



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO,
ARTE Y APRENDIZAJE**
**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y
APRENDIZAJE**

TÍTULO:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES “JUGANDO SOY FELIZ”, PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA, EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “GONZALO ZALDUMBIDE”, DE LA COMUNIDAD DE SAN JOSÉ DE SABAÑAG, PARROQUIA SANTA FE DE GALÁN-CANTÓN GUANO-PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.

AUTORA

ROSA INÉS ROJAS LOGROÑO

TUTORA:

Mgs. MARTHA ÁVALOS

RIOBAMBA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE CON EL TEMA: ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES “JUGANDO SOY FELIZ”, PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA, EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “GONZALO ZALDUMBIDE”, DE LA COMUNIDAD DE SAN JOSÉ DE SABAÑAG, PARROQUIA SANTA FE DE GALÁN-CANTÓN GUANO-PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014, es de propiedad de Rosa Inés Rojas Logroño el mismo que ha sido revisado y analizado en un cien por ciento con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutora, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad


Mgs. MARTHA ÁVALOS
TUTORA

AUTORÍA

Yo, ROSA INÉS ROJAS LOGROÑO con Cédula de Identidad N° 0601626385 soy responsable de las ideas, doctrinas resultados y propuesta realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Rosa Inés Rojas Logroño

C.I. 0601626385

AGRADECIMIENTO

Mi sincero reconocimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, al Instituto de posgrado, principalmente a los Maestros de la Maestría En Educación Parvularia Mención Juego, Arte y Aprendizaje quienes con sus enseñanzas y conocimientos contribuyeron a desarrollar mi formación profesional.

El proponerse metas y alcanzarlas, requiere mucho esfuerzo y sacrificio, vencer barreras que día a día se nos presentan, levantarnos de cada caída y proseguir con más fuerza. Esto es posible si en nuestro corazón está presente el ser más sublime, y perfecto que es DIOS, él nos llena de esa fuerza, bendición y amor que cada ser humano necesita para vivir en armonía en este mundo.

Rosa Inés Rojas Logroño

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado primeramente a Dios, por la oportunidad de realizar mis estudios y con mucho cariño a mí, familia quienes son el eje fundamental de mi vida, me apoyaron incondicionalmente en cada instante de mi vida.

Por todo eso un reconocimiento especial a DIOS, a mi Madre Carlotita Logroño, un agradecimiento muy sincero a mi tutora de tesis Mgs. Martha Ávalos quien con su tiempo me ha guiado en la realización de mi proyecto y así culminar una etapa más en mi vida.

Rosa Inés Rojas Logroño

INDICE

TABLA DE CONTENIDOS	PAG.
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	
1	MARCO TEÓRICO 2
1.1.	ANTECEDENTES 2
1.2.	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA 4
1.2.1.	Fundamentación Filosófica 4
1.2.2.	Fundamentación Epistemológica. 5
1.2.3.	Fundamentación Psicológica 6
1.2.4.	Fundamentación Pedagógica 6
1.2.5.	Fundamentación Axiológica 7
1.2.6.	Fundamentación psicopedagógica 8
1.2.7	Fundamentación Legal 9
1.3.	FUNDAMENTACION TEORICA 10
1.3.1.	Guía didáctica 10
1.3.1.1.	Objetivos de la guía 11
1.3.1.2.	Importancia y Clasificación de la Guía Didáctica 11
1.3.1.3.	Pasos para elaborar la guía didáctica 12
1.3.1.4.	Estructura de una Guía Didáctica 12
1.3.2.	Los Juegos 13
1.3.2.1.	Los Juegos Tradicionales 14

1.3.2.2.	Características de los juegos tradicionales	15
1.3.2.3.	Importancia de los Juegos Tradicionales	15
1.3.2.4.	Los juegos tradicionales como recurso didáctico	17
1.3.2.5.	Clasificación de los Juegos	17
1.3.2.6.	Juegos de competencia	18
1.3.2.7.	Juegos Grupales	20
1.3.2.8	Criterios para los Juegos Grupales	20
1.3.3.	Motricidad	21
1.3.3.1.	Importancia del Movimiento y Motricidad	22
1.3.3.2.	Motricidad gruesa	22
1.3.3.3.	Coordinación Motora Gruesa	24
1.3.3.4.	La motricidad importante en el desarrollo cognitivo	24
1.3.3.5.	Equilibrio Tono Postura y Lateralidad	25
1.3.3.6.	Coordinación Dinámica Global y Equilibrio	26
1.3.3.7	Habilidades de la Motricidad Gruesa	27
1.3.3.8.	Ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa.	28

CAPÍTULO II

2.	METODOLOGÍA	31
2.1.	Diseño de la investigación	31
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	31
2.2.1.	Explicativa - Descriptiva	31
2.2.2.	Investigación de Campo	31
2.2.3.	Investigación Bibliográfica	31
2.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	32
2.3.1.	Población	32
2.3.2.	Muestra	32
2.4.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	33
2.4.1.	Deductivo	33
2.5.	TECNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCION DE DATOS	34

2.5.1	Técnica	34
2.5.2.	Instrumento	34
2.6.	PROCEDIMIENTO PARA EL ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE	34
2.7.2.	RESULTADOS	34
2.7.	HIPÓTESIS	34
2.7.1.	HIPÓTESIS GENERAL	34
2.7.2	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	35
2.8.	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	36
2.8.1.	Operacionalización de la Hipótesis de graduación específica 1	36
2.8.2.	Operacionalización de la Hipótesis Especifica 2	37
2.8.3.	Operacionalización de la Hipótesis Específica 3	38

CAPÍTULO III

3	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	40
3.1.	PROPUESTA	40
3.2.	PRESENTACIÓN	40
3.3.	OBJETIVOS	41
3.3.1.	Objetivo General	41
3.3.2.	Objetivos Específicos	41
3.4.	FUNDAMENTACIÓN	42
3.5.	CONTENIDOS	43
2.1.	OPERATIVIDAD	45

CAPÍTULO IV

4	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	52
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA	52
4.2.	Síntesis de resultados de la observación realizada a los estudiantes antes y después de la utilización de la aplicación de la guía	62
4.3.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	63

4.2.1.	Comprobación de la Hipótesis Específica 1	63
4.3.2.	Comprobación de la Hipótesis Específica 2	65
4.3.3.	Comprobación de la Hipótesis Específica 3	68
4.3.4.	Comprobación de la Hipótesis General	71

CAPÍTULO V

5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
5.1.	CONCLUSIONES	75
5.2.	RECOMENDACIONES	76
BIBLIOGRAFÍA		77

ANEXOS

Anexo I	Proyecto de Investigación	80
Anexo II	Ficha de Observación	114

ÍNDICE DE CUADROS

LISTA	PAG.	
Cuadro 1.1	Coordinación Dinámica Global y Equilibrio	27
Cuadro 1.2	Población	32
Cuadro 2.1.	Operacionalización de la Hipótesis Específica I	36
Cuadro 2.2.	Operacionalización de la Hipótesis Específica II	37
Cuadro 2.3.	Operacionalización de la Hipótesis Específica III	38
Cuadro 3.1.	Operatividad	45
Cuadro 4.1.	Saltar en los juegos de competencia	52
Cuadro 4.2.	Atraviesa obstáculos	53
Cuadro 4.3.	Coordinación de las partes gruesas del cuerpo humano	54
Cuadro 4.4.	Presencia del liderazgo	55
Cuadro 4.5.	Demostración de colaboración	56
Cuadro 4.6.	Altruismo en los juegos grupales	57
Cuadro 4.7.	Coordina movimientos en los juegos grupales	58
Cuadro 4.8.	Interpretación de canciones	59
Cuadro 4.9.	Ritmo de la canción	60
Cuadro 4.10	Imitación de movimientos y gestos	61
Cuadro 4.2.1	Síntesis de resultados de la observación	62
Cuadro 4.4.1	Juegos de competencia	64
Cuadro 4.4.2	Juegos Grupales	67
Cuadro 4.4.3	Juegos de Rondas	69
Cuadro 4.4.4	Comprobación hipótesis general	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

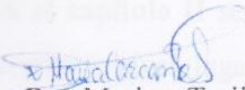
LISTA	PAG.
Gráfico 4.1. Saltar en los juegos de competencia	52
Gráfico 4.2. Atraviesa obstáculos	53
Gráfico 4.3. Coordinación de las partes gruesas del cuerpo humano	54
Gráfico 4.4. Presencia del liderazgo	55
Gráfico 4.5. Demostración de colaboración	56
Gráfico 4.6. Altruismo en los juegos grupales	57
Gráfico 4.7. Coordina movimientos en los juegos grupales	58
Gráfico 4.8. Interpretación de canciones	59
Gráfico 4.9. Ritmo de la canción	60
Gráfico 4.10 Imitación de movimientos y gestos	61
Gráfico 4.4.1 Hipótesis específica 1	65
Gráfico 4.4.2 Hipótesis específica 2	67
Gráfico 4.4.3 Hipótesis específica 3	70
Gráfico 4.4.4 Comprobación hipótesis general	73

RESUMEN

El tema denominado ELABORACIÓN Y LA APLICACIÓN DE LA GUIA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES “JUGANDO SOY FELIZ” , PARA DESAROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “GONZALO ZALDUMBIDE” EN LA COMUNIDAD DE SAN JOSÉ DE SABAÑAG, PARROQUIA SANTA FE DE GALÁN .CANTÓN GUANO PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO LECTIVO 2013-2014. el objetivo de esta investigación es valorar el juego infantil como un medio de aprendizaje, en vista que se considera el juego como una técnica para favorecer la socialización e integración, tomando como estrategia el interés que las actividades lúdicas generan en su aplicación, a través de los juegos de competencia, los juegos grupales y los juegos de ronda. Para la elaboración de este trabajo el diseño de la investigación fue cuasi – experimental porque se aplicó y validó las diferentes actividades que contienen la guía “JUGANDO SOY FELIZ” sustentada en un marco teórico, el mismo que contienen fundamentaciones como son: Epistemología, Psicológica, Pedagógica, Axiológica, Científica, Filosófica y Legal, se empleó el método deductivo, para llevar la investigación en forma sistemática, partiendo de la observación y como instrumento la ficha de la misma, datos recolectados por la técnica antes mencionada, resultados que sirvieron para comprobar la hipótesis tanto general como las específicas, posteriormente están los lineamientos alternativos en miras del desarrollo de habilidades y destrezas en este ámbito, con los resultados obtenidos de la observación a los niños y niñas se procedió a analizar y exponer los datos del estudio realizado. Entre los logros de la investigación se encuentran las conclusiones y recomendaciones que evidencian las sugerencias para el uso cotidiano de la guía por los beneficios que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa.

ABSTRACT

The topic called DEVELOPMENT AND APPLICATION OF TRADITIONAL GAMES methodological guide "PLAYING I AM HAPPY" TO DEVELOP GROSS MOTOR IN CHILDREN OF FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION IN "GONZALO ZALDUMBIDE" PUBLIC SCHOOL, COMMUNITY OF SAN JOSE DE SABAÑAG, PARISH OF SANTA FE DE GALÁN, GUANO CANTON, CHIMBORAZO PROVINCE, PERIOD 2013-2014. The objective of this research is to assess the children's game as a learning environment in view that the game is considered as a technique to encourage socialization and integration, taking as strategy the interest generated by recreational activities in its implementation through competition games, group games and games round. For the preparation of this work the research design was quasi-experimental because the different activities that contain the guide "PLAYING I AM HAPPY" were applied and validated supported by a theoretical framework, the same containing foundations such as: Epistemology, Psychology, Pedagogical, Axiological, Scientific, Philosophical and Legal, deductive method was used to bring the investigation systematically, based on observation and as an instrument of the same sheet, data collected by the mentioned technique, results used to check both general and specific hypothesis, then the alternative guidelines in view of the development of skills and abilities in this area, with the results obtained from observation to children we proceeded to analyze and present data from the study performed. Among the research achievements are the conclusions and recommendations, these show suggestions for the daily use of the guide for the benefits the game has in the development of gross motor skills.


Dra. Myriam Trujillo Mgs.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

La etapa infantil presenta características propias y están vinculadas al desarrollo humano de los niños y las niñas. Los factores tales como la herencia y el ambiente constituye las bases para el desarrollo físico y mental, en esta etapa de la vida a través del juego se asimilan conocimientos, habilidades, se forman capacidades, cualidades volitivo-morales, sobre todo un desarrollo de la motricidad gruesa bases para su formación integral.

El presente trabajo investigativo aborda el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa escolar, en la misma se enriquece el accionar de movimientos que los pequeños ejecutan, en su desarrollo por los diferentes años de vida. Sin pretender dar fórmulas mediante la investigación se expone un conjunto de juegos tradicionales para el desarrollo sus capacidades en nuestros niños y niñas para la cual la cara, las manos y los pies que son producto de la experiencia adquirida a partir del trabajo con estas edades. Mediante estos ejercicios llamamos la atención al personal docente que trabaja con esta edad infantil que lo utilicen en vías de mejorar las actividades.

Los grandes principios en el desarrollo y la calidad de la adquisición de conocimientos en los estudiantes, sin importar que la atención sea dentro o fuera de la institución.

En el Capítulo I. está la base teórica – científica que brinda una explicación acerca de lo que son los juegos tradicionales donde se plantea la definición y conceptualización, la importancia. En cuanto la segunda variable está todo lo referente a la motricidad gruesa, sus características, sus ámbitos y ejes de desarrollo.

En el capítulo II se encuentra la Metodología de Investigación, en la cual se ubica el propósito, nivel, lugar, además se hace constar los métodos, técnicas y el procedimiento para realizar el tratamiento de la información obtenida.

En el capítulo III es lineamiento alternativo o propuesta, la cual es la guía metodológica de juegos tradicionales “Jugando soy feliz”, también consta la operatividad de la guía.

En el capítulo IV es análisis e interpretación de resultados, en el cual se evidencia claramente mediante tablas y gráficos, el aporte de la guía en el desarrollo de la motricidad

gruesa en los niños de primer año de educación básica de la escuela “Gonzalo Zaldumbide”

En el capítulo V se exponen las conclusiones y recomendaciones de la investigación, las cuales sugieren implementar la guía metodología de juegos tradicionales, con la finalidad de contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

La educación en la actualidad, se encuentra atravesando por cambios significativos mediante la aplicación de nuevas políticas de gobierno, las mismas que pretenden buscar mejoras en el sistema educativo, que propicien una enseñanza de buena calidad a través de la capacitación del docente, para el perfeccionamiento de los conocimientos con la aplicación de nuevas tecnologías al igual que estrategias con técnicas de trabajo que se empleen dentro y fuera del aula escolar, las mismas que permitirán el desarrollo integral de los niños y las niñas, para una vida sustentada en el fortalecimiento de sus conocimientos.

Siendo el juego la metodología para el proceso de enseñanza aprendizaje especialmente en los niveles iniciales, se ha hecho una investigación previa en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo se pudo constatar que existe varios documentos relacionados al tema planteado, los cuales se describen a continuación:

El juego creativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, a los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Gotitas de Amor, parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, durante el año lectivo 2011-2012.

La investigación anteriormente citada expone como conclusión del trabajo que los juegos creativos en el centro infantil no se aplican, desmotivando al niño en el desarrollo de la motricidad gruesa. Por lo tanto se recomienda implementar una propuesta metodológica entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa.

El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños de educación básica, del Jardín de Infantes Francisco de Orellana, de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, durante el año lectivo 2010-2011.

El juego es una parte fundamental para que los niños y niñas tengan un buen desarrollo motriz grueso, al hacer una investigación en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, se encontró un tema que hace relación al expuesto. El juego es la base fundamental para el desarrollo y fortalecimiento de los niños y niñas en todo el ámbito educacional del preescolar. Por ello que este trabajo investigativo hace uso de la actividad del juego para recrear y fortalecer los juegos tradicionales con el fin de obtener un adecuado desempeño y desarrollo de la motricidad gruesa en los/las niños/as.

Sin embargo se puede notar que en la institución educativa de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo, no existen investigaciones referentes al tema por lo que me ha permitido observar como las familias a través del tiempo van evolucionando, sobre todo adaptándose a las tendencias actuales, respondiendo al crecimiento acelerado de la población y con él un déficit habitacional que es cubierto con departamentos funcionales, pero que son construidos en dimensiones pequeñas, sin dejar espacio libre para que el niño pueda recrearse libremente; juegos con aros, juegos de rondas y el fútbol, se han convertido en actividades destinadas para el fin de semana, tiempo en el cual la familia se traslada a un parque o canchas del barrio para cumplir con esta necesidad recreativa-formativa del niño; por eso es indispensable realizar actividades que permiten conocer historias propias y ajenas, proporcionan un acercamiento entre diferentes generaciones.

Cuando un niño percibe que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos lazos socio afectivos para que el/la niño/a pueda desarrollarse en el medio que lo rodea favoreciendo la comprensión y el entendimiento de varios factores de aprendizaje.

Por estos antecedentes se puede indicar que este trabajo investigativo resulto muy provechoso, en vista que los diferentes juegos permitieron y facilitaron la realización de destrezas y prerrequisitos para el aprendizaje de nuevos conocimientos y experiencias.

1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.2.1 Fundamentación Filosófica

La filosofía representa los conocimientos del hombre acerca del mundo en general e intenta señalar el camino de obtención de nuevos conocimientos; proporciona una relación específica de este con el mundo, tanto en el plano teórico como el práctico a partir de la proyección de la actividad humana que se da en el plano cognoscitivo, valorativo y en la comunicación (Piaget, 2001).

La filosofía es, según Hessen “un intento del espíritu humano para llegar a una concepción del universo, mediante la autorreflexión, sobre sus funciones valorativas, teóricas y prácticas” mientras Ferrández & Sarramona, dice que “Toda educación parte de una concepción del mundo (metafísica) y de la vida (cosmovisión) para alcanzar una meta de perfeccionamiento (Ética) Estos elementos justifican el proceso educativo, lo hacen viable y marcan su destino”

La acción lúdica en el niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una exposición de la lógica con la que los niños creen que debe regirse, el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores (Piaget, 2001).

El juego en el niño es el medio más efectivo para alcanzar aprendizajes significativos o generar verdaderos cambios, al aplicar juegos tradicionales se favorece y fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa.

Desde la perspectiva filosófica el enfoque positivista la filosofía y la educación se relacionan entre sí porque todo acto educativo descansa sobre concepciones filosóficas, el mismo hecho que se hable de educación implica una concepción del ser humano como educando, con una naturaleza que exige el proceso educativo para alcanzar la constitución humana, pues su vida en el mundo físico y social consiste en educarse, en

una sucesión de actos educacionales que elige libremente y van delimitando su ser. Así, se tiene que el hombre puede considerarse un proyecto educacional. Pues toda posibilidad educativa encierra una concepción del hombre como ser posible, como un ser no determinado enteramente por la herencia o el ambiente.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica.

De acuerdo a la fundamentación de Bruner, contribuye epistemológico del pensamiento pedagógico por que explica los aprendizajes a partir de los procesos intelectuales activos e internos de la persona para el constructivismo, siendo los procesos cognitivos son construcciones mentales de la realidad. El constructivismo está representado en una de las posiciones más desarrolladas en las vanguardias pedagógicas de la sociedad del conocimiento, en donde destaca el rol activo de un individuo en el proceso de su aprendizaje (Gutiérrez, 1997).

Se plante el enfoque constructivista en el aprendizaje humano siendo una construcción de cada individuo que lograra modificar su estructura mental, alcanzando un mayor nivel diversidad, integración y complejidad: es un aprendizaje que ayuda al desarrollo de la persona.

Es una realidad humanizada, tiene una funcionalidad y una intensidad determinada por seres humanos, por lo cual para aprenderla se requiere la acción mancomunada, del apoyo de los seres humanos o de agentes mediadores que ayuden al sujeto en el proceso de hacer suyos los significados de los productos culturales de la realidad. (Gutiérrez, 1997).

En concordancia con los autores anteriores se puede determinar que el conocimiento se basa en el aprendizaje activo, en el cual el niño realiza por sus propias acciones mediante el juego, de manera específica con los juegos tradicionales con los cuales afianza su identidad histórica social y cultural.

1.2.3 Fundamentación Psicológica

Todo proceso educativo constituye un factor esencial para la humanización del hombre y se orienta hacia el logro de determinados fines que la sociedad considera valiosos. La educación se conforma por una mezcla de orientaciones y es el resultado de las tensiones que éstas generan.

En general, asume dos grandes funciones contrapuestas, por un lado, tiene una función de reproducir el orden social establecido y por el otro, el cometido de proporcionar instrumentos para atender y transformar la realidad física y social. (Armijos, 2012).

El sistema educativo obedece a una concepción acerca del deber del hombre, y ésta se basa en las aspiraciones y esperanzas de la sociedad a la cual se pertenece, el pleno desarrollo de la personalidad es una meta fundamental del sistema educativo. En esta expresión hay dos términos claves desarrollo y personalidad. (Armijos, 2012).

Con respecto a la fundamentación psicológica se concibe como un sistema interactivo basado en el desarrollo integral de la población menor de 6 años, que promueve interrelaciones entre el niño con los otros niños, En consecuencia, su estructura tiene como centro el niño y su ambiente atendiendo las áreas de su desarrollo cognitivo, social y emocional, el aprendizaje sociocultural de cada individuo se le considera como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo, y que la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo

1.2.4 Fundamentación Pedagógica

El Autor Jean Piaget se basa de acuerdo a sus estudios Pedagógicos “El resultado de procesos de adaptación y reorganización de las estructuras mentales, mediante la interacción del niño/o con el ambiente con objetos y procesos de casualidad en el espacio y en el tiempo. Una pedagogía bajo este punto de vista se orienta a organizar lo real en actos y pensamientos y no simplemente a copiarlo. El propósito es potenciar y

facilitar al máximo el procesamiento interior del aprendiz con miras a su desarrollo. Adquiriendo habilidades y destrezas de los niños y niñas con un verdadero aprendizaje-enseñanza, por lo que se propone el modelo constructivista que permita al niño/a construir su propio aprendizaje (Delva, 2010).

El niño es un ser pensante y cambiante siempre está en constante evolución, por lo que es importante mencionar que el desarrollo es un proceso gradual de crecimiento físico, social, emocional e intelectual capaz de construir su propio aprendizaje desee un pensamiento creativo y posteriormente con su evolución genética un pensamiento lógico, y pueda pensar por sí mismo. De tal manera para que el niño se desarrolle de una manera satisfactoria e integral, debe tener contacto con la realidad, adquirir contenidos de aprendizaje basados en primer lugar con actividades lúdicas , los cuales se forman a partir de las habilidades, los conocimientos, las actitudes y los hábitos de aprendizaje basados en experiencias (Delva, 2010).

Lo fundamental de la educación es proporcionar a los niños y niñas una formación plena, dirigida al desarrollo de su capacidad para ejercer, de manera crítica y en una sociedad plural, la libertad, la tolerancia y la solidaridad.

Mediante la aplicación de los juegos tradicionales se pretende que el niño genere su propia orientación y gusto hacia el conocimiento, elabore su afinidad para determinar grupos de amigos, esto es posible si el docente cumple el rol de mediador y no de instructor.

1.2.5 Fundamentación Axiológica

El análisis y comprensión de la problemática de los valores, parte de un hecho de vital significación: los valores surgen como expresión de la actividad humana y la transformación del medio, siendo su presupuesto fundamental la relación sujeto-objeto, teniendo como centro la actividad, lo que como consecuencia, se debe analizar su vínculo con la actividad cognoscitiva, valorativa y comunicativa.

Según el punto de vista de Vygotsky, asume en lo pedagógico en la educación en la socialización, participación cooperativa y la concepción de las actividades con un carácter sistémico e integrador (Vygotsky, 1988).

Apoyándose en los criterios de los autores antes citados mi criterio se fundamenta que en la actualidad hay que fomentar la inteligencia emocional en los niños mediante la importancia de práctica de los valores, ese aspecto inherente al niño para actuar de manera correcta, para proceder con respeto ante sus compañeros a su cultura, tradiciones que estimulen el desarrollo de las actividades recreativas tradicionales.

1.2.6 Fundamentación psicopedagógica

De acuerdo a la fundamentación de Morín menciona que las tendencias presentadas acerca del desarrollo y aprendizaje infantil concreta su base pedagógica en la concepción constructivista del conocimiento, el aprendizaje significativo, globalización de los aprendizajes y la definición del/la docente de Educación Inicial como mediador(a) en el proceso del desarrollo y aprendizaje infantil. (Martínez V. , 2000).

La concepción del conocimiento que se privilegia en la acción educativa inicial, en articulación con la Educación Básica, supone, tanto la acción del acervo o subjetividad en la construcción del objeto, como la particular perspectiva del sujeto, derivada de su ubicación en un entorno ecológico, histórico y social desde donde se construye ese saber.

El conocimiento se verifica como comprensión, como parte de la interacción con el objeto de estudio y otros sujetos, para influir en el entorno hacen falta técnicas y métodos, utilizados con intencionalidad, la necesidad de "aprender a vivir juntos conociendo a los demás. Esta fundamentación establece normas en el proceso de

enseñanza-aprendizaje otorgando guías para planificar, ejecutar y evaluar de modo que la educación sea un proceso integral y de calidad. (Martínez V. , 2000)

El desarrollo-aprendizaje infantil según la perspectiva de Morín se basa en la finalidad de la enseñanza es decir “crear cabezas bien puestas más que bien llenas” esforzarse por pensar bien es practicar un pensamiento que se desvele sin cesar por contextualizar y totalizar las informaciones y los conocimientos, esto es lo que le lleva a Morín al problema de la cabeza bien puesta.

1.2.7 Fundamentación legal

Este trabajo de investigación está fundamentado en el “Código de la niñez y adolescencia” del Ecuador, el cual los niños, niñas y adolescentes están sujetos a Derechos.

Art. 1. Finalidad: Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Art. 6. Igualdad y no discriminación: Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, afiliación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

Art. 11. El interés superior del niño: El interés superior del niño. Es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a

las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento.

Art. 34. Derecho a la identidad cultural: Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad, valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos,

Sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1. Guía didáctica

Una guía didáctica es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente.

La guía didáctica debe apoyar al lector a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, capítulo o unidad. (Peña, 2011).

Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son los siguientes:

- Presentación
- Objetivos generales
- Esquema resumen de los contenidos
- Temática de estudio

- Actividad o actividades a desarrollar
- Rúbrica de evaluación
- Bibliografía sugerida

1.3.1.1. Objetivos de la guía

- a) Presentar actividades prácticas que lleven a la teoría
- b) Dar a conocer el material con el que se va a trabajar
- c) Hacer de la guía un instrumento útil para la información de quien lo lee

1.3.1.2. Importancia y Clasificación de la Guía Didáctica

Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del interesado que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan, etc.

Existen diversos tipos de guías y por lo tanto responden a objetivos distintos, los cuales el lector debe tener muy claro al escoger este medio; por ejemplo existen:

- Guías de Motivación
- Guías de Aprendizaje
- Guías de Comprobación
- Guías de Síntesis
- Guías de Aplicación
- Guías de Estudio
- Guías de Lectura
- Guías de Observación
- Guías de Refuerzo
- Guías de Nivelación,
- Guías de Anticipación,
- Guías de Reemplazo, etc.

1.3.1.3. Pasos para elaborar la guía didáctica

Como hay múltiples guías didácticas y todas tienen objetivos distintos es necesario conocer algunos requisitos básicos que deberíamos tener presentes al confeccionar una guía como son:

- Objetivo
- Estructura
- Nivel del alumno
- Contextualización
- Duración
- Evaluación

Se hace necesario focalizar muy bien y concretamente lo que pretendemos. Por ejemplo, si queremos conseguir mejorar el aprendizaje individual, haremos una guía de refuerzo y aplicación; si queremos ayudar al alumno a conseguir autonomía, produciremos guías de autoaprendizaje, si vamos a asistir a un museo, elaboraremos una guía de visita, etc.

En la guía debe estar escrito el objetivo, para que el alumno tenga claro lo que se espera de él. Además el profesor debe verbalizar este propósito varias veces para así conducir mejor el desarrollo y fijar instrucciones en los alumnos.

1.3.1.4. Estructura de una Guía Didáctica

Una guía en cuanto a la forma, debe estar bien diseñada para estimular la memoria visual del alumno y la concentración por eso se sugiere que deben tener: espacio para los datos del alumno, denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, instrucciones claras y precisas, poca información y bien destacada, con espacios para que el alumno responda. Además debe tener reactivos o ítems diversos que favorezcan tener al alumno en alerta. (Pavía, 2006).

Se propone que el docente al confeccionar una guía debe tener presente los siguientes pasos:

- a) Decidir el tipo de guía que usará.
- b) Especificar en qué subsector
- c) Determinar en qué nivel la aplicará.
- d) Seleccionar el Objetivo Fundamental en el cual se inserta.
- e) Establecer en qué contexto de la unidad.

1.3.2 Los juegos

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional, pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información. (Bauzer, 1964).

El juego es una actividad generacional, étnica y cultural, con un alcance que permite se transmita muchas veces entre los propios niños, a otros grupos diferentes, y se divulguen sus más gustadas rimas, canciones, estribillos, rondas y cuanto manifestación haga posible su integración, así como entre ellos también existen las posibilidades de seguir nuevas formas a los que han sido, a través de diferentes épocas, juegos tradicionales asociados a rimas, nanas y canciones. En nuestro folclor existen innumerables ejemplos que se pueden rehabilitarse en las comunidades y en los diferentes espacios que ofrece el tiempo libre de nuestros niños. (Bauzer, 1964)

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece y es curioso como todos estos juegos se

repiten en los lugares más remotos aún con la marca, característica de cada lugar y cultura.

Es así como los juegos tradicionales Ecuatorianos, transmitidos de generación en generación son una parte integrante de nuestra cultura popular, la cual representa el conjunto de valores, tanto material como espiritual, creado por el pueblo a través de su historia, reflejando así su modo de vida, costumbres y tradiciones.

1.3.2.1 Los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. (Bonetti, 1994).

Los juegos tradicionales suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes. (Bonetti, 1994)

Los juegos tradicionales pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

1.3.2.2 Características de los juegos tradicionales

Para profundizar en el estudio de los juegos como actividad física vamos a definir cuáles son sus características más significativas:

- **Placentero:** El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

- **Natural y motivador:** El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la practica de forma natural.

- **Voluntario:** Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.

- **Mundo aparte:** La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real. (Ortiz, 2008).

- **Creador:** La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.

- **Expresivo:** El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos. (Ortiz, 2008).

1.3.2.3. Importancia de los Juegos Tradicionales

La importancia que actualmente tiene el juego para el niño permite saber que los niños que juegan tienen mayor disposición y capacidad para aprender, porque no hay infancia sin juego ni juego sin infancia. El juego, los juguetes y la infancia están íntimamente ligados, los juguetes ayudan al niño a descubrir y tener aprendizajes, se considera al

juguete a cualquier tipo de objeto que el niño utiliza para jugar pero es importante determinar el juguete apropiado para cada edad este debe ser para que el niño manipule y se libere de tensiones, además hay que hacer que el niño cuente con suficientes juguetes para que se exprese y juegue y su manejo sea libre y espontaneo. (Martínez G. , 1999).

El juguete ha de ser un instrumento atractivo, debe presentar un aspecto de limpieza y por ultimo diremos que los juguetes que se ponen en las manos de los niños deben desarrollar sus capacidades intelectuales, afectivas de comunicación y de integración social. Si los juguetes reúnen estos requisitos es probable que contribuyan a la formación de personalidades sanas

El juego puede ser usado como método de enseñanza (el maestro guía el juego) y como método de aprendizaje (el alumno participa jugando en su aprendizaje).

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. (Gadamer, 1997)

Quienes son conscientes del contexto competitivo en el que se vive, y pretende una situación social en la que se valore la disposición hacia la convivencia, la tolerancia, la gestión en colectivo bajo principios solidarios, se tiene un magnífico recurso y oportunidad mediante la recuperación y promoción de los juegos tradicionales populares, para contribuir a la formación ética, al crecimiento y autoafirmación personal e identidad de los niños y adolescentes, además de llenar un vacío en el campo educativo donde no existen mayores realizaciones estructuradas e institucionalizadas para el aprovechamiento del patrimonio cultural intangible y de las manifestaciones lúdicas.

1.3.2.4. Los juegos tradicionales como recurso didáctico

Los juegos tradicionales son un potencial, el momento de utilizarlo como un recurso didáctico; pues permite desarrollar muchos campos del convivir humano, así: las habilidades, destrezas, la práctica de valores, la sociabilidad, nociones de tiempo, de cantidad, de lateralidad; y lo más importante ayudan a que los niños y niñas crezcan intelectualmente, físicamente y afectivamente, lo cual les permitirá incorporarse a la vida en comunidad. En general los juegos también permiten descubrir las habilidades de cada estudiante.

Todos los juegos son aplicables a la educación, pero el docente tendrá que ser muy cuidadoso el momento de aplicarlo, pues deberá tomarse en cuenta las edades e interés de sus educandos. Solo así, el juego que elija tendrá la pertinencia y eficacia. Pienso que el área que más se presta para la práctica de los juegos es la cultura física, aunque se podría pensar en las demás asignaturas, entre algunos juegos que se puede utilizar como recurso didáctico tenemos:

- Juego de trompo
- Las tortas
- Las bolas
- Muñecas de pan
- Pela la cebolla

1.3.2.5. Clasificación de los Juegos

El universo del juego popular/tradicional es tan versátil que origina numerosos y distintos intentos de clasificación:

Juegos y deportes pedestres de saltos y equilibrios

Carreras: carreras de saco.

Saltos: salto de pasiego, salto con soga.

Equilibrios: torres humanas.

Juegos y deportes de lanzamiento.

Lanzamiento a distancia: tiro de barra, de barrón, de bola, de reja

Lanzamiento de precisión: bolos, caliche, petanca, rana, rayuela, herrón.

Juegos y deportes de fuerza

De levantamiento de peso: levantamiento de piedras, de cántaros

De tracción: soga - tira, tira del palo.

De tracción: soga, tira del palo.

Juegos de lucha

Lucha leonesa y lucha canaria.

Juegos y deportes de pelota

Pelota trapo.

Pelota de indor.

Juegos y deportes populares con animales o vehículos.

Juegos y deportes hípicos: carreras de caballos, carreras de asno.

Luchas de animales: carneros, gallos.

Juegos y deportes ciclistas: carreras, pruebas de habilidad.

1.3.2.6. Juegos de competencia

Es importante que los niños desarrollen su propio sentido de haber logrado cosas, a disfrutar de sus triunfos y a aprender de sus derrotas, si tienen miedo a soltarse y a expresar sus capacidades esto se asociara al sentido que cada uno tiene de sí mismo de competencia personal, este sentido es el que nos dará fuerzas para enfrentarnos a los desafíos que la vida nos impone. (Zamora, 2005).

El movimiento de competencia comienza a extenderse a otros países, entre ellos los de Latinoamérica, lo que implica la aparición de una nueva era en el pensamiento educativo; el movimiento de competencia es en esencia la conjunción de la teoría y la práctica y la parte vocacional del sujeto, es un enfoque progresista.

La competencia es concebida como un complejo estructurado de atributos requeridos para el desempeño inteligente en situaciones específicas, este enfoque es holístico e integrador, reúne cosas dispares. Pinto Cueto las define así: La competencia es la capacidad para actuar con eficiencia, eficacia y satisfacción en relación a sí mismo y al medio natural y social.

La competencia es un punto de convergencia de varios elementos Saber: Se refiere a comprender información sobre la realidad en la que el alumno se encuentra inmerso: natural y social; conceptos, datos, hechos, que le permitan desarrollar habilidades para comprenderla, describirla, explicarla, relacionarla y predecirla, se expresa mediante el lenguaje. (Bruel, 1994).

Es decir, por medio de los procesos de aprendizaje se enriquecen las experiencias de los alumnos, se fortalecen y desarrollan competencias que les permiten transferir a cualquier situación los conocimientos.

Ejemplos:

- a. **Salto de sogá.-** El salto a la sogá habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza, es utilizada para la actividad física y el deporte.

- b. **Trompos.-** Es un juguete consistente en una peonza acompañada de una cuerda. Enrollando la cuerda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza el conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo. (Bruel, 1994).

1.3.2.7. Juegos Grupales

Juegos en los que los niños participan conjuntamente de acuerdo con ciertas reglas convencionales. Estas reglas especifican el objetivo del juego y lo que deben hacer los jugadores, quienes cumplen roles de carácter: independiente, opuesto y cooperativo.

1.3.2.8. Criterios para los Juegos Grupales

- a) Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen cómo hacerlo: cuando es interesante surgen las ideas espontáneamente y se amplía la gama de actividades mentales de los niños. Los niños mayores se organizan estableciendo turnos y regulando el juego de acuerdo con reglas establecidas. (Vidal, 2002).
- b) Posibilitar que los propios niños evalúen su éxito: cuando el niño trata de producir un resultado deseado, se interesa de manera natural por el éxito de su esfuerzo. Para el o los resultados u objetivos deben ser claros e inequívocos. Se deben eliminar los juegos en los que la evaluación de la acción de un niño sea una imposición de la autoridad de los adultos.
- c) Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego: si un jugador no tiene nada que hacer (es eliminado o pasivo) su actividad mental escasa. Con participación activa que nos referimos a: actividad mental y sentido de compromiso por parte del alumno. Un juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante que les haga pensar en cómo hacerlo, comporta siempre una actividad mental. (Vidal, 2002).
- d) Juego de Rondas: Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular, con gran carácter ritual.

1.3.3. Motricidad

De nuestro cuerpo todos los músculos esqueléticos que se encuentra debajo del Sistema Nervioso, garantizan a la motricidad facilitando su locomoción, postura, mímica etc. Siendo el sistema nervioso central parte del cerebro, cerebelo, y medula espinal, una autentica torre para el control de nuestro organismo constituyendo el lugar, en donde es integrada esta información con la orden motora facilitando la formación de los movimientos voluntarios. (Wallon, 1978).

En el sistema nervioso periférico en donde se encuentran las raíces nerviosas y los nervios periféricos, ayudan a la transmisión de esta información que llega al musculo por medio de uniones neuromusculares, en donde cada uno de los músculos esqueléticos se encuentran estrechamente conectados a la medula espinal por un determinado nervio periférico.

Las trasmisiones del impulso nervioso a los músculos, desencadenan la contracción muscular, al momento de contraerse estas transmisiones en el musculo producirá la fuerza y el movimiento.

La motricidad es nada más que la capacidad que posee el hombre y los animales para la generación de movimientos, por sí mismo tiene que existir adecuada coordinación y sincronización de todas las estructuras que intervendrán para el movimiento las mismas que son en base al sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema del musculo esquelético. (Wallon, 1978).

En base a la guía metodológica de juegos tradicionales “Jugando Soy Feliz” el factor fundamental para su elaboración e implementación, es necesario en la educación del niño implementar nuevos conocimientos y técnicas de estudio para el desarrollo Motriz. Los niños desde que nacen van desarrollando su actividad motriz en su cerebro siendo trasmitidas por sus impulsos nerviosos en los músculos, pero necesitan una ayuda para que este desarrollo sea claro y conciso porque envase a una buena educación inicial los niños podrán desenvolverse en su mundo y en su vida diaria.

1.3.3.1. Importancia del Movimiento y Motricidad

El movimiento es un auténtico medio de expresión y comunicación en base a ello se exteriorizara todas sus potencialidades siendo estas (organiza, motrices, intelectuales y afectivas).

Es por ello que el movimiento es muy importante en la vida cotidiana de todas las personas siendo una razón valedera, y como recomendación fundamental para el apoyo del manejo de la educación de los niños y las niñas en edades tempranas, en donde necesitan que estos se encuentren cargados de mucho movimiento y libertad para desarrollarlos. (Díaz, 1999).

De acuerdo a su naturaleza los movimientos son clasificados en dos clases como son la:

- La motricidad fina
- La motricidad gruesa

1.3.3.2. Motricidad Gruesa

Los niños/as en las edades de preescolar, nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia. En este grupo de edad son capaces de organizar y planificar su propia actividad, además de valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma.

En la organización de la actividad motriz, seleccionan y distribuyen los materiales-juguetes a utilizar, descubriendo por sí mismas diferentes formas de manejarlos y hasta combinarlos, por ejemplo golpean o conducen una pelota con un bastón, realizándolo tanto de forma individual como en pequeños grupos (parejas, tríos).

En este sentido el lenguaje del niño(a) se hace más rico y coherente. Con frecuencia establecen diálogos, tanto cuando juegan solos como cuando lo hacen con otros niños. También son capaces de narrar cuentos o historias que ellos mismos inventan, demostrando una vez más la gran imaginación que los caracteriza.

En este grupo de edad los niños(as) demuestran sentimientos de cooperación pues les gusta ayudar a los demás y también son capaces de cumplir con gusto algunas encomiendas sencillas que le solicitan los adultos y exigen de ellos sus valoraciones, ejemplo: les gusta que vean como corre, salta, hasta donde es capaz de lanzar la pelota y todas las combinaciones que con esta pueden hacer, pues al tener un mayor dominio del cuerpo y de la noción espacio-temporal, pueden ejecutar las más variadas y diversas situaciones motrices. (Gutierrez, 2007).

Lo expresado anteriormente permite afirmar que en las edades de 4 a 5 años el aprendizaje que los niños van asimilando va adquiriendo cierto significado para ellos y esto lo logran porque la ejecución de las tareas motrices las realiza con una participación mucho más activa del pensamiento. Comienzan a establecer una relación entre lo que aprenden y su vida, sus necesidades, motivos, intereses, y esto ocurre dentro de otros factores, por el aumento cada vez más progresivo de la concentración de la atención, la cual estará presente siempre que las actividades que los niños(as) realicen sean de gran motivación para ellos.

El conocimiento de las particularidades del niño de este grupo de edad nos facilita poder ofrecer, en los momentos de actividad educativa, un contenido que se corresponda con las necesidades e intereses de los niños(as), a fin de mantener su motivación.

Posibilita el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas, relación social así como del medio que nos rodea, y creativas. A partir del cuerpo, estimulando a nivel neurológico, estimulamos la adquisición de nuevas habilidades, maduración, aprendizajes cognitivos, atención temprana ante disfunciones motrices, sensoriales, conductuales e intelectuales.

Los niños desarrollan su motricidad de manera cotidiana, la aplican corriendo, saltando, jugando con diferentes materiales pero en algunas ocasiones el afán de protección, la necesidad de tener controlados o tranquilos a la vista a los niños están imposibilitando este desarrollo.

Entonces podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel intelectual, emocional y su socialización.

1.3.3.3. Coordinación Motora Gruesa

La capacidad motriz gruesa se basa en la contracción de nuestros músculos diferentes de manera independiente, llevando a cabo movimientos que incluirán en ello varios segmentos corporales, ayudando a fortalecer la capacidad motriz que requiere de una buena integración corporal así como los conocimientos en el control de nuestro cuerpo.

Esta coordinación motriz dinámica exige en su capacidad la sincronización de los movimientos de las diferentes partes de nuestros cuerpos, siendo estas al saltar o brincar en un pie y diversidad de juegos etc. (Vayer, 1971).

Con la capacidad motriz gruesa en la aplicación de cada uno de los juegos Tradicionales, de la guía predispuesta a los niños del primer año, se desarrollara movimientos que fortalezcan las partes gruesas del cuerpo mediante una buena integración de sus conocimientos para el control de su cuerpo.

1.3.3.4. La Motricidad Importante En El Desarrollo Cognitivo

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños/as.

A nivel motor, le permitirá conocer su cuerpo y posibilidades, dominar sus movimientos, desarrollar lateralidad, adquirir su esquema corporal. Se desarrolla la flexibilidad, tonicidad, coordinación y agilidad.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, audición, visión, la atención, concentración y la creatividad del niño. (Kaufman, 2009).

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer el medio que les rodea y adquirir las habilidades necesarias para relacionarse en él, aprender, superar dificultades y miedos. Adquirir auto concepto de sí mismo. Relaciona con los demás, socializando al niño/a, facilita la comunicación expresiva y receptiva.

Tras un buen trabajo psicomotor individualizado ha de darse el trabajo en parejas y el de grupo con juegos de cooperación.

1.3.3.5. Equilibrio, tono, postura y lateralidad

De acuerdo al equilibrio, tono, postura y lateralidad se desglosan las siguientes fundamentaciones.

a) **Esquema Corporal:** Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, giros, volteos,... ya que están referidas a su propio cuerpo. . (Winnicott, 2000)

b) **Lateralidad:** Es el predominio funcional de las áreas del cuerpo (ojo-mano-pie), determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad por ello su estimulación con ejercicios psicomotores es fundamental.

- c) **Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Cumple un papel importante el oído interno donde se localiza este sentido por ello el trabajo con giros, volteos, a nivel de ejercicios vestibulares es fundamental.
- d) **Espacial:** Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura por ejemplo.
- e) **Tiempo y Ritmo:** Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. También se trabaja produciendo sus propios sonidos bucales jugando con la intensidad, ritmo, duración e ir añadiendo la expresión corporal de cada niño/a al sonido. (Winnicott, 2000).

1.3.3.6. Coordinación dinámica, global y equilibrio

Es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos. Se refiere a la flexibilidad en el movimiento.

Exige:

- Control motor
- Mecanismos de ajuste postural

Implica:

- Toma de conciencia del cuerpo.

Cuadro N° 1.1.

Ejercicios	Aspectos a considerar:
Marcha	<ul style="list-style-type: none">- Eliminación de los movimientos superfluos de los brazos, del tronco o de la cabeza.- Mantenión de los brazos en una posición determinada,- Balanceo de los brazos.- Rectitud del tronco y equilibrio general del cuerpo- Variaciones del trayecto: ej. Línea recta, círculos,- Variaciones en la dirección: ej. Adelante, atrás- Variaciones en el apoyo: ej. punta de pies
Gatear	<ul style="list-style-type: none">- Avanzar simultáneamente pie y mano al mismo lado- Avanzar simultáneamente pie y mano del lado opuesto- Avanzar las manos y luego los pies
Arrastrarse	<ul style="list-style-type: none">- Arrastrarse sobre el vientre- Sobre la espalda

Fuente: (Mercado, Juego y recreación en educación, 2009)

1.3.3.7. Habilidades de la Motricidad Gruesa

Las habilidades de la motricidad gruesa en las niñas y las niñas de edad preescolar se encuentran mejorando en una gran medida, a la edad de 5 años un niño/a se encuentra utilizando una bicicleta, realizando más actividades como subir gradas, asistencia a competencias, hacer deportes como lanzar, jugar futbol etc.

Todas estas actividades requieren de la práctica y coordinación cerebral, si vemos a un niño de tres años él no podría realizar estas actividades, es por ello que mediante la edad el niño va madurando lo suficiente como para que él sea capaz de poder realizar estas actividades. (Fronzizi, 1913).

En el proceso de investigación y aplicabilidad del desarrollo motriz en los niños del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Gonzalo Zaldumbide mediante la los juegos Tradicionales, el niño para su desempeño y desarrollo mental va adquiriendo actividades de acuerdo a su medio y vivir diario, siendo la base para continuar con los proceso de aprendizaje ampliando más sus ideas de manera divertida e interesada por jugar más y aprender más a la vez, siendo un factor importante en su edad.

1.3.3.8. Ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Para el desarrollo de las habilidades de la motricidad gruesa estas se basan de acuerdo a su funcionalidad empleando ejercicios para su desempeño y fortalecimiento tales como:

- a) El proceso de señalar por nombres y a la vez localizar en su cuerpo sus extremidades superiores, (la cabeza, los ojos, las orejas, su boca,). También parte de sus extremidades inferiores, rodillas, talones, pies, pierna.
- b) De acuerdo a los segmentos gruesos y finos que se los nombrara en 4 momentos: En el propio cuerpo del niño y el cuerpo de otro niño más, haciendo también dibujos, siluetas y también en imágenes siendo esta reflejadas en el espejo.
- c) Al niño guiarlo para que él pueda determinar la parte del cuerpo humano y diga para que funciona, así como un órgano de los sentidos y decirle para que sirve ese órgano en el cuerpo del niño.
- d) El armar rompecabezas siendo estas del cuerpo humano.
- e) El subir y bajar las escaleras con el niño.
- f) En el aula o en el patio realizar recorrido por las líneas marcadas sin salirse siendo estas líneas rectas, o de curvas.
- g) El proyectar algún tipo de luz hacia un espejo en la sombra, el niño tratara de coger esta luz.
- h) El bailar con los niños diferente tonalidad de música. Pero siempre fijándose si el ritmo que escogido va con los pasos acordes de la música.
- i) Para la ejercitación de la independencia segmentaria, comunicamos al niño que con la ayuda de sus dos manitas mientras la una frota su barriguita con la otra se de pequeños golpes en la cabecita de manera coordinada las dos actividades.

- j) Aplicabilidad de ejercicios de balanceo con la ayuda de una tala con las medidas de 30 cm por 40 cm, esta tabla será clavada en la superficie de un cilindro en donde el niño con la ayuda de su maestra le ayudara a balancearse primero lo ara solo para después hacerlo acompañado, en donde procura la coordinación de los movimientos. (Guillén, 1966).
- k) Hacer grupos con los niños y en cada grupo se realizaran imitación de las voces de los animales en diferentes tonalidades siendo estas bajas y altas, pudiendo ser de animales domésticos y algunos salvajes.
- l) La práctica de juegos corporales , juegos como el gato y el rato que lo persigue hasta alcanzarlo, el juego sin que retoce, el juego de las estatuas, el juego del tren, el juego del primo, el de saltar la sogá. Etc. (Guillén, 1966).

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

CAPÍTULO II

1. METODOLOGÍA

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Cuasi experimental: El diseño de la investigación es de tipo cuasi experimental, es decir que no se manipuló las variables en estudio, por lo tanto se analizó como los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa como herramienta del proceso educativo para lograr el grado de objetivos estratégicos en la escuela de Educación Básica Fiscal Gonzalo Zaldumbide, bajo el rescate tradicional de juegos Tradicionales

Se aplicó diferentes criterios para clasificar la investigación cuasi experimental, adoptó la dimensión temporal, es decir de acuerdo con el número de momentos o puntos en el tiempo en los cuales se recolectan los datos del comportamiento de los niños de primer grado de Educación Básica.

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Explicativa - Descriptiva.- Mediante la observación se describió las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la aplicación de la Guía Metodológica de juegos Tradicionales “Jugando soy Feliz”, en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del primer año.

Investigación de Campo.- Porque se realizó en el lugar de los acontecimientos es decir en la escuela “GONZALO ZALDUMBIDE, de la parroquia Santa fe de galán Cantón Guano, provincia de Chimborazo.

Investigación Bibliográfica: La investigación tuvo fundamentación teórica de las dos variables como es la Guía Metodológica de juegos Tradicionales “Jugando soy Feliz”, y el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.3.1 Población

En la presente investigación se trabajará con dos grupos, el primero son considerados los alumnos que están matriculados y asisten normalmente a clases que están conformados por treinta y dos (32) niños que asisten a la escuela “Gonzalo Zaldumbide”. Por otra parte el segundo grupo serán los mismos treinta y dos (32) niños de la escuela una vez aplicada la guía propuesta en el presente estudio.

CUADRO No.1.2
POBLACIÓN

DETALLE	FRECUENCIA 1	FRECUENCIA 2	PORCENTAJE
NIÑOS	18	18	56%
NIÑAS	14	14	44%
TOTAL	32	32	100%

Fuente: Registro de matrícula de la Institución

Elaborado por: Rosa Inés Rojas Logroño

2.3.2 Muestra

Para determinar el tamaño óptimo de la muestra de la presente investigación, se va a tomar en cuenta datos estadísticos proporcionados por la secretaría general de la institución, que muestra el número de estudiantes matriculados en el primer año de educación básica de la escuela “Gonzalo Zaldumbide”.

Para obtener la muestra se aplicará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{NE^2 + z^2 \cdot p \cdot q}$$

De donde:

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

p= Probabilidad 1

q= Probabilidad 2 (1 - p)

z= Proviene del nivel de confianza 1,96 correspondiente a z=95%

E= Error máximo aceptable

Muestra

Datos

$$n = \frac{(1,96)^2(0,50)(0,50)(32)}{(32)(0,05)^2 + (1,96)^2(0,50)(0,50)}$$

N = 32

n = ?

$$n = \frac{(3,8416)(0,25)(32)}{(0,08) + 0,9604}$$

p = 0,50

q = 0,50

$$n = \frac{30,7328}{1,0404}$$

E = 0,05 (5%)

z = 1,96

$$n = 29,53$$

$$n = 30 \text{ alumnos}$$

La guía propuesta en la presente investigación se deberá aplicar a 30 alumnos de la escuela “Gonzalo Zaldumbide”.

2.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaran el siguiente método:

2.4.1. Deductivo:

Este se aplicara a partir de los resultados obtenidos producto de la aplicación de los diferentes instrumentos para la recolección de los datos, con el fin de lograr,

generalizaciones, a partir de los conceptos tratados en el marco teórico de esta investigación.

2.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

2.5.1. Técnica

La observación: Técnica que se utilizó para la recolección de la información en dos oportunidades acerca de la importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa

2.5.2. Instrumento

Dicho instrumento está elaborado de diez ítems o indicadores relacionados a los tres problemas derivados como son los juegos de competencia, grupales y rondas infantiles.

2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Se utilizó cuadros, gráficos, para establecer comparaciones y relaciones entre los porcentajes obtenidos en la investigación, además se comprobó la hipótesis utilizando la técnica estadística de distribución de proporción muestral.

2.7 HIPÓTESIS

2.7.1. HIPOTESIS GENERAL

La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

2.7.2. HIPÓTESIS ESPECIFICAS

- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo 2013 – 2014.
- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización juegos grupales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. Porque desarrolla el sentido del equilibrio.
- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de rondas mejora el desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

2.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

2.8.1. Operacionalización de la hipótesis de Graduación Específica 1

La aplicación de la guía metodológica de los juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Juegos Tradicionales	Los juegos tradicionales representan el conjunto de valores, tanto material como espiritual, creado por el pueblo a través de su historia, reflejando así su modo de vida, costumbres y tradiciones; los juegos de competencia buscan incentivar al niño a obtener un ganador.	JUEGOS SENTIDO ESPIRITUAL COSTUMBRE COMPETENCIA	Los niños juegan con canicas en el recreo Los niños juegan el tapas en los ratos libres Los niños juegan al ruidoso Los niños juegan al dibujo en equipo Los niños juegan toma la cuerda Los niños juegan al supermercado	- Observación Instrumento Ficha de observación
DEPENDIENTE motricidad gruesa	Se refiere al control de los movimientos o cambio de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio	CONTROL MOVIMIENTO POSICIÓN CAPACIDAD EQUILIBRIO	El niño juega al silbato El niño juega a los globos El niño juega al corre, corre El niño juega al tesoro El niño juega a llenar la botella	- Observación Instrumento - Guía de la observación

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

2.8.2. Operacionalización de la hipótesis de Graduación Específica 2

La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “Jugando Soy Feliz”, a través de juegos grupales mejora el desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primera año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Juegos grupales	Son actividades lúdicas que fomentan el ejercicio entre dos o más niños.	JUEGOS SENTIDO ESPIRITUAL COSTUMBRE PRACTICA GRUPAL	El niño juega con aros El niño pilotos y copilotos El niño a la pelota caliente El niño juega me imagino quien eres El niño juega al nombre de la mascota de la sala El niño juega al tesoro escondido	- Observación Instrumento - Guía de observación
DEPENDIENTE motricidad gruesa	Se refiere al control de los movimientos o cambio de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio	CONTROL MOVIMIENTO POSICIÓN CAPACIDAD EQUILIBRIO -	El niño juega las marionetas El niño juega al dado loco El niño juega reconoce mi risa El niño juega mis pies El niño juega al veo y veo El niño juega la epidemia corran	- Observación Instrumento - Guía de observación

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

2.8.3. Operacionalización de la hipótesis de Graduación Específica 3

La aplicación de una guía metodológica de juegos tradicionales “Jugando Soy Feliz”, con juegos de rondas influye en la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013– 2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Juegos de rondas	Ronda en un juego de acción de rondar (dar vueltas alrededor de algo o andar alrededor de alguien) y, por extensión, el grupo de personas que andan rondando,	JUEGOS SENTIDO ESPIRITUAL COSTUMBRE ACCION DE RONDAR	El niño juega a las rondas del churro El niño juega a la ronda el patio de mi casa El niño juega a la ronda dicen que los monos El niño juega a la ronda el ratón que te pilla el gato	- Observación Instrumento - Guía de observación
DEPENDIENTE Motricidad gruesa	Se refiere al control de los movimientos o cambio de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio	CONTROL MOVIMIENTO POSICIÓN CAPACIDAD EQUILIBRIO -	El niño juega a la ronda corre el anillo El niño juega a la ronda concurso de la nariz	- Observación Instrumento - Guía de observación

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Lic. Rosa Rojas Logroño

CAPÍTULO III

LINEAMIENTOS

ALTERNATIVOS

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1 PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES “*JUGANDO SOY FELIZ*”, PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA

3.2. PRESENTACIÓN

Con la finalidad de estimular a los estudiantes a la práctica de los juegos tradicionales se ha elaborado esta propuesta que sin lugar a dudas va aportar al desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotoras en el niño y la niña.

La Guía Metodológica denominada Juegos Tradicionales “Jugando Soy Feliz”, se ha elaborado con la finalidad e importancia que tiene en la educación, los niños de primer año donde se les debe ofrecer a los infantes amplias oportunidades de explorar, experimentar, imaginar, pensar y crear.

A través de los juegos tradicionales se han desarrollado actividades que están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño, ya que los infantes a esta edad se encuentran repletos de energía siendo inagotables, poseen deseos de aprender por sí mismos y experimentar muchas cosas, ya que en esta edad se puede influenciar de cierta manera en su autoestima y valores para el respeto mutuo y a sus amigos, donde conocerán más del cuerpo e imaginación, identidad con ello la participación en prácticas socioculturales, despertando su interés y curiosidad. El papel del docente se basa en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades.

Pero es necesario tomar en cuenta que a esta edad los niños son individuos inestables emocionalmente, pasan de la risa al llanto con mayor facilidad, una vez que denotan interés por alguna actividad hasta que se aburren. Por lo tanto se han desarrollado varias actividades innovadoras de tal forma que aportan con la preparación física y

mental para su proceso de aprendizaje, porque cada uno de ellos se encuentra en caminados a motivar activamente a mejorar la motricidad gruesa de los niños.

El juego es la actividad más pura y espiritual del hombre en cualquier etapa. El juego se constituye la actividad más libre en los seres humanos e importante a cualquier edad no solo en la infancia por que ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades y a mejorar su vida siendo una actividad propia de todo ser humano ya que nadie lo está obligando a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza con gusto por que se encuentra satisfaciendo una de sus necesidades naturales y lo hace para sentirse bien consigo mismo.

Es necesario destacar que esta propuesta es una guía de orientación para maestros, alumnos y padres de familia, para que juntos puedan trabajar, compartir y buscar vías alternas que permitan una mayor y mejor comunicación con la escuela, de manera que la colaboración que presten a sus hijos en la realización de los juegos tradicionales, que la comunidad piense que su labor es formar los futuros dirigentes que conduzcan con responsabilidad y autonomía en la labor de dirección.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. Objetivo general

Aplicar la guía de juegos “Jugando soy feliz” para desarrollar la motricidad gruesa, promoviendo la adquisición continua de habilidades motoras que permitan un adecuado desenvolvimiento en el entorno.

3.3.2. Objetivos específicos.

- a) Ejecutar ejercicios lúdicos de juegos de competencia para facilitar la integración de los niños y niñas mediante actividades lúdicas libres de victorias o derrotas.
- b) Desarrollar juegos grupales que permitan establecer consignas de respeto y acatamiento de roles y reglas para un correcto desempeño de la actividad realizada.

- c) Aplicar juegos de ronda infantil que promuevan la actividad musical y rítmica para desarrollar una conciencia corporal basada en la individualidad del niño.

3.4 FUNDAMENTACIÓN

Desde la perspectiva constructivista se ha planteado, se ha considerado que el juego es “una actividad orientada por sí misma en el sentido adecuado para el desarrollo del niño y deseado por el educador”.

Esta perspectiva es la que asumen las instituciones de Educación Inicial. En este documento, el sentido de los aprendizajes en el Nivel Inicial supone “alentar el juego como contenido cultural de valor, incentivando su presencia en las actividades cotidianas.

Para lograrlo se dan algunas precisiones orientadas a provocar la aparición de diversos tipos de juego (simbólicos o dramáticos, tradicionales, propios del lugar, de construcción, matemáticos, del lenguaje y otros) y que se reconozcan las posibilidades expresivas que el niño tiene a partir de la participación en juegos corporales y dramáticos.

Al jugar, los niños aprenden un modo de vincularse y expresarse con otros. La experiencia del jugar apunta al desarrollo de saberes sensibles que escapan a la razón y hacen al ser humano.

Para el niño pequeño, el juego es un mediador cultural que le permite elevarse desde la dictadura de lo presente (aquí y ahora) a la libertad de lo re-presentado. Es decir, le permite no sólo acercarse a la realidad inmediata presente, sino también “dar sentido” a lo pasado y lo futuro.

Con esto puede encontrar modos diversos de orientar, planificar y ampliar su vida cotidiana. La experiencia que abre el jugar y, específicamente, el jugar con otros, es una experiencia sensiblemente diferente de otras experiencias a las que el niño se enfrenta. Del mismo modo que la experiencia artística (musical, literaria, plástica y otras) no puede ser reemplazada por otro tipo de experiencias, el juego como forma de aprehender el mundo tampoco puede ser reemplazado.

3.4. CONTENIDOS

Juegos de competencia

- Las canicas
- Juegos de la tapas
- El ruidoso
- Dibujo en equipo
- El silbato
- Los globos
- Corre! Corre!
- El tesoro
- construyendo una torre
- Llena la botella
- Toma la cuerda
- El supermercado
- Agarrar la cintas
- La banderas
- Ubica el bloque
- El pañuelo
- El Futbol

Juegos grupales

- Juego con aros
- La pelota caliente
- Me imagino quien eres
- Nombre de la mascota de la sala
- El tesoro escondido
- Las marionetas
- El dado loco

- Reconoce mi risa
- Mis pies
- Veo – veo
- La epidemia ¡corran!

Juegos de rondas

- El Churro
- El patio de mi casa
- Dicen que los monos
- Ratón que te pilla el gato
- El patio de mi casa
- Corre el anillo
- Concurso de la nariz

2.1. OPERATIVIDAD

CUADRO N° 3.1.

Operatividad incluir los cuadros de

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Organizar el evento de capacitación	Concienciar a los docentes el interés por desarrollar la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa	Organizar el evento Sensibilizar a los niños, y maestros Explicar la ventajas del juego	20 de enero del 2014.	• Lic Rosa Rojas	• Autoridades • Docentes
Entrega y ejecución de la propuesta.	Facilitar a la comunidad educativa una guía de estrategias lúdicas para el rescate de los juegos tradicionales	Ejecución y aplicación de la guía: • Juegos de competencias • Juegos de grupales • Juegos de rondas infantiles	Mayo. 8 al 13 de 2014. Mayo 16 al 21 de mayo de 2014. Junio 21 al 03 de julio 2014.	Lic Rosa Rojas	• Autoridades • Docentes • Niños
Control y seguimiento de la ejecución de la propuesta.	Hacer seguimiento por el cumplimiento de la propuesta de los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad gruesa	Reunión con las autoridades y docente.	15 de septiembre del 2014	• Lic Rosa Rojas	• Niños
Evaluación de la propuesta.	Verificar el cumplimiento de los objetivos	Ver el comportamiento de los niños y padres de familia.	22 de septiembre del 2014	• Lic Rosa Rojas	• Docente • Niños

Fuente: Planificación de la Investigadora.

Elaborado por: Rosa Rojas Logroño

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Organizar el evento de capacitación	Concienciar a los docentes el interés por desarrollar la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa	Organizar el evento Sensibilizar a los niños, y maestros Explicar la ventajas del juego	20 de enero del 2014.	• Lic Rosa Rojas	• Autoridades • Docentes
Control y seguimiento de la ejecución de la propuesta.	Hacer seguimiento por el cumplimiento de la propuesta de los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad gruesa	Reunión con las autoridades y docente.	07 de mayo del 2014	• Lic Rosa Rojas	• Niños
JUEGOS DE COMPETENCIA Las canicas	Desarrollar la motricidad gruesa mediante el juego de la canicas, para mejorar la expresión corporal	Observar la agilidad del niño rápido lento	08 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Juego de la tapas	Desarrollar el equilibrio mediante el juego de la tapas para lograr la expresión corporal	Ver el comportamiento antes y después	08 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
El ruidoso	Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada	Fomentar el equilibrio Mejorar la flexibilidad	09 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Dibujo en equipo	Incentivar la capacidad y la rapidez de pensamiento	Desarrolla el movimiento de la mano	09 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
El silbato	Desarrollar los sentidos mediante el juego del pito para responder a los estímulos auditivos	Mejora la orientación espacial Percepción corporal	12 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Los globos	Fomentar la libertad de	Desarrollar el equilibrio	12 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños

	movimiento y la competencia	corporal			
Corre corre	Incrementar la creatividad en los niños trabajando en grupo para fomentar la cooperación	Mejora la atención Fomenta la creatividad	13 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
El tesoro	Coordinar el juego en equipo para llegar a obtener una ficha afianzada la destreza motora	Desarrollar las habilidades de intercomunicación	13 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Construyendo una torre humana	Fortalecer la creatividad el equilibrio construyendo la torre para desarrollar la motricidad gruesa	Desarrolla la cooperación	14 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Llena la botella	Llenar la botella con agua sosteniendo en la boca desarrollando la coordinación corporal y trabajo en equipo	Equilibrio dinámico y estático	14 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Toma la cuerda	Fortalecer la rapidez de movimiento por medio de la atención renovando el equilibrio	Desarrollar la noción espacial y temporal	15 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
El supermercado	Moverse de un lugar a otro sin perder asiento coordinando sus movimientos corporales para afianzar la lateralidad	Desarrolla la lateralidad mejora los movimientos corporales	15 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Agarrar las cintas	Coordinar con el grupo sin dejarse quitar las cintas desarrollando la agilidad y concentración	Afianza dinámica global y equilibrio	16 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Las banderas	Coger la bandera del otro equipo y viceversa sin dejar tomar por el	Desarrollar las nociones temporales	16 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños

	equipo contrario mejorando la habilidad motora				
Ubica el bloque	Colocar un bloque en un recipiente permitiendo fortalecer	Desarrolla la noción espacial	19 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
El pañuelo	Tomar el pañuelo y no dejarse atrapar por el otro; este juego ayuda a agilizar los reflejos	Desarrolla el nivel social y afectivo	19 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Futbol	Ingresar al arco la pelota del equipo contrario motivado por preguntas y a la vez coordina el juego del balompié	Fortalece la memoria Desarrolla la capacidad espacial	20 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
JUEGOS GRUPALES Juegos con aros piloto y copiloto	Lograr que los niños cooperen entre si se comuniquen y se conozcan más entre ellos	Mejora las nociones temporo espacial	20 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Mi nombre es y me gusta	Decir el nombre y lo que le gusta de su compañero/a mejorando la concentración	Mejora la comunicación	21 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Pelota caliente	Ayuda a que se inicie un conocimiento grupal y se interactúe entre si	Coordinación viso-manual	21 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Me imagino quien eres	Reconocer el esquema corporal de los compañeros que se desarrolla en grupo	Fortalece la comunicación	22 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
La mascota de la sala	Crear una historieta en la que participen todos los niños mejorando la comunicación	Mejora los movimientos de la mano	23 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños

El tesoro escondido	Encontrar el tesoro por medio de pistas trabajando en equipo	Fortalece la visión	23 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Las marionetas	Trabajar con una marioneta humana por medio de movimientos para interactuar con sus compañeros	Movimiento de cuerpo Fortalece lateralidad	26 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
El dado loco	Reconocer los colores, controlar el espacio exterior, valoricen la colaboración y la habilidad de correr	Desarrollar la noción temporo espacial	26 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Reconoce mi risa	Identificar las risas de los compañeros	Desarrolla la concentración Mejora la audición	27 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Mis pies	Lograr la variedad de movimientos el reconocimiento de similitudes y diferencias de sus compañeros	Afianza la relación interpersonal	27 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Veo veo	Identifique colores y materiales	Fortalece la visión	28 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
La epidemia corran	Lograr un trabajo en equipo, mejorando y perfeccionando las habilidades motoras físicas	Mejora la flexibilidad	29 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
JUEGOS DE RONDA Ratón que te pilla el gato	Desarrollar el lenguaje corporal mediante la realización la ronda infantil	Pequeños grupos	30 de mayo del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Churro	Desarrollar habilidades y destrezas mediante la realización de juegos corporales	Desarrollar las destrezas	02 de junio del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños

El patio de mi casa	Desarrollar la expresión oral y corporal mediante la realización de la rima corporal	Coordinación grupal y coordinación entre los compañeros	05 de junio del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Corre el anillo	Desarrollar la expresión corporal al ritmo de la canción y desarrollar la motricidad gruesa	Formar una ronda	10 de junio del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
El concurso de la nariz	Desarrollar el sentido del olfato a través de la identificación de olores para sensibilizar y participar en grupo	Formar círculo de los estudiantes	18 de junio del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
La papa caliente	Imitar movimientos del juego para desarrollar la motricidad gruesa	Formar círculo de los estudiantes	24 de junio del 2014	Lic Rosa Rojas	Niños
Evaluación de la propuesta.	Verificar el cumplimiento de los objetivos	Ver el comportamiento de los niños y padres de familia.	30 de junio del 2014	Lic Rosa Rojas	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños

Fuente: Planificación de la Investigadora.

Elaborado por: Rosa Rojas Logroño

CAPÍTULO IV
EXPOSICIÓN
Y DISCUSIÓN
DE RESULTADOS

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

1. Salta, corre, trepa al realizar los juegos de competencia

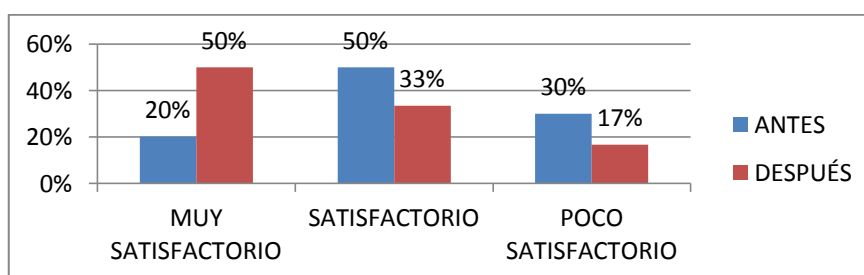
CUADRO N° 4.1
Saltar en los juegos de competencia

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	6	20%	15	50%
SATISFACTORIO	15	50%	10	33%
POCO SATISFACTORIO	9	30%	5	17%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRÁFICO N° 4.1
Saltar en los juegos de competencia



Fuente: Cuadro N°4. 1

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

El 50% de los estudiantes salta, corre, trepa al realizar los juegos de competencia de manera satisfactoria, un 30% lo hace de manera poco satisfactoria, el 20% muy satisfactoriamente, después de haber aplicado la guía el 50% lo hicieron de manera muy satisfactoria, el 33% de manera satisfactoria y el 17% poco satisfactoria.

b) Interpretación

Es importante que los niños desarrollen su propio sentido de haber logrado cosas, a disfrutar de sus triunfos y a aprender de sus derrotas, se evidencia que un su gran mayoría los niños disfrutaban al competir o jugar.

2. Gatea, salta obstáculos y llega a la meta

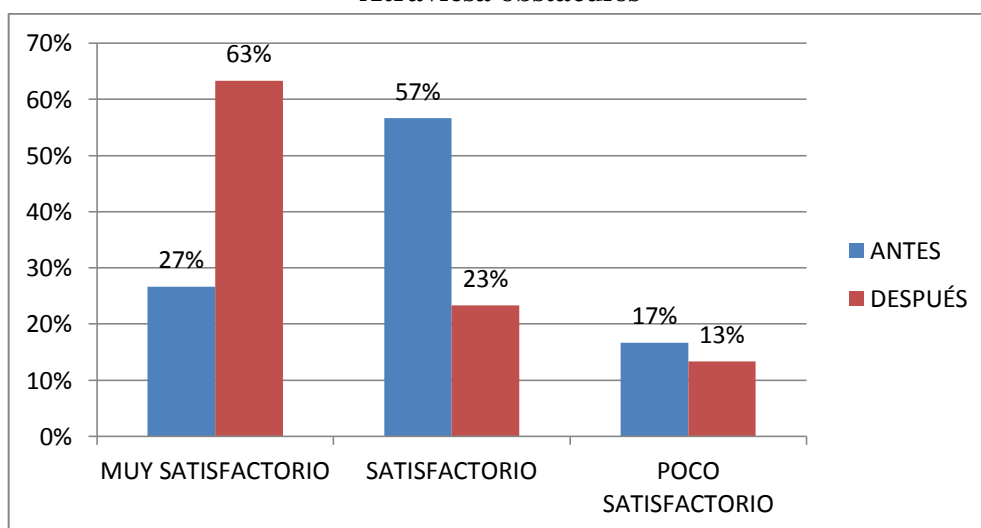
CUADRO N° 4.2
Atraviesa obstáculos

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	8	27%	19	63%
SATISFACTORIO	17	57%	7	23%
POCO SATISFACTORIO	5	17%	4	13%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRÁFICO N° 4.2
Atraviesa obstáculos



Fuente: Cuadro N° 4.2

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

En este ítem un 57% de alumnos gatea, salta obstáculos y llega a la meta de forma satisfactoria, un 27% muy satisfactoria y el 17% poco satisfactorio, después de haber aplicado la guía se pudo observar a un 63% en nivel de muy satisfactorio, un 23% satisfactorio y un 13% poco satisfactorio.

b) Interpretación

La práctica de los niños dentro de la actividad de gatear, saltar obstáculos y llegar a la meta es una parte fundamental en el desarrollo integral de los alumnos lo cual se pudo mejorar las habilidades después de haber aplicado la guía.

3. Coordina las partes gruesas del cuerpo en los juegos de competencia

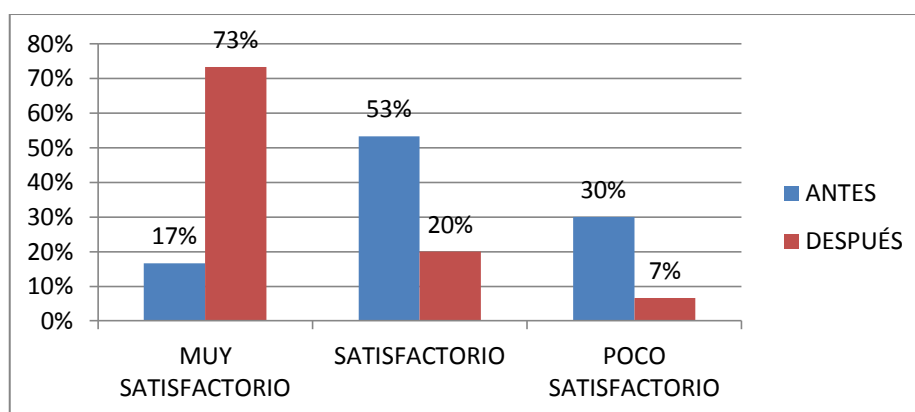
CUADRO N°4. 3
Coordinación de las partes gruesas el cuerpo

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	5	17%	22	73%
SATISFACTORIO	16	53%	6	20%
POCO SATISFACTORIO	9	30%	2	7%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRAFICO N°4.3
Coordinación de las partes gruesas el cuerpo



Fuente: Cuadro N°4.3

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

Un 53% de niños coordinan las partes gruesas del cuerpo en los juegos de competencia de manera satisfactoria. El 17% muy satisfactorio, mientras que el 30% lo hacen de forma poco satisfactoria, después de aplicar la guía el 73% de los niños coordinan las partes gruesas del cuerpo en un nivel muy satisfactorio, el 20% satisfactorio y el 7% poco satisfactorio.

b) Interpretación

Como se puede observar que los niños coordinan las partes gruesas del cuerpo en los juegos de competencia, esto se debe a que es necesario orientaciones y las estrategias aplicadas a través de la guía para alcanzar esta actividad.

4. Lidera los juegos de competencia

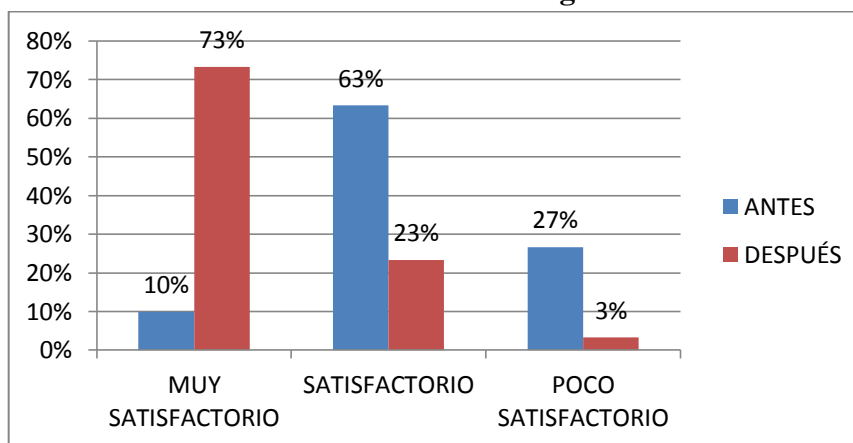
CUADRO N° 4.4
Presencia de liderazgo

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	3	10%	22	73%
SATISFACTORIO	19	63%	7	23%
POCO SATISFACTORIO	8	27%	1	3%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRAFICO N°4. 4
Presencia de liderazgo



Fuente: Cuadro N°4.4

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

En este ítem el 63% de los alumnos lidera los juegos de competencia de forma satisfactoria, mientras que un 27% hicieron de manera poco satisfactorios, el 10% muy satisfactorio, una vez que se aplicó la guía a los niños los niveles de muy satisfactorio aumentó a un 73%, un 23% a nivel de satisfactorio y 3% poco satisfactorio.

b) Interpretación

El incentivo a los niños es de gran importancia para que los niños lideren los juegos de competencia, esto se logró mediante la ejecución e actividades de juegos de competencia.

5. Demuestra colaboración en los juegos grupales

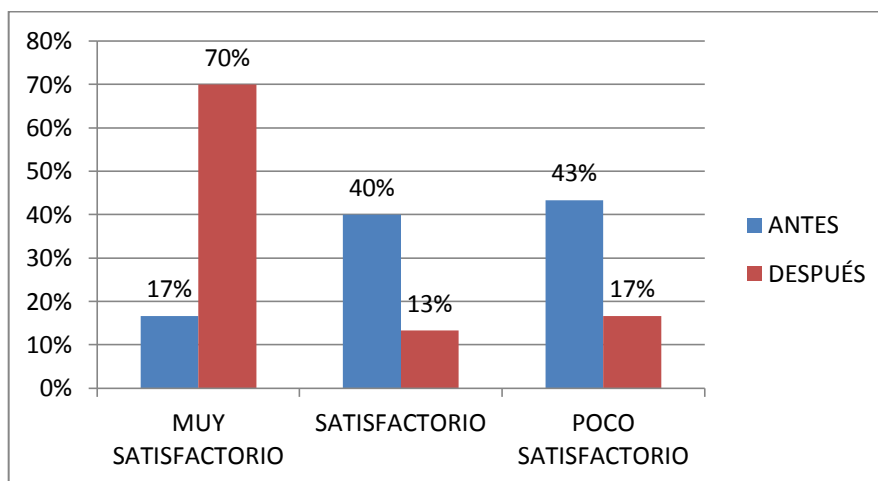
CUADRO N° 4.5
Demostración de colaboración

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	5	17%	21	70%
SATISFACTORIO	12	40%	4	13%
POCO SATISFACTORIO	13	43%	5	17%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRAFICO N° 4.5
Demostración de colaboración



Fuente: Cuadro N° 4.5

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

El 40% de niños demuestra colaboración en los juegos grupales de forma satisfactoria, un 43% poco satisfactorio, el 17% muy satisfactoriamente, después de aplicar la guía un 70% de alumnos mostraron niveles muy satisfactorios, el 13% satisfactorio y un 17% poco satisfactorio.

b) Interpretación

Se observa que al inicio los niños no demuestran colaboración en los juegos grupales en su totalidad, luego de la aplicación de la guía y la explicación de los juegos en forma sistemática y organizada se pudo obtener resultados favorables.

6. Es altruista con sus compañeros de los juegos grupales

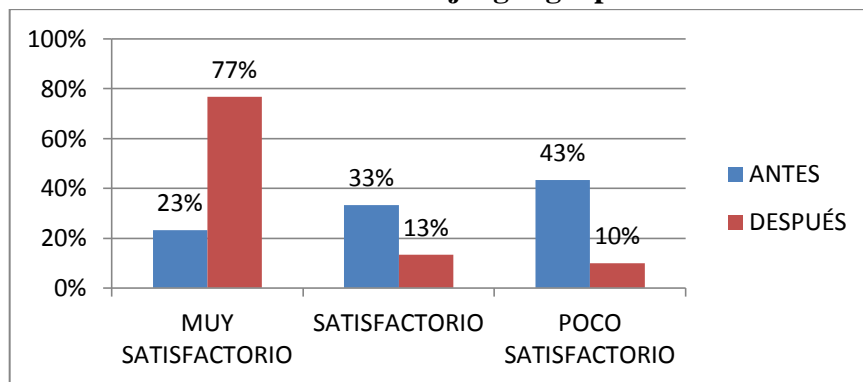
CUADRO N° 4.6
Altruismo en los juegos grupales

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	7	23%	23	77%
SATISFACTORIO	10	33%	4	13%
POCO SATISFACTORIO	13	43%	3	10%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRAFICO N° 4.6
Altruismo en los juegos grupales



Fuente: Cuadro N° 4.6

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

En este ítem el 43% de los niños es poco altruista con sus compañeros de los juegos grupales, un 33% lo es en forma satisfactoria, mientras que el 23% muy satisfactorio, después de aplicar la guía el nivel muy satisfactorio se ubico en un 77%, 13% a nivel satisfactorio y 10% poco satisfactorio.

b) Interpretación

En relación a si son o no altruistas con sus compañeros de los juegos grupales, se observa que no han practicado esta función por lo tanto se hace necesario practicar estas actividades para mejorar las relaciones socio – afectivas y contribuir al desarrollo social y psicomotor.

7. Emplea movimientos coordinados en los juegos grupales

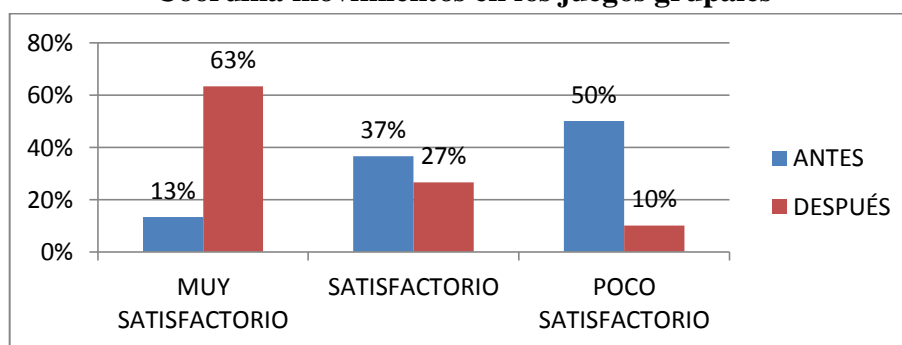
CUADRO N° 4.7
Coordina movimientos en los juegos grupales

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	4	13%	19	63%
SATISFACTORIO	11	37%	8	27%
POCO SATISFACTORIO	15	50%	3	10%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRAFICO N°4.7
Coordina movimientos en los juegos grupales



Fuente: Cuadro N°4.7

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

El 50% de estudiantes emplean poco satisfactoriamente los movimientos coordinados en los juegos grupales, mientras que el 37% de forma satisfactoria, el 13% muy satisfactorio, una vez que se aplicó la guía se pudo observar un 63% a nivel muy satisfactorio, un 27% satisfactorio y un 10% poco satisfactorio.

b) Interpretación

De acuerdo a la observación realizada en un inicio los niños emplean poco los movimientos coordinados en los juegos grupales, esto cambia al aplicar la guía para resolver los problemas de motricidad gruesa en forma muy satisfactoria.

8. Interpreta la canción con expresividad

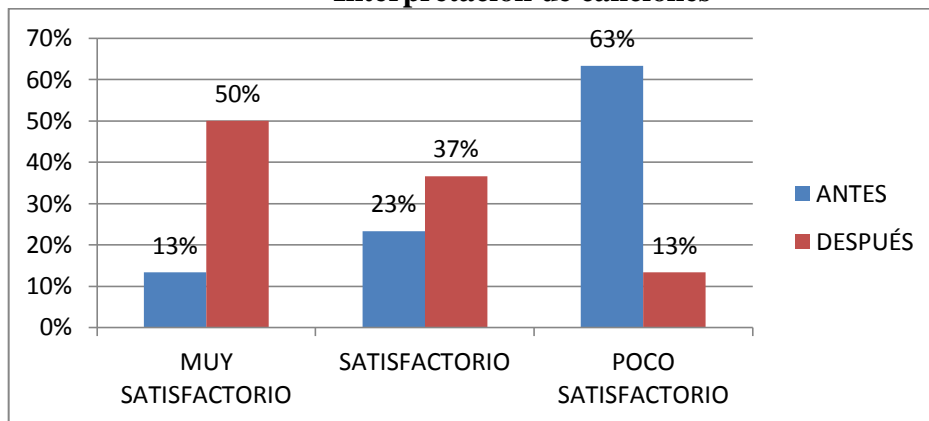
CUADRO N°4. 8
Interpretación de canciones

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	4	13%	15	50%
SATISFACTORIO	7	23%	11	37%
POCO SATISFACTORIO	19	63%	4	13%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRÁFICO N°4.8
Interpretación de canciones



Fuente: Cuadro N° 8

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

En este ítem el 63% de estudiantes interpretan de manera poco satisfactoria la canción con expresividad, un 23% satisfactoriamente, el 13% muy satisfactorio.

b) Interpretación

Se observa antes de aplicar la guía que poco satisfactorio lo interpretan las canciones con expresividad, esto quiere decir que no existen las habilidades suficientes para el desarrollo corporal, los resultados cambiaron después de haber realizado las actividades contempladas en la guía propuesta.

9. Sigue el ritmo de la canción de la ronda

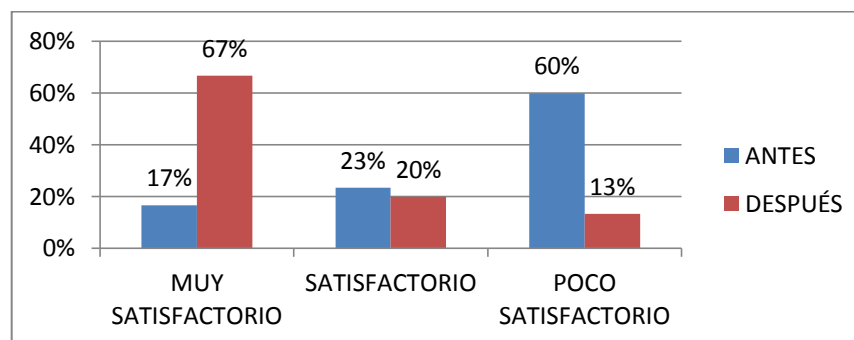
CUADRO N° 4.9
Ritmo de la canción

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	5	17%	20	67%
SATISFACTORIO	7	23%	6	20%
POCO SATISFACTORIO	18	60%	4	13%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRÁFICO N°4.9
Ritmo de la canción



Fuente: Cuadro N°4.9

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

Se puede observar en un inicio que el 60% de niños siguen el ritmo de la canción de la ronda de forma poco satisfactoria, mientras que un 23% satisfactorio y solo un 17% muy satisfactorio, al final los resultados que se obtuvieron demuestran que un 67% están a un nivel de muy satisfactorio, un 20% satisfactorio y un 13% poco satisfactorio.

b) Interpretación

De forma poco satisfactoria se sigue el ritmo de la canción de la ronda, esto significa que no existe ritmo necesario para seguir con ritmo estas actividades por tanto se debe practicar más a medida.

10. Imita movimientos y gestos de la maestra

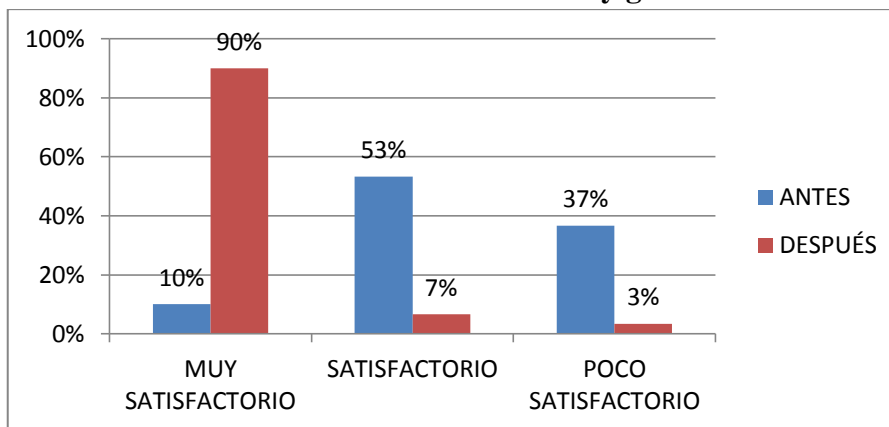
CUADRO N° 4. 10
Imitación de movimientos y gestos

ALTERNATIVA	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUY SATISFACTORIO	3	10%	27	90%
SATISFACTORIO	16	53%	2	7%
POCO SATISFACTORIO	11	37%	1	3%
TOTAL	30	100%	30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela “Gonzalo Zaldumbide”

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

GRAFICO N° 10
Imitación de movimientos y gestos



Fuente: Cuadro N° 10

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

a) Análisis

Un 53% de los niños imitan satisfactoriamente los movimientos y gestos de la maestra, un 37% de manera poco satisfactorio y solo un 10% muy satisfactorio, después de aplicar la guía el 90% de los alumnos imitan muy satisfactoriamente los movimientos y gestos de la maestra, el 7% de manera satisfactoria y el 3% poco satisfactoria.

b) Interpretación

La aplicación de la guía ayudó a los niños a imitar movimientos y gestos de la maestra, pese a que no existe el hábito suficiente para realizar este tipo de actividades por lo que se debe realizar constantemente estos dinamismos y destrezas.

4.3 SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ESTUDIANTES ANTES Y DESPUÉS DE LA UTILIZACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA.

Cuadro N° 4.2.1

PREGUNTAS	ANTES				DESPUÉS			
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	TOTAL	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	TOTAL
Gatea, salta obstáculos y llega a la meta.	6	15	9	30	15	10	5	30
Coordina las partes gruesas del cuerpo humano.	8	17	5	30	19	7	4	30
Lidera los juegos de competencia.	5	16	9	30	22	6	2	30
Demuestra colaboración en los juegos grupales	3	19	8	30	22	7	1	30
Es altruista en la realización de los juegos grupales	5	12	13	30	21	4	5	30
Emplea movimientos coordinados en los juegos grupales	7	10	13	30	23	4	3	30
Interpreta la canción con expresividad	4	11	15	30	19	8	3	30
Sigue el ritmo de la canción de la ronda	4	7	19	30	15	11	4	30
Imita movimientos y gestos de la maestra.	5	7	18	30	20	6	4	30
Imita movimientos y gestos de la maestra.	3	16	11	30	27	2	1	30
TOTAL	50	130	120	300	203	65	32	300
FRECUENCIA	5	13	12	30	20	7	3	30
PORCENTAJE	17%	43%	40%	100%	68%	22%	11%	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "GONZALO ZALDUMBIDE"

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño.

4.4. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

4.4.1. Comprobación de la hipótesis específica 1

1.- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS NULA (H_0) Y ALTERNATIVA (H_a)

HIPÓTESIS NULA (H_0).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo 2013 – 2014.

HIPÓTESIS ALTERNATIVA (H_a).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo 2013 – 2014.

$$H_0: p_1 = p_2$$

$$H_a: p_1 > p_2$$

2. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Este nivel permite que la investigación sea altamente significativa, significativa o poco significativa, es por ello que se plantea lo siguiente:

$\alpha = 5\%$ esto quiere decir al 0.05, lo cual permite a la investigación ser medianamente significativa.

3. DISTRIBUCIÓN DE LA PROPORCIÓN MUESTRAL

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

Dónde:

z= Distribución de la proporción muestral

p1= Niños poseen desarrollo de la motricidad con juegos de competencia antes de la guía

p2= Niños que mejoran el desarrollo de la motricidad con juegos de competencia después de la guía

q1= 1- p Numero de elementos (lo mismo sucede para q2)

n= Tamaño de la muestra

4. SOLUCIÓN

A nivel de muy satisfactorio de los datos obtenidos antes y después de haber aplicado la guía se obtuvieron los siguientes resultados para conocer si los juegos de competencia mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Cuadro N° 4.4.1
JUEGOS DE COMPETENCIA**

ALUMNOS	ALTERNATIVA		FRECUENCIA (n)	PORCENTAJE	
	MUY SATISFACTORIO	ANTES		6	24%
		DESPUES		24	76%
TOTAL			30	100%	

Fuente: Estudiantes de la Escuela "GONZALO ZALDUMBIDE"

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño.

Datos: $\mu p = P = 76\% = 0.76$, $p = 6/30 = 0.24$, $q = 0.76$, $n = 30$, $U = n-1 = 29$

a) $H_0: \mu p = 0.76$

b) $H_a: \mu p \neq 0.76$

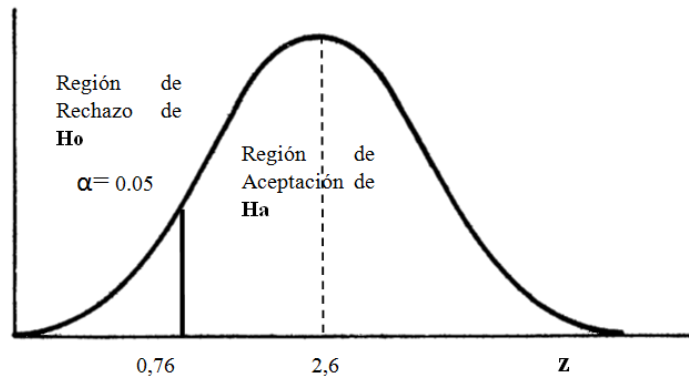
c) $\alpha = 0.05$

d) $S_p = \sqrt{pq}$

$$e) Z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}} \quad Z = \frac{0,76 - 0,24}{\sqrt{\frac{0,76 \cdot 0,24}{24} + \frac{0,24 \cdot 0,76}{6}}} \quad z = \frac{0,52}{0,2} \quad z = 2,6$$

Conclusión: Como el valor de la comprobación de la hipótesis es diferente a 0.76, se rechaza la hipótesis nula y se comprueba la primera hipótesis específica.

GRAFICO N° 4.4.1
GRÁFICA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1



Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Una vez realizado el análisis de la distribución de la proporción muestral, queda aceptada la hipótesis de investigación específica 1, esto es: La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo 2013 – 2014.

4.4.2. Comprobación de la hipótesis específica 2

1.- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS NULA (H_0) Y ALTERNATIVA (H_a)

HIPÓTESIS NULA (H_0).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización juegos grupales no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. Porque desarrolla el sentido del equilibrio.

HIPÓTESIS ALTERNATIVA (H_a).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización juegos grupales mejora el

desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. Porque desarrolla el sentido del equilibrio.

$$H_0: p_1 = p_2$$

$$H_a: p_1 > p_2$$

2. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Este nivel permite que la investigación sea altamente significativa, significativa o poco significativa, es por ello que se plantea lo siguiente:

$\alpha = 5\%$ esto quiere decir al 0.05, lo cual permite a la investigación ser medianamente significativa.

3. DISTRIBUCIÓN DE LA PROPORCIÓN MUESTRAL

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

Dónde:

z= Distribución de la proporción muestral

P= Niños que mejoran el desarrollo de la motricidad con juegos grupales

p= Niños que no mejoran el desarrollo de la motricidad con juegos grupales

q= 1- p Numero de elementos

n= Tamaño de la muestra

4. SOLUCIÓN

A nivel de muy satisfactorio de los datos obtenidos antes y después de haber aplicado la guía se obtuvieron los siguientes resultados para conocer si los juegos grupales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Cuadro N° 4.4.2
JUEGOS GRUPALES**

ALUMNOS	ALTERNATIVA		FRECUENCIA (n)	PORCENTAJE	
	MUY SATISFACTORIO	ANTES		5	17%
		DESPUES		25	83%
TOTAL			30	100%	

Fuente: Estudiantes de la Escuela "GONZALO ZALDUMBIDE"

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño.

Datos: $\mu p = P = 83\% = 0.83$, $p = 4/24 = 0.17$, $q = 0.83$, $n = 30$, $U = n-1 = 29$

a) $H_0: \mu p = 0.83$

b) $H_a: \mu p \neq 0.83$

c) $\alpha = 0.05$

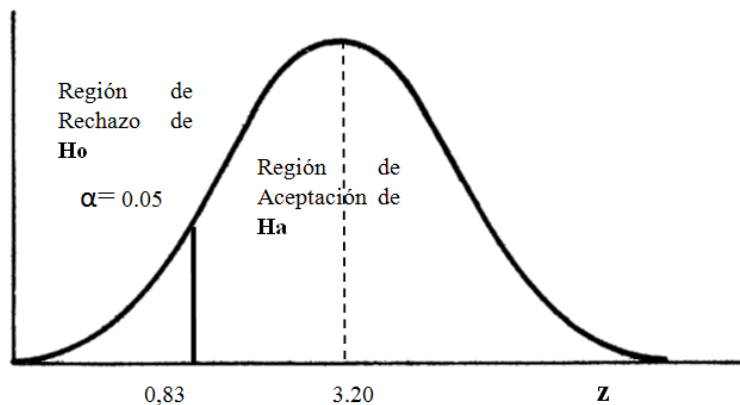
d) $S_p = \sqrt{pq}$

e) $Z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$ $Z = \frac{0.83 - 0.17}{\sqrt{\frac{0.83 \cdot 0.17}{25} + \frac{0.17 \cdot 0.83}{5}}}$ $Z = \frac{0.66}{0.206}$ $Z = 3.20$

Conclusión: Como el valor de la comprobación de la hipótesis es diferente a 0,83, se rechaza la hipótesis nula y se comprueba la segunda hipótesis específica.

GRAFICO N° 4.4.2

GRÁFICA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2



Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

Una vez realizado el análisis de la distribución de la proporción muestral, queda aceptada la hipótesis de investigación específica 2, esto es: La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización juegos grupales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. Porque desarrolla el sentido del equilibrio.

4.4.3. Comprobación de la hipótesis específica 3

1.- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS NULA (H_0) Y ALTERNATIVA (H_a)

HIPÓTESIS NULA (H_0).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de rondas no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

HIPÓTESIS ALTERNATIVA (H_a).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de rondas mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

$$H_0: p_1 = p_2$$

$$H_a: p_1 > p_2$$

2. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Este nivel permite que la investigación sea altamente significativa, significativa o poco significativa, es por ello que se plantea lo siguiente:

$\alpha = 5\%$ esto quiere decir al 0.05, lo cual permite a la investigación ser medianamente significativa.

3. DISTRIBUCIÓN DE LA PROPORCIÓN MUESTRAL

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$

Dónde:

z = Distribución de la proporción muestral

P = Niños que mejoran el desarrollo de la motricidad con juegos de rondas

p = Niños que no mejoran el desarrollo de la motricidad con juegos de rondas

$q = 1 - p$ Numero de elementos

n = Tamaño de la muestra

4. SOLUCIÓN

A nivel de muy satisfactorio de los datos obtenidos antes y después de haber aplicado la guía se obtuvieron los siguientes resultados para conocer si los juegos de rondas mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Cuadro N° 4.4.3
JUEGOS DE RONDAS**

ALUMNOS	ALTERNATIVA		FRECUENCIA (n)	PORCENTAJE
	MUY SATISFACTORIO	ANTES		5
DESPUES			25	83%
TOTAL			30	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "GONZALO ZALDUMBIDE"

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño.

Datos: $\mu p = P = 83\% = 0.83$, $p = 4/24 = 0.17$, $q = 0.83$, $n = 30$, $U = n - 1 = 29$

a) $H_0: \mu p = 0.83$

b) $H_a: \mu_p \neq 0.83$

c) $\alpha = 0.05$

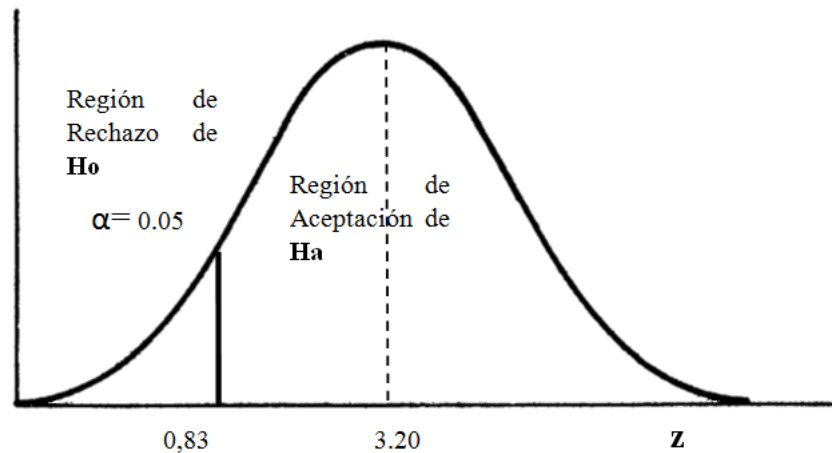
d) $S_p = \sqrt{pq}$

e) $Z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}} \quad Z = \frac{0,83 - 0,17}{\sqrt{\frac{0,83 \cdot 0,17}{25} + \frac{0,17 \cdot 0,83}{5}}} \quad z = \frac{0,66}{0,206} \quad z = 3,20$

Conclusión: Como el valor de la comprobación de la hipótesis es diferente a 0,83, se rechaza la hipótesis nula y se comprueba la tercera hipótesis específica.

GRAFICO N° 4.4.3

GRÁFICA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3



Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

Una vez realizado el análisis de la distribución de la proporción muestral, queda aceptada la hipótesis de investigación específica 3, esto es: La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de rondas mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

4.4.4 Comprobación de la hipótesis general

1.- FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS NULA (H_0) Y ALTERNATIVA (H_a)

HIPÓTESIS NULA (H_0).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

HIPÓTESIS ALTERNATIVA (H_a).- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

$$H_0 = 0$$

$$H_a \neq 0$$

2. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Este nivel permite que la investigación sea altamente significativa, significativa o poco significativa, es por ello que se plantea lo siguiente:

$\alpha = 5\%$ esto quiere decir al 0.05, lo cual permite a la investigación ser medianamente significativa.

3. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA POR OBSERVACIÓN EN DOS MUESTRAS DEPENDIENTES.

Para la comprobación de la hipótesis general se van a tomar los resultados obtenidos en las observaciones a nivel de muy satisfactorio antes de aplicar la guía, así como también después de haber aplicado la guía. Para esta prueba en particular se aplicarán tres fórmulas para determinar si las observaciones están relacionadas entre sí, las cuales son:

Fórmulas:

$$\text{a) } d = \frac{\sum d_i}{n} \quad ; \quad \text{b) } S_d = \sqrt{\frac{\sum (d_i - d)^2}{n-1}}; \quad \text{c) } t = \frac{d}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Dónde:

d = Media aritmética de las diferencias

S_d = Desviación típica de las observaciones

t = Variante estadística

n = Tamaño de la muestra

α = nivel de significación

4. SOLUCIÓN

A nivel de muy satisfactorio de los resultados obtenidos antes y después de haber aplicado la guía se obtuvieron los siguientes resultados para conocer si los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa.

Cuadro N° 4.4.4

Pregunta	Antes (Xi)	Después (Yi)	di = Xi - Yi	di - d	(di - d) ²
1	9	21	-9	6,3	39,69
2	10	20	-10	4,3	18,49
3	7	23	-17	-1,7	2,89
4	5	25	-19	-3,7	13,69
5	7	23	-16	-0,7	0,49
6	7	23	-16	-0,7	0,49
7	8	22	-15	0,3	0,09
8	9	21	-11	4,3	18,49
9	8	22	-15	0,3	0,09
10	3	27	-24	-8,7	75,69
			-153		170,1

Fuente: Estudiantes de la Escuela "GONZALO ZALDUMBIDE"

Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño.

$$d = \frac{\sum d_i}{n} = \frac{-153}{10} = -15,3$$

$$s_d = \sqrt{\frac{\sum (d_i - d)^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{170,1}{10-1}} = 4,347$$

a) $H_0 = 0$

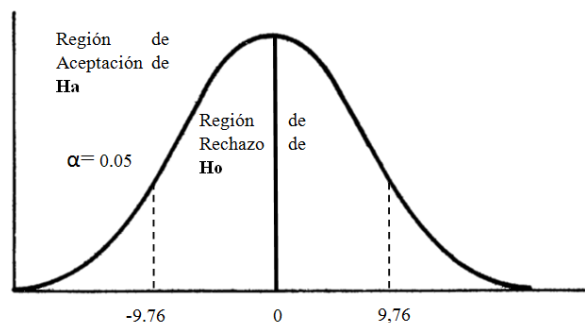
b) $H_a \neq 0$

c) $\alpha = 0.05$

d) $t = \frac{d}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}}$ $t = \frac{-15,3}{\frac{4,347}{\sqrt{10}}}$ $t = \frac{-15,3}{1,374}$ $t = -9,76$

Decisión: Como el valor de la comprobación de la hipótesis es diferente a 0, se rechaza la hipótesis nula y se comprueba la primera hipótesis general.

GRÁFICA DE HIPÓTESIS GENERAL



Responsable: Lic. Rosa Inés Rojas Logroño

5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS GENERAL

Una vez realizada la prueba de hipótesis estadística por observación en dos muestras dependientes, queda aceptada la hipótesis general, esto es: La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

La Guía de juegos tradicionales “Jugando soy feliz” que se presenta en esta investigación contiene un conjunto de juegos, clasificados como actividades libres, espontáneas y como instrumentos o técnicas educativas, con un enfoque psicológico, axiológico y socializador, los cuales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa.

Se determina que la aplicación de la guía Metodológica “Jugando soy feliz”, a través de los juegos Tradicionales cuya finalidad va más allá de ocupar el tiempo libre de los infantes, desarrolla las habilidades de motricidad gruesa, bajo metodologías sencillas las mismas que estimularan el desarrollo coordinativo, la lateralidad y equilibrio.

La Guía Metodológica de juegos tradicionales “Jugando Soy Feliz” proporciono una estructura metodológica sistemática que permitió a los docentes aplicar técnicas y estrategias que constituyeron a potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de Educación Básica.

Se pudo evidenciar que existió un gran progreso en el desarrollo de los movimientos musculares de las piernas, brazos, manos, pies, cabeza, etc. Además las habilidades de desplazarse moverse conocer y explotar el ambiente que lo rodea, todos son importantes porque constituyen la base fundamental para el desarrollo motriz de los infantes.

5.2. RECOMENDACIONES

- Es necesario para la aplicabilidad y manejo de la guía “Jugando Soy feliz”, utilizar todo el material didáctico necesario y mencionado en cada estrategia a desarrollar por que en base a ello los niños van a incrementar el esquema corporal con la exploración siendo este senso perceptivo que le permite la inclusión de diversos materiales frente a todas las actividades recreativas
- Es recomendable que para el desarrollo de las actividades los maestros deben ser flexibles, apreciar lo novedoso, proponer nuevas técnicas siendo estas estratégicas metodológicas, como técnicas activas para desarrollar la motricidad gruesa de los niños.
- Esperamos que esta Guía sea de suma utilidad para aquellos que tomamos en serio la educación, con responsabilidad de acompañar este proceso en forma artística y creativa de nuestros niños.
- Brindar charlas de sociabilización sobre las ventajas y el respaldo que representara la aplicabilidad y el manejo de la Guía, al aplicar estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del centro educativo fortaleciendo su enseñanza y mejoraras de la educación en los procesos artísticos, creadores de nuestros niños.

Bibliografía

- ✓ Armijos, J. (2012). *Desarrollar correctamente la motricidad gruesa en los niños y niñas*. Colombia: Trillas.
- ✓ Bauzer, M. (1964). *Juegis de recreación*. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- ✓ Bonetti, P. (1994). *Juego y Cultura*. Montevideo: EPPAL.
- ✓ Bruel, A. (1994). *Juegos Motores*. Madrid: Narcea.
- ✓ Delva, J. (2010). *Hacia la posibilidad lúdica en el proceso educativo*. Madrid: Trillas.
- ✓ Díaz, f. Y. (1999). *Constructivismo y Aprendizaje Significativo*. S/C: Material Mimeografiado.
- ✓ Frondizi, R. (1913). *Las nuevas ideas pedagógicas y su corrupción*,. Buenos Aires, : S/E.
- ✓ Gadamer, G. (1997). *Mito y razón idos*. Barcelona: S/E.
- ✓ Guillén, C. (1966). *Los jardines de infantes*. Buenos Aires,: Kapelusz.
- ✓ Gutiérrez. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*. Sudamérica-.Buenos Aires.
- ✓ Gutierrez, F. (2007). *La motricidad gruesa, desarrollo cronológico del niño*. México: Trillas.
- ✓ Kaufman, H. (2009). *Actividades lúdicas herramienta didáctica desarrollo cognitivo*. Cali: Martínez.
- ✓ Martínez, G. (1999). *El Juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- ✓ Martínez, V. (2000). *Espacios Lúdicos*. España: S/E.
- ✓ Ortiz, F. (2008). *El Juego en la etapa infantil*. S/C: S/E.
- ✓ Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- ✓ Peña, L. (2011). *Guía educativa didáctica Politécnica Salesiana*. Cayambe: S/E.
- ✓ Piaget, J. (2001). *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
- ✓ Vayer, P. (1971). *El diálogo corporal*. Barcelona: Científico-Médica. Pág 2: S/E.

- ✓ Vidal, J. A. (2002). *Juego y desarrollo Infantil*. ESPAÑA: MMIV EDITORIAL OCEANO.
- ✓ Vygotsky. (1988). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Grijalbo.
- ✓ Wallon, H. (1978). *Del acto al pensamiento*. Buenos Aires: Pisé. Pág. 45-112-
- ✓ Winnicott, D. (2000). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.
- ✓ Zamora, F. R. (2005). *Tiempo LibreEl largo decursar de un concepto*. Neuquen: Educo.

ANEXOS

ANEXO I



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y
APRENDIZAJE
PRESENTACIÓN DEL TEMA

TÍTULO:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES “JUGANDO SOY FELIZ”, PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA, EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “GONZALO ZALDUMBIDE”, DE LA COMUNIDAD DE SAN JOSÉ DE SABAÑAG, PARROQUIA SANTA FE DE GALÁN-CANTÓN GUANO-PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.

PROPONENTE:

ROSA INÉS ROJAS LOGROÑO

TUTORA:

Mgs. PATRICIA BRAVO

RIOBAMBA – ECUADOR

2013

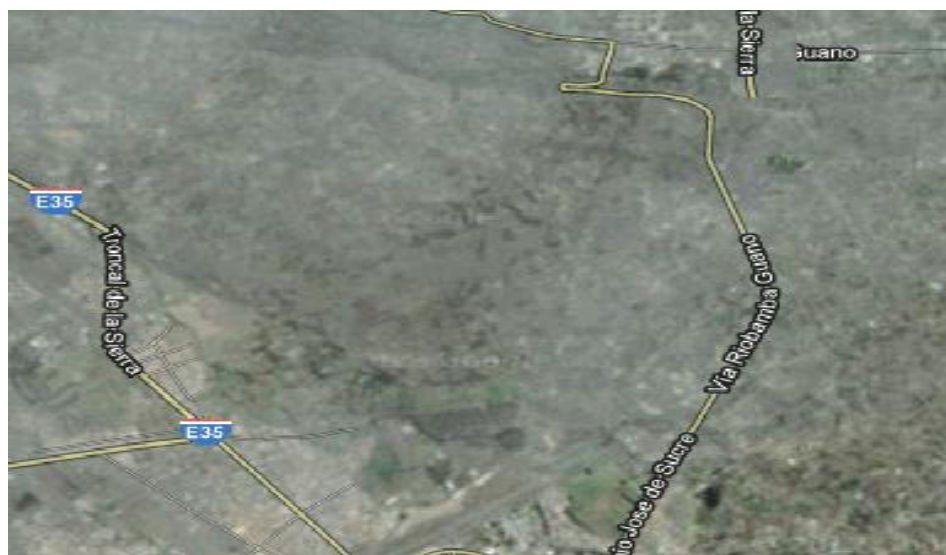
1. TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS TRADICIONALES “JUGANDO SOY FELIZ”, PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA, EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “GONZALO ZALDUMBIDE”, DE LA COMUNIDAD DE SAN JOSÉ DE SABAÑAG, PARROQUIA SANTA FE DE GALÁN-CANTÓN GUANO-PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014.

2. PROBLEMATIZACIÓN.

2.1. Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación

La Escuela de Educación Básica fiscal “Gonzalo Zaldumbide”, se encuentra ubicada en la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo.



2.2. Situación Problemática

En el Ecuador, por ser un país pluricultural a menudo se practicaban los juegos tradicionales, que día a día se van quedando de lado, actualmente solo en las fiestas de barrio se los practica y en pocas instituciones educativas de Chimborazo.

El avance de la ciencia y la tecnología ha ido automatizando los juegos conocidos digitales que provocan al niño el sedentarismo y particularmente la falta de desarrollo de la imaginación y la creatividad, creando una falta de interés por investigar y aprender.

Para desarrollar una buena motricidad gruesa en los niños/as se debe aplicar una metodología adecuada, significativa con sentido social para que el niño/a coordine los movimientos corporales.

En la Institución a investigar se ha visto que son muchas las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos tradicionales, a través de ellos se puede transmitir a los niños valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, que en la actualidad se viene perdiendo en particular los juegos tradicionales que desarrollan la motricidad gruesa, viendo la necesidad de rescatar tradiciones, culturas de nuestros pueblos pero sobre todo motivar a los niños niñas de la Escuela de educación Básica Fiscal Gonzalo Zaldumbide, de la comunidad de San José de Sabañag, Parroquia Santa Fe de Galán-Cantón Guano- Provincia de Chimborazo, en el período lectivo 2013 – 2014, en este proceso de aprendizaje es importante el acompañamiento del profesor, quien con creatividad y entusiasmo logrará en ellos el desarrollo de la motricidad gruesa.

Es por esto que se ha detectado el principal factor de deficiencia escolar que se registra en la Institución educativa “Gonzalo Zaldumbide”, creando dificultades como:

- Tiene dificultad para comprender y seguir instrucciones.
- Tiene dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda.
- Le falta coordinación al caminar, hacer deportes o llevar a cabo actividades sencillas, tales como manejar bien el lápiz o amarrarse las agujetas del zapato etc.

Por tal motivo se ve la importancia de realizar esta investigación y una guía de juegