión de su propósito con los directivos del centro educativo</p> <p>Presentación definitiva de la propuesta mediante diapositivas</p>	<p>Presentación</p> <p>Socialización</p> <p>Discusión de la propuesta</p> <p>Diálogos abiertos</p> <p>Diseño de diapositivas</p>	<p>Diseño preliminar de la propuesta</p>		Septiembre 2012
Inicial	Planificación	<p>Realización de las actividades para el la elaboración del Manual</p>	<p>Recolección de juegos tradicionales</p> <p>Diseño del Manual</p>	<p>Materiales de oficina.</p> <p>Plan de Propuesta</p> <p>Computador.</p>		Octubre 2012

Central	Implementación	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar las actividades planificadas Familiarizar a los niños y niñas con los juegos tradicionales. • Implementar los diferentes tipos de juegos tradicionales. 	<p>Ejecución de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Breve reseña de lo que son los juegos tradicionales. • Llevar a la práctica la ejecución de cada uno de estos juegos. • Trabajar con los padres en la comunidad. • Distribución y organización del trabajo según la caracterización de los diferentes juegos tradicionales populares infantiles. • Realizar un festival de juegos tradicionales. 	Plan y propuesta Computador		Octubre 2012 - Octubre 2013
Final	Evaluación	<p>Comprobar mediante evaluación los logros que se ha conseguido con la ejecución del proyecto</p> <p>Evaluar el nivel de asimilación y aceptación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrevistas. ✓ Observación. ✓ Mesas de discusión 	Plan y propuesta Computador		Evaluación permanente Indefinido

Elaborado por: Daniela Chancusig

5.7. Estructura de la propuesta

Manual de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 a 6 años de edad

5.8. Evaluación de la propuesta

Tabla N° 19

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	<ul style="list-style-type: none">• Niños y niñas del Centro de Educativo “CEC”.• Padres de familia de los niños y niñas• Maestras del centro
¿Por qué evaluar la propuesta?	Para establecer el éxito de su implementación a corto y mediano plazo.
¿Para qué evaluar?	Para establecer el cumplimiento de los objetivos establecidos en la propuesta, y el cumplimiento de actividades para su implementación y sensibilización
¿Qué evaluar?	Se evaluará las actividades del modelo operativo, la viabilidad de la implementación de las actividades propuestas.
¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none">• Niños y niñas del Centro de Educativo “CEC”.• Padres de familia de los niños y niñas• Maestras del centro
¿Cuándo evaluar?	La evaluación será permanentemente, se realizará de manera periódica, mensual y cuando se cumplan las actividades determinadas en el Modelo Operativo.

¿Cómo evaluar?	Mediante una investigación sobre la ejecución del proyecto con: ✓ Encuestas ✓ Entrevistas. ✓ Observación. ✓ Correos electrónicos ✓ Grupos focales.
¿Con qué evaluar?	✓ Con los instrumentos para la investigación: una grabadora, cuestionario de preguntas, guías de observación.

Elaborado por: Daniela Chancusig

5.9 CONCLUSIONES

- Este manual de juegos tradicionales es una opción para el Centro Educativo “CEC”, para lograr el desarrollo psicomotriz en los niños ya que promueve el mejoramiento de la motricidad gruesa, la motivación y el autoestima de los niños.
- El Manual de Juegos Tradicionales se convertirá en una fuente de consulta práctica, en donde el usuario encontrara juegos, el desarrollo de la actividad, los recursos, el número de participantes que van a intervenir, la evaluación del juego, el lugar donde puede realizarse (área verde o el mismo salón).

5.9 RECOMENDACIONES

- Este manual es una fuente de consulta práctica, en donde el usuario encontrara juegos, como se realiza y en qué lugar practicarlos, el mismo podrá variar de acuerdo a las necesidades.
- Deberá establecerse con éxito la implementación del Manual de Juegos a corto y mediano plazo, para que sea utilizado por los niños y niñas del presente año escolar, así como también de las generaciones venideras.

5.10. GLOSARIO

MANUAL.- Libro que recoja lo más importante de una materia

NEUROLÓGICO.-Que tiene relación con la neurología

COGNITIVO.- Relativo a la cognición o conocimiento

DESARROLLO.- Crecimiento o progreso de una persona, país o cosa

EVOLUCIÓN.- Cambio o transformación gradual de algo, como un estado, una circunstancia, una conducta, una idea.

MOTRIZ.- El desarrollo motriz se refiere a las capacidades de movimiento en las persona

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.

JUEGO.- Acción de jugar, que se realiza para divertirse o entretenerse.

SIMBÓLICO.- Que representa o simboliza una cosa.

SOCIAL.- Relativo a la sociedad humana

**Manual de Juegos Tradicionales para
el desarrollo de la motricidad gruesa
en niños/as de 5 a 6 años de edad en el
Centro de Educativo “CEC”, de la
ciudad de Latacunga, provincia de
Cotopaxi.**

ÁREA

MOTRIZ GRUEZA

AUTORA

Daniela Chancúsig

DIRECTORA

Lic. Nancy Obando

INTRODUCCIÓN

El presente Manual tiene como fin educar sobre los juegos tradicionales más representativos y que puede ser parte de los currículos escolares

Se pretende recopilar juegos populares tradicionales, que los niños/as han jugado en la calle generación tras generación será beneficioso para el desarrollo de las niñas/os, se logrará utilizarlos para introducir, desarrollar y reforzar conceptos, contenidos y actitudes en las aulas, por lo cual se puede contar con un medio didáctico muy práctico para el docente y muy atractivo por el tipo de actividades para el alumnado.

Con los siguientes juegos tradicionales que se va a exponer, se dotará al trabajo en el aula, de unos recursos hasta ahora poco utilizados, para la motivación de los alumnos/as, trabajar de una manera diferente los aprendizajes de siempre así como de reforzarlos, de esta manera estos juegos llevan una innovación a las aulas, y una ayuda al trabajo docente. Se convierten en una herramienta de trabajo motivadora, que cuenta con reglas fáciles para ellos, que van casi siempre acompañados de canciones fáciles y pegadizas, siendo estas una buena forma de trabajar el lenguaje.

En la mayoría de los juegos el material es escaso y de precio casi nulo, factor a tomar en cuenta, debido a la falta de recursos en algunas de nuestras aulas.

CONTENIDO

CARATULA

INTRODUCCIÓN

CARACTERÍSTICA GENERALES PARA NIÑOS DE 5 A
6 AÑOS

OBJETIVO

A QUIEN ESTÁ DIRIGIDA

ESTRUCTURA DEL CONTENIDO

INFORMACIÓN GENERAL



El presente manual está dedicado para los Docente, Padres de Familia, niños y niñas del Centro Educativo “CEC”, con la finalidad de dar mayor conocimiento acerca de, los juegos tradicionales existentes y ponerlos en práctica considerando que al realizar los juegos van a poder compartir y tener mayores lazos con sus seres queridos además que conservaremos estos de generación en generación, fomentando de esa manera la tradición.

OBJETIVOS:

Objetivo general:

Favorecer el desarrollo físico, psíquico, intelectual y social de los niños, niñas, a través de los juegos y los juguetes.

Objetivos específicos

- Conocer las posibilidades lúdicas del propio cuerpo
- Conocer los juegos tradicionales
- Conocer aspectos del patrimonio cultural, del folclore y de la cultura popular
- Jugar sin juguetes: juegos tradicionales
- Iniciarse en la práctica de los juegos de reglas
- Jugar en equipo
- Potenciar la memorización
- Desarrollar la atención
- Saber disfrutar del cuerpo sin juguetes
- Participar y relacionarse con los demás a través del juego

Beneficiarios

- Niños y niñas del Centro de Educativo “CEC”.
- Padres de familia de los niños y niñas
- Maestras del centro

Estructura del contenido

Este manual de juegos tradicionales abarca el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 a 6 años.

Los juegos tradicionales son la muestra de una región de lo autóctono de un país de la construcción del hombre para ser identificados a nivel de cultura. Se han agrupado una serie de juegos tradicionales como se menciona a continuación. Adecuado al en el lugar que nos desenvolvemos.

Este manual está desarrollado para niños y niñas de 5 a 6 años, distribuido de la siguiente forma:

Capítulo I

Características Evolutivas de los niños y niñas de 5 a 6. Áreas motrices gruesas y finas, cognitiva, socio afectivo, lenguaje, neurológica.

Capítulo II

Presentación global de los Juegos Tradicionales.

Capítulo III

Descripción de los Juegos Tradicionales, objetivos, referencia bibliográfica.

Este manual está dedicado a los niños y niñas del

Centro Educativo “Cec”.

Con cariño Daniela



<http://www.google.com.ec/imgres?q=imagenes+infANTILES&hl=es&client=firefox>

CAPITULO I

Es importante que sepamos en qué momento evolutivo están nuestros niños, para saber que les podemos pedir, que es normal que haga, diga, piense y que no, hasta dónde puede llegar.

Cada niño lleva su propio ritmo de desarrollo que no deberemos forzar, pero si estimular de acuerdo a sus posibilidades.

El nivel óptimo de desarrollo dependerá de las experiencias que viva en su relación con los demás.

Esta es un momento de transición, es decir el fin de una etapa (escolar y de desarrollo). (El niño de 5 a 6 años y su desarrollo, http://www.slideshare.net/dianistopacio/savedfiles?s_title=el-nio-de-5-a-6-aos-y&user_login=IsabelIMP, 2011)

Área Motriz:

Equilibrio dinámico.

Iniciación del equilibrio estático.

Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente.

Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.

Área Cognoscitiva

Gran fantasía e imaginación.

Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).

Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad.

Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.

Sincretismo: imposibilidad de disociar las partes que componen un todo.

Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe).

Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.

- Conversaciones.
- Seriaciones.
- Clasificaciones.

Área de Lenguaje

Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas.

Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas).

Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado sea correcto.
(Lutiral Daniela, Trapani Carolina, Características evolutivas del niño, <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol4.htm>)

Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen. Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y ("su suyo").

Aparece cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo.

Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida".

Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "el gana porque va deprisa", "Él es malo, por eso yo le pego".

INTELIGENCIA Y APRENDIZAJE

Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida...

Comienza a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.

El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas.

Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia. Los niños / as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al

usarla (adivinanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.

JUEGOS

Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal. Desde los cuatro a los cinco años, los niños / as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una kinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo. La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.

El desarrollo de la lateralidad lleva al niño a a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.

HÁBITOS DE VIDA DIARIA

- Va al baño cuando siente necesidad.
- Se lava solo la cara.
- Colabora en el momento de la ducha.
- Come en un tiempo prudencial.
- Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente.

- Patea la pelota a una distancia considerable.
- Hace encargos sencillos. (Lutiral Daniela, Trapani Carolina, Características evolutivas del niño, <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol4.htm>)

Desarrollo Social:

Busca ser reconocido más allá de su grupo familiar. El ligarse a diferentes contextos sociales le permite recortar su identidad.

Asiste a una crisis de personalidad: por un lado es solidario con su familia y por el otro ansioso de autonomía. (Alonso Susana G., 1996 – 2011)

Es independiente, y ya no busca que su mamá esté permanentemente a su lado.

Quiere hacer valer sus derechos dentro del núcleo familiar, a veces lo intenta, y lo logra también en otros ámbitos.

Aprende a respetar derechos ajenos.

Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.

Su introducción dentro de un grupo, su integración e interacción con otros pares, se encierran en una difícil búsqueda de inserción a partir de un rol.

Paulatinamente los grupos van cobrando mayor estabilidad; dentro de ellos, ya más estables, comienzan a perfilarse líderes (positivos y/o negativos).

Estos líderes surgen por poseer alguna condición deseada que posea un compañero: habilidad especial para ciertos juegos, destrezas, temeridad. El liderazgo puede no ser estable, es frecuente su movilidad. (Alonso Susana G., 1996 – 2011)

Puede anticipar sus hipótesis y ejercitarse en la toma de decisiones grupales.

Consigue integrarse en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias.

Puede participar en la elaboración de normas grupales.

Se muestra protector con los compañeros de juego menores que él
Se diferencian los juegos de niñas de los de varones, haciéndose muy marcada la diferenciación sexual de los roles. Juegan generalmente separados los varones de las niñas.

Los roles que dramatiza son los que simbolizan el poderío, la fuerza, ídolos deportivos, en especial jugadores de fútbol. Los medios masivos de comunicación ejercen una gran influencia.

Empieza a darse cuenta de que sus compañeros de juego, a veces realizan trampas. Él comienza a hacerlas. (Alonso Susana G., 1996 – 2011)

Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados a los mismos.

Puede empezar un juego un día y terminarlo otro, por lo que tiene mayor apreciación del hoy y del ayer.

Planifica un trabajo y puede perfeccionarlo en otras jornadas.

Evalúa sus adelantos en los dibujos, construcciones, otras actividades.

Le gusta terminar lo que comienza.

Recuerda encargos de un día para el otro. (Alonso Susana Graciela, <http://www.educar.org/infantiles/articulosyobras/nenedecinco.asp>, Ciudad de Buenos Aires, 1996 – 2011)



CAPITULO II

Juegos Tradicionales

- ❖ la gallniita Ciega
- ❖ El Gato y el Ratón
- ❖ El Florón
- ❖ La Pájara Pinta
- ❖ Las Cocinaditas
- ❖ Torneo de Cintas
- ❖ Piedra, papel o tijera
- ❖ Simón Dice
- ❖ La Perinola
- ❖ La Rayuela
- Los Trompos
- Las Bolas
- Las Escondidas
- El Lobo
- Ollitas Encantadas
- El patio de mi casa
- Don Pirulero
- Arroz con leche
- ❖ Estatua
- ❖ Congeladas
- ❖ Aserrín Aserrán
- ❖ Las Cogidas
- ❖ Matatiru Tirarán
- ❖ Los Ensacados
- ❖ Carretilla
- ❖ Saltar la Cuerda
- ❖ Cometas. Morros

Fuente:juegos infantiles tradicionales · dibujos de juegos · dibujos de juegos..

CAPITULO III

Gallinita Ciega

Fuente: juegos infantiles tradicionales · dibujos de juegos.



Objetivo: Desarrollar las habilidades auditivas de los niños, al igual que su rapidez mental

Recursos: Humanos, tela, regla, área verde.

Nº de Participantes: 20 niños

Edad: 5 a 6 años

Desarrollo del juego:

Gallinita ciega

¿Qué se te ha perdido?

¿Buscas a tus hijos?

¿Buscas al marido?

Busco, busco, busco
en cuenta cabal,
para mi costura
aguja y dedal.

**Date tres vueltitas
como un compás,
y luego tres brincos
y pronto hallarás...**

Vuelta, vuelta, vuelta
una, dos y tres,
torciendo mi tronco,
girando los pies.

**Brinco, Brinco, brinco,
uno, dos y tres, alzando los brazos,
alzando los pies.**

Busca, busca, busca,
aguja y dedal,
pues si hoy no encuentras
¡nunca encontrarás!



Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/>

Evaluación: La "Gallinita Ciega" es un juego tradicional muy conocido en el entorno educativo, los niños y niñas siempre disfrutan de esta dinámica, los niños se sienten muy felices, inquietos y espontáneos. Muy recomendado.

Fuente: Guevara Darío, Folclore del Corro Infantil Ecuatoriano, pág. 172, Quito - Ecuador, 1965.

El Gato y el Ratón

Fuente: juegos infantiles tradicionales



Objetivo:

Desarrollar agilidad, la percepción, y el análisis

Recurso: Humano

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: 20 niños

Desarrollo del juego

El gato y el ratón

Los niños forman la rueda cogidos de las manos. 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".



Evaluación: Este juego es importante porque se estimula el trabajo en equipo, el entusiasmo. Es una actividad en la que los niños y niñas disfrutan, se relajan y comparten con sus pares.

Fuente:

http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/Castella/paraca/raton_gato.htm

El Florón

Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/>



Objetivo:

Desarrollar el esquema corporal y la noción de espacio

Recursos: Humano, pelota pequeña u otro objeto

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: 20 niños

Desarrollo del juego

El Florón

El profesor guía algunas imitaciones con las manos mariposa, ave, conejo, árbol, etc.

Coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí.

Muestra el objeto que llamará florón.

Junta las manos, escondiendo el florón entre ellas.

"El florón está en mis manos,
de mis manos ya pasó.

El florón está en mis manos,
de mis manos ya pasó".

- Profesor deja el florón entre las manos de uno de los jugadores.

- Profesor pregunta a otro niño:

- ¿Dónde está el florón?

- Mientras el niño piensa, todos cantan:

- Los niños imitan el cierre de manos.

- Profesor y niños cantan:

- Profesor dice que dejará el florón entre las manos de
alguno.

"Las monjitas carmelitas
se fueron a Popayán,
a buscar lo que han perdido
debajo del arrayán"

- El niño responde

- Si adivina, todos aplauden y le tocará a él pasar el florón.

- **Si no adivina, pagará prenda, como por ejemplo, imitar a
alguien, servir la merienda a sus compañeros del grupo,
etc.**



Juego "El Florón": Buscando el florón



Felicitaciones encuentra el florón

Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/>

Evaluación: Los niños y niñas disfrutaban mucho tratando de adivinar quien tiene el florón pero la carita delatora de quien lo tiene permite encontrarlo con facilidad, algunos se tardan un poco más. Es una actividad muy divertida aunque al principio les puede resultar un poco difícil entender el objetivo del juego, con un poco de práctica y paciencia esta actividad es muy emocionante.

Este juego habilita los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención.

Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social”

La pájara Pinta



Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/>

Objetivo:

Desarrollar las habilidades de interactuar con sus compañeros a través de la comunicación

Recursos: Humano

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: 20 niños

Desarrollo del juego

La pájara pinta

Los niños y niñas cantan en coro formando una ronda. Una niña se coloca en el centro de la ronda haciendo de pájara pinta. Después la niña escoge a su pareja y baila en el centro, mientras el coro canta.

Grupo:

Estaba la pájara pinta
a la sombra de un verde limón;
con el pico recoge la rama,
con el pico recoge la flor.
Ay!, ay!, ay!

tú eres mi amor.

Pájara Pinta:

Me arrodillo a los pies de mi amante

me levanto fiel y constante

dame una mano,

dame la otra,

dame un besito

con tu linda boca.

Yo soy la niñita del Conde Laurel

que quiero bailar

y no hallo con quién.

Grupo:

Pues siendo tan bella

¿no hallas con quién?

elige a tu gusto

aquí tienes cien.

Pájara Pinta:

Elijo a esta niña

por ser la más bonita,

la blanca azucena

de todo el jardín.

ahora que he hallado

esta prenda querida

gustoso será

bailar, yo con ella.

Con ésta sí,

con ésta no;

con ésta sí

me casaré yo.

Grupo:

Y ahora que hallaste

tu prenda querida

gustos será que bailes con ella.

con ésta sí,

con ésta no,

con ésta sí,

te casarás tú.

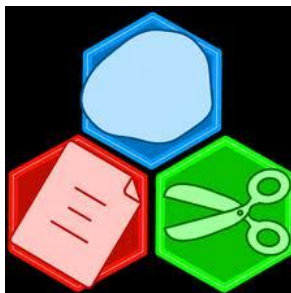


Fuente: <http://1.bp.blogspot.com/>

Evaluación: Para jugar "La Pájara Pinta" se necesitará de algunos días para poder aprenderse la canción. Por medio de esta dinámica ayudamos al niño o niña a desarrollar el lenguaje, la coordinación, el trabajo en equipo, la atención, entre otros aspectos.

Fuente: Ministerio de Bienestar Social, Dirección Nacional de Promoción Popular, Juegos Infantiles Tradicionales Ecuatorianos, Quito - Ecuador, 1990.

Piedra, papel, tijera



Fuente: <http://imágenes infantiles.com/>

Objetivo:

Desarrollar la inteligencia y rapidez mental

Recursos: Humano

Edad: 5 a 6 años

Nº de participantes: 20 niños (grupos de 2)

Desarrollo del juego

Piedra, papel, tijera



El juego se desarrolla con las manos. El puño cerrado representa la piedra, la mano abierta el papel y los dedos índices y medio estirados haciendo una uve las tijeras. La piedra gana a las tijeras porque las rompe, las tijeras ganan al papel porque lo cortan, el papel gana a la piedra porque la envuelve.

Los dos jugadores se pondrán uno frente al otro con una mano a la espalda y dirán: «piedra, papel o tijera», justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana.

Si los dos niños enseñan la misma figura empatan.

Evaluación: Desarrollo de habilidades en los niños óculo manual.

Fuente: <http://www.elhuevodechocolate.com/juegos/juego5.htm>

Simón Dice



Fuente: <http://juegos-tradicionales.com/>

Objetivo:

Desarrollar las habilidades de coordinación motriz

Recursos: Humano

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: 20 niños

Desarrollo del juego

Simón dice

Un niño o adulto hace de Simón, se juega con las dos manos, con el puño cerrado y los pulgares extendidos.

Pueden adoptarse tres posiciones con las manos:


- Puños cerrados y pulgares hacia arriba.
- Puños cerrados y pulgares hacia abajo.
- Puños cerrados y pulgares al centro.

Simón puede decir, tres cosas:

- Simón dice pulgares arriba.
- Simón dice pulgares abajo.
- Simón dice pulgares al centro.

El juego consiste en que todos los niños participantes tienen que hacer lo que diga Simón, pero Simón puede mentir, es decir aunque diga "pulgares arriba" Simón puede poner los

<p>pulgares hacia abajo para confundir a los participantes o viceversa.</p> <p>El niño que se equivoque será eliminado.</p> <p>El niño que gane hará de Simón.</p>
<p>Evaluación: Este juego permitirá Aumenta la memoria y la capacidad de concentración.</p>
<p>Fuente: http://www.ciao.es/Opiniones/Simon__269942</p>

<h2 style="text-align: center;">La Rayuela</h2>  <p style="text-align: center;">Fuente: http://juegos tradicionales.cm/</p>
<p>Objetivo:</p> <p>Desarrollar las habilidades motrices el ingenio, y la creatividad de los niños.</p>
<p>Recursos: Humano, tiza, ficha</p>
<p>Edad: 5 a 6 años</p>
<p>Nº de participantes: 20 niños (5 grupos de 4)</p>
<p>Desarrollo del juego</p>
<p style="text-align: center;">La rayuela</p> <p>Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo,</p>

representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.

Variante

Otras clases de rayuela eran EL AVION, LA SEMANA, este último es con siete cuadros representando a cada día.



Evaluación: Es utilizada como un elemento valiosísimo para la motricidad, así como también para fomentar el esquema corporal, la lateralidad.

Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social”

La Perinola



Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/>

Objetivo: Estimular la pinza digital.

Recursos: Humanos, tapa coronas, botones, objetos varios, perinolas

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: 20 niños

Desarrollo del juego:

La perinola

La perinola es una especie de trompo, confeccionada con tagua o madera, la que se hace bailar con la mano, sobre una mesa o piso.

Se jugaba por lo general en horas de la noche con un gran número de personas en las casas y con gran asistencia de personas alrededor de las mesas. "Todo el mundo hablaba y gritaban mientras bailaba la perinola, otros vendían y compraban las tortas, era un ir y venir de personas."

Varios niños bajo un orden determinado harán bailar la perinola; pueden apostar algo, por ejemplo, tapa coronas, botones, objetos varios, al tiempo que gira la perinola.

Los jugadores retiran los objetos, según marque la perinola.

D = Deje

<p>T = Todo</p> <p>S = Saque</p> <p>P = Ponga</p>
<p>Evaluación:El niño desarrolla la habilidad motriz de sus manos con cada lanzamiento.</p>
<p>Fuente: GualotuñaSimbaña Paulina Alexandra, “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo. Propuesta alternativa”, Escuela Politécnica del Ejército Departamento de Ciencias Humanas y Sociales Carrera De Educación Infantil, marzo de 2011</p>

Los Trompos



Fuente: <http://juegos tradicionales.com/>

Objetivo: Potenciar la precisión de las extremidades superiores.

Recursos: Humanos, trompos, sogas pequeñas

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: 20 niños (4 grupos de 5)

Desarrollo del juego:

Los trompos

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.

Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto.

Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando.

Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.

Los mismos subgrupos trazan una circunferencia resaltando el centro, a una señal pican con sus trompos tratando pegar en el centro; quien está más alejado de éste, debe dejar el

trompo en el suelo para que el resto trate de arriarlo al interior de la circunferencia con sus trompos bailando, a los que se coge en la mano para golpear al del suelo
Aquella q no hace bailar al trompo y no ha topado al del suelo, pondrá el trompo en el piso, reemplazando al anterior.

Evaluación: Los niños aprenderán a disfrutar del verdadero juego y diversión que requiere de ingenio y gracia desarrollando su motricidad.

Fuente: Gualotuña Simbaña Paulina Alexandra, “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo. Propuesta alternativa”, Escuela Politécnica del Ejército Departamento de Ciencias Humanas y Sociales Carrera De Educación Infantil, marzo de 2011.

Las Bolas



Fuente: <http://recuperaciónjuegostradicionales.com/>

Objetivo: Estimular los movimientos finos de los dedos.

Recursos: Humanos, canicas

Edad: 5 a 6 años

Nº de participantes: 20 niños (grupos de 2)

Desarrollo del juego:

Las bolas

Existen varios juegos con las bolas como son “la bomba” y “el tingue”

LA BOMBA: Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.

LOS PEPOS o TINGUE: Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.

Evaluación: Se fomenta la práctica de juegos al aire libre, así como el cuidado y aprovechamiento de las zonas recreativas naturales, también ayuda en el desarrollo motriz óculo-manual,

coordinación fina y coordinación dinámica de las manos; a los que añadimos: pensamiento táctico y estratégico, relaciones sociales y afectivas.

Fuente: Gualotuña Simbaña Paulina Alexandra, “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo. Propuesta alternativa”, Escuela Politécnica del Ejército Departamento de Ciencias Humanas y Sociales Carrera De Educación Infantil, marzo de 2011.

Las Escondidas



Fuente: <http://recuperaciónjuegostradicionales.com/>

Objetivo: Desarrollar el esquema corporal y la noción de espacio

Recursos: Humano

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: 20 niños

Desarrollo del juego:

Las escondidas

Formar dos equipos de jugadores. Un grupo se esconde y el otro sale en busca del primero. A una señal dada, que puede hacer alguno de los escondidos grita: “Horita ¡vacunita!”, el

segundo grupo sale en plan de búsqueda. Después de que todos han sido descubiertos, se cambian los papeles y continúa el juego.

Variantes: Contar hasta un número predeterminado como señal de búsqueda.

Evaluación: A través de este juego el niño en esta etapa de desarrollo, se da la posibilidad del contacto corporal y que niños/as al jugar puedan tocarse, empujarse, abrazarse, etc. Al lanzar gritos los niños y niñas estarían expresando sentimientos de alegría, de sorpresa, de susto.

Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social

El Lobo



Fuente: <http://recuperaciónjuegostradicionales.com/>

Objetivo: Desarrollar el esquema corporal, la noción de espacio y tiempo

Recursos: Humano, área verde.

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: Todos los niños/as

Desarrollo del juego:

El lobo

Los niños y las niñas se tomarán de las manos formando un círculo. Un niño/ a es el “Lobo” y se ubica en el centro. Los otros, mientras giran a su alrededor, entonan la siguiente canción:

<p>Juguemos en el bosque Hasta que el lobo esté. Si el lobo aparece Enteros nos comerá ¿Qué estás haciendo, lobito? Y el “lobo” contesta: “Me estoy bañando....” Los demás niños repiten la canción y la pregunta, y el “lobo” responde: “Estoy desayunando...”, “Estoy poniéndome la camisa....”, etc., Hasta que está listo para “salir al bosque”. A la última pregunta, el “lobo” contesta: “Voy a comerlos....” Al oír esta frese, los niños corren en diferentes direcciones. El niño que es aprehendido por el “lobo” pasa a ocupar el lugar de éste y se reinicia el juego.</p> <p>Variantes: Saltar mientras se entona la canción.</p>
<p>Evaluación: la práctica de este juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.</p>
<p>Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social</p>

Los Ensaçados



Fuente: <http://esosjuegostradicionales.com/>

Objetivo:

Desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños

Recursos: Humanos, área verde, saco, pito

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: Tolos los niños/as

Desarrollo del juego:

Los ensacados

Los participantes bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y dada la señal saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Evaluación: los ensacados son una distracción sana para los niños, evitando el sedentarismo a través de la práctica de juegos al aire libre

Fuente: <http://patriciaroi.wordpress.com/2009/09/08/la-carrera-de-ensacados/>

Ollitas



Fuente: <http://recuperaciónjuegostradicionales.com/>

Objetivo: Desarrollar el esquema corporal.

Recursos: Humanos

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: Todos los niños/as

Desarrollo del juego:

Ollitas

Se ubicarán en el piso, en cuclillas y con los brazos pasando por detrás de las rodillas hasta sujetarse las manos entre sí. Cada “ollita” tiene el nombre de un utensilio de cocina.

La vendedora se apresta a recibir a los compradores. Llega una compradora y se produce el siguiente diálogo:

Compradora: -¡Pum, pum!

Vendedora: -¿Quién es?

Compradora: -Yo.

Vendedora: -¿Qué desea?

Compradora: -Un sartén.

Vendedora: -Mire ésta.

Compradora: -¿Cuánto cuesta?

Vendedora: -Esa vale veinte.

Compradora: -Le doy diez

Vendedora: -Bueno, lleve....

Entonces, la compradora y la vendedora toman la “OLLITA”

Por los brazos y la llevan a otro lugar. Una vez que se han

comprado todas las “OLLITA”, compradora y vendedora se van a misa y a su regreso las “ollitas” se han convertido en “espejos”. Se asustan, van a averiguar qué ha sucedido, y al regresar nuevamente las “ollitas” se han convertido en “perros”, que las persiguen con el objeto de “morderlas”.
Variante: Vender animales.

Evaluación: Los niños van a aprender a valorar, reconocer y participar en los juegos tradicionales.

Fuente: Juegos Populares del Ecuador “Fausto Segovia Baus”.

El Patio de mi casa



Fuente: <http://juegostradicionales.com/>

Objetivo: Desarrollar el esquema corporal y la noción de tiempo.

Recursos: Humano

edad: 5 a 6 años


Nº de Participantes: Todos los niños/as

Desarrollo del Juego:

El patio de mi casa

Varios niños y niñas se ubicarán en círculo tomados de las manos y giran mientras corean la canción. Al iniciar la segunda estrofa los niños y las niñas deben agacharse.

<p>El patio de mi casa Es muy particular: Cuando llueve se moja Como los demás. A-GA-CHA-TE y vuélvete a agachar, que las agachaditas saben bailar: H,I,J,K, L,M,N,A, Que si tú no me quieres, Otra niña me querrá</p> <p>Variante: Realizar diferentes movimientos al entonar la canción.</p>
<p>Evaluación: La práctica de este juego favorecerá el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.</p>
<p>Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social”</p>

<h2 style="text-align: center;">Don Pirulero</h2> <p style="text-align: center;">Fuente: http://recuperaciónjuegostradicionales.com/</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">al don al don, al don pirulero, cada cual, cada cual, atiende su juego...</p> </div>
<p>Objetivo: Desarrollar el esquema corporal y la noción de tiempo</p> <p>Mientras los jugadores forman un círculo, un niño/a,</p>

ubicado en la mitad, ejecutará algunas mímicas para que los demás lo imiten al ritmo de la canción:
Participantes: Todos los niños y niñas
Recursos: Humanos
Edad: 5 a 6 años
Nº de Participantes: todos los niños/as
Desarrollo del juego:
<p style="text-align: center;">Don Pirulero Al don Pirulero, Al don Pirulero, Cada cual atiende a su juego. Y el que no, Y el que no, Una prenda tendrá. Los niños/as que no hayan estado atentos, pagarán un “prenda”. Variante: Utilizar objetos.</p>
Evaluación: Fortalecerá la motivación, la socialización, la convivencia y trabajo en equipo.
Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social”

Arroz con leche



Fuente: <http://2bogspot.com/>

Objetivo: Desarrollar el esquema corporal.

Recursos: Humano

Edad 5 a 6 años

Nº de Participantes: Todos los niños y niñas


Desarrollo del Juego:

Arroz con leche

Los niños y las niñas giran en círculo al ritmo de esta canción. El niño/a que está en el centro señala con el dedo sin moverse. Al terminar la canción, el círculo deja de girar y el niño/a del centro apunta hacia uno de los niños/as del círculo; él será entonces quien pase al centro para reiniciar la ronda.

Arroz con leche,
Me quiero casar
Con una señorita
De San Nicolás.
Que sepa coser,
Que sepa bordar, Para ir a jugar.
Yo soy la viudita
del conde Laurel,
que quiero casarme
Y no sé con quién

<p>Con éste sí con éste no; Que sepa abrir la puerta con este señorito Me caso yo.</p> <p>Variante: Jugar la ronda diferentes ritmos.</p>
<p>Evaluación: El niño al entenderse con este juego tradicional podrá expresar mejor sus sentimientos, pensamientos, gustos y opiniones; afrontará mejor la resolución de conflictos y también tendrá mayor tolerancia a las normas y límites.</p>
<p>Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social”</p>

Estatua
 <p>Fuente: http://2bogspot.com/</p>
<p>Objetivo: Desarrollar el esquema corporal y la noción de espacio</p>
<p>Recursos: Humano</p>
<p>Edad: 5 a 6 años</p>
<p>Nº de Participantes: Todos los niños/as</p>
<p>Desarrollo del Juego:</p>
<p>Estatua</p> <p>Los niños y las niñas forman un círculo y uno de ellos pasa al centro y</p>

recita el estribillo:

El que quiere saber y aprender
De qué modo se siembra la avena,
Pues mi padre sembraba así

Al terminar de recitarlo, el niño queda como estatua y en el acto todos los demás deben imitarlo. El niño que se mueve ocupa el centro.

Variante: Realizar cosquillas si no se mueven.

Evaluación: Se tomara en cuenta la técnica y creatividad del niño al realizar el juego.

Fuente: Juegos Populares del Ecuador “Fausto Segovia Baus”.

Congeladas



Fuente: <http://rescatejuegostradicionales.com/>

Objetivo: Desarrollar el esquema corporal

Recursos: Humanos

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: Todos los niños/as

Desarrollo del Juego:

Congeladas

Es un juego de persecución. Pueden jugar más de ocho niños y niñas, de los cuales uno “congela” (toca a un niño, quien queda inmóvil) y otro “descongela” (toca al niño para

que recobre el movimiento), mientras todos corren para llegar a un sitio visible del patio, que se denomina “paz” (un árbol, un poste, etc.), en el que están “salvados”.

Se inicia el juego designado al niño que “congela” y al niño que “descongela”. Luego todos corren para llegar a la “paz” sin haber sido “congelado”. El niño que ha sido “congelado” varias veces pasará a ser el nuevo perseguido o el que “congela”

Evaluación: El niño se va desarrollar libremente en el juego.

Fuente: Juegos Populares del Ecuador “Fausto Segovia Baus”.

Aserrín, aserrán



Fuente: <http://1bogspot.com/>

Desarrollo del Juego:

Aserrín, aserrán

Dos niño/as se colocan frente a frente, se sientan, abren las piernas y

<p>juntan los pies; se toma de las dos manos, se inclinan hacia atrás y regresan hacia delante mientras canta el estribillo:</p> <p style="text-align: center;">Aserrín, aserrán, Los maderos de San Juan. Piden pan, no les dan, Piden queso, les dan hueso, Piden vino, si les dan, Se marean y se van.</p>
<p>Objetivo: Desarrollar el esquema corporal y fijación de la noción Adelante-atrás.</p>
<p>Recursos: Ninguno</p>
<p>Edad: 5 a 6 años</p>
<p>Nº de Participantes: 20 niños (grupo de 2)</p>
<p>Evaluación:Juegos tradicionales son el acceso más primario del ser humano a la cultura.</p>
<p>Fuente: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social”.</p>

<h2 style="text-align: center;">Cogidas</h2>  <p style="text-align: center;">Fuente: http://2bogspot.com/</p>
<p>Desarrollo del juego:</p>
<p style="text-align: center;">Cogidas</p> <p>Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A a la</p>

<p>señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos.</p> <p>Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.</p> <p>El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.</p> <p>El juego continuará mientras dure el interés de los niños.</p> <p>Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.</p> <p>Variante: Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego.</p>
Objetivo: Potenciar la coordinación motriz gruesa.
Recursos: Humano
Edad: 5 a 6 años
Nº de Participantes: Todos los niños/as
Evaluación: El niño va a desarrollar la socialización con los demás niños existirá contacto corporal como abrazarse, empujarse y al mismo tiempo se divertirá.
Fuente: Juegos Populares del Ecuador “Fausto Segovia Baus”.

La sogá o la cuerda



Fuente: <http://juegostradicionales.com/>

Objetivo:

Desarrollar las habilidades psicomotrices, agilidad, rapidez.

Recursos: Humanos, sogá.

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: Todos los niños/as

Desarrollo del juego:

Soga

Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar:

"Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada"

Así comenzaba el juego de saltar a la sogá, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

Evaluación: Detectar la colaboración y compañerismo en el juego

Fuente: <http://materialdidacparvu.blogspot.com/2010/09/juegos-tradicionales-del-ecuador.html>

El Juego de las Cometas



Fuente: <http://1bogspot.com/>

Objetivo:

Desarrollar la creatividad de los niños, y la habilidad para crear.

Recursos: Humanos, cometa

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: Todos los niños/as

Desarrollo del juego:

El material utilizado era el sigse o el carrizo para su armazón; el papel cometa, de empaque o papel periódico; tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar. Se utilizaba el engrudo o la goma con lechero, este último se extraía de un árbol de la serranía ecuatoriana (muy consistente como cualesquier otro pegamento). La cola de la cometa se la hacía uniendo pedazos de tela usada, medias viejas, y con las manos se las guiaba como si fuese un timón para hacerlas volar.

Juego tan creativo que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares.

Los niños y jóvenes se esmeraban en confeccionar sus cometas de la mejor manera. Grandes alturas alcanzaban las

cometas, a veces el viento era tan fuerte que las cometas se enredaban en los cables de luz.

Actualmente en épocas de cometas (julio-agosto) toma gran impulso este juego. Se confeccionan para la venta en variedades de colores y tamaños.

Evaluación: El niño va a desarrollar su creatividad e imaginación, divirtiéndose de una manera libre.

Fuente:<http://materialdidacparvu.blogspot.com/2010/09/juegos-tradicionales-del-ecuador.html>

La Carretilla

Fuente: <http://juegosalibrelibre.com>



Objetivo:

Desarrollar el trabajo en equipo y la confianza en el compañero

Recursos: Humanos, pitó, bandera blanca

Edad: 5 a 6 años

Nº de Participantes: Todos los niños/as

Desarrollo del Juego:

Se corren por parejas, sobre una distancia marcada de antemano. Parten desde una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta.

Reglas:

Es muy importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero puede llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, así evitaremos algún tipo de lesión.

Observaciones:

- Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes.
- Si la superficie no es lisa, se deben utilizar guantes.
- Se recomienda cambiar de rol durante las carreras.

Evaluación: El niño /a va a mejorar su equilibrio, asumiendo mayor seguridad en sí mismo.

Fuente:

http://www.juegospopulares.org/index.php?option=com_k2&view=item&id=96:la-carretilla&Itemid=8&lang=es

Bibliografía

Documental y Virtual

(s.f.). Recuperado el 2012, de <http://es.scribd.com/doc/38803604/Motricidad-Gruesa>.

(s.f.). Recuperado el 1 de noviembre de 2012, de
<http://es.scribd.com/doc/38803604/Motricidad-Gruesa>.

(s.f.). Recuperado el 2 de noviembre de 2012, de
<http://micorazondetiza.com/blog/caracteristica-evolutivas-en-ninos-d-5-anos.UI8UFcVmKME>.

(marzo de 2008). Recuperado el 5 de noviembre de 2012, de
<http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/03/caracteristicas-de-los-nios-de-5-aos.html>.

Berruazo. (1995). <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm>. Recuperado el 28 de septiembre de 2012

Carrillo, M. (2011). Motricidad Gruesa.

Carrillo, N. N. (1991). Guía para el desarrollo integral de los niños de 0 a 5 años. En comp,
Guía para el desarrollo integral de los niños de 0 a 5 años.

Español, M. d. (2000-2022). <http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>.
Recuperado el 15 de septiembre de 2012

Froebel. (1913). El niño.

Garza, F. (1978). Control Motor Grueso. En F. Garza, *Control Motor Grueso*.

Gil, P. C. (3 de septiembre de 2008). <http://www.rieoei.org/rie47ao4.htm>.

Gil, P. C. (4 de septiembre de 2008). <http://www.rieoiue.org/47a04.htm>.

Gurza, F. (1978). Desarrollo de un bebe.

Jimenez, J. (1982). Funciones nerviosas y Musculares.

Jiménez, J. (2009). *Juegos*.

Lopategui, E. (2005). <http://www.saludmed.com/AprendeMotor/ppt/DestrezaM.ppt>, 2005.
Recuperado el 16 de octubre de 2012

López, M. (1968). jugar es necesario para el correcto desarrollo infantil. En UNESCO.

Lúdica. (15 de octubre de 2012). <http://www.lúdica.org/>.

Lúdica. (15 de octubre de 2012). <http://www.lúdica.org/>.

Lúdico, C. (7 de noviembre de 2011). <http://educarparalohumano.blogspot.com/>.

Martínez, M. V. (4 de abril de 2010). <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-2.html>, 2010. Recuperado el 21 de octubre de 2012

Munián, J. (1997). La Psicomotricidad. En *La Psicomotricidad* (pág. 210).

Nervioso, S. (14 de enero de 2005). <http://www.scollvaz.galeon.com/>. Recuperado el 25 de septiembre de 2012

Paris, E. (2011). <http://www.bebesymas.com/desarrollo/desarrollo-motor-grueso-y-fino>.
Recuperado el 19 de septiembre de 2012

Piaget. (1986). El juego.

Piaget. (1994). Actividad Corporal. En Arnaiz, *Actividad Corporal* (págs. (43-62)).

Piaget., W. G. ((1968-1969). (1980). (1958). (1968). (1979). (1981). (1978). (1973). (1984-1988-1996).(1990).(1985).(1995).). Desarrollo Humano. En compilación, *Desarrollo Humano*.

RED, G. (10 de septiembre de 2010). Universidad de la Punta. *La realidad es bien distinta*.

Reina, C. (2009). *Características del juego infantil*.

Richards. (1974). Comunicación.

Santamaría, S. M. (2004). Esquema Corporal. En comp.

Trigueros, C. y. (2005). Aprendizajes Motrices. En C. y. Trigueros, *Aprendizajes Motrices*.

UNICEF. (1984). Desarrollo del niño. *Desarrollo del niño*, (págs. 122-126).

Viader, F. (1992). Comunicaciòn.

Yturralde, E. (16 de octubre de 2012). <http://www.ludica.org/>.

Zùgaro. (1992). El juego, como actividad fundamental para el desarrollo del niño.

ANEXOS



ENCUESTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

Encuesta dirigida al personal docente que labora en la sección Pre básica del Centro Educativo "CEC".

INSTRUCCIONES:

Señores Profesor marque con una X en la respuesta que considere correcta:

CUESTIONARIO:

1. ¿Cree que el niño preescolar deben ir adquiriendo capacidades progresivamente a través de los movimientos?

SI (18) NO (2)

Por qué

2. ¿Considera importante para iniciar el desarrollo de la motricidad en el niño desarrollar actividades lúdicas?

SI (16) NO (4)

3. ¿Ejercita actividades y juegos lúdicos para el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños?

Siempre (4)

A veces (9)

Nunca (7)

4. ¿El Centro Educativo cuenta con espacios y ambientes adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas?,

SI () NO ()

5. ¿En el Centro Educativo el estado del material didáctico para realizar actividades de Motricidad Gruesa es?

Muy Bueno ()

Bueno ()

Regular ()

Malo ()

6. ¿Ha recibido cursos de capacitación sobre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad.
 SI () NO ()
7. ¿Con qué frecuencia dialoga con los padres de familia para informarle de los avances motrices de sus hijos?
 A diario ()
 Semanal ()
 Mensual ()
 No lo hace ()
8. ¿Cuándo realiza juegos tradicionales con sus niños, observa avances en su motricidad?
 Siempre ()
 A veces ()
 Nunca ()
9. ¿Con que frecuencia aplica juegos tradicionales y actividades lúdicas con los niños en el Centro?
 A diario ()
 Dos veces por semana ()
 Una vez a la semana ()
 Cada quince días ()
10. ¿Considera que toda actividad lúdica que el niño logra tiende a estimular la coordinación motriz y propiciar el goce estético a través del movimiento?
 SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

Encuesta dirigida a los señores Padres de Familia del Centro Educativo “CEC”, Sección Pre básica.

Señores Padres de familia por favor maque con una X en la respuesta que considere correcta:

CUESTIONARIO

7. Recuerda haber realizado juegos tradicionales cuando era niño
SI () NO ()
8. Cuándo juega con su hijo(a) siente que existe mayor comunicación, confianza y coordinación motora.
SI () NO ()
Por qué
9. La maestra de su hijo(a) le ha explicado qué es la motricidad gruesa.
SI () NO ()
10. Participa con sus hijos en juegos tradicionales aprendidos en la escuela.
SI () NO ()
11. En su hogar, los miembros de la familia participan en juegos tradicionales.
SI () NO ()
12. Cree usted que la institución cuenta con materiales necesarios para realizar actividades de Motricidad Gruesa.
SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCIAL

Ficha de Observación para niños y niñas de 5 a 6 años del Centro Educativo
“CEC”, Sección Pre básica.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre del Niño:

Edad: Sala: Maternal () Ed. Inicial ()

MOTRICIDAD GRUESA	TOTALMENTE	MEDIANAMENTE	POCO	NADA
mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear	X			
atrapar una pelota que rebota		X		
saltar en un pie (alrededor de los 4 años) y posteriormente hacer equilibrio sobre un solo pie durante unos 5 segundos		X		
caminar apoyando desde el talón hasta los dedos	X			
dibujar un círculo			X	
dibujar una persona con 3 partes	X			
ponerse la ropa apropiadamente				X
manejar bien la cuchara y el tenedor al comer				
untar con un cuchillo			X	
dibujar un triángulo				X



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

Ficha de Observación para niños y niñas de 5 a 6 años del Centro Educativo
“CEC”, Sección Pre básica.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre del Niño:

Edad: Sala: Maternal () Ed. Inicial ()

MOTRICIDAD GRUESA	TOTALMENTE	MEDIANAMENTE	POCO	NADA	TOTAL
mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear	11	7	2	0	20
atrapar una pelota que rebota	9	8	3	0	20
saltar en un pie (alrededor de los 4 años) y posteriormente hacer equilibrio sobre un solo pie durante unos 5 segundos	14	5	1		20
caminar apoyando desde el talón hasta los dedos	12	4	4	0	20
dibujar un círculo	19	1	0	0	20
dibujar una persona con 3 partes	14	4	2	0	20
ponerse la ropa apropiadamente	10	5	5	0	20
manejar bien la cuchara y el tenedor al comer	14	3	3	0	20
untar con un cuchillo	12	3	5		20
dibujar un triángulo	17	2	1		20
PROMEDIO	13,2	4,2	2,6	0	20

Ficha de observación final

MOTRICIDAD GRUESA	TOTALMENTE	MEDIANAMENTE	POCO	NADA	TOTAL NIÑOS
Mayor habilidad para correr, saltar, hacer los primeros lanzamientos y patear	11	7	2	0	20
Atrapar una pelota que rebota	9	8	3	0	20
Saltar en un pie y posteriormente hacer equilibrio sobre un solo pie durante unos 5 segundos	14	5	1		20
Caminar apoyando desde el talón hasta los dedos	12	4	4	0	20
Dibujar un círculo	19	1	0	0	20
Dibujar una persona con 3 partes	14	4	2	0	20
Ponerse la ropa apropiadamente	10	5	5	0	20
Manejar bien la cuchara y el tenedor al comer	14	3	3	0	20
Untar con un cuchillo	12	3	5		20
Dibujar un triángulo	17	2	1		20
Promedio	13,2	4,2	2,6	0	20

Resultados de observación realizadas a los niños: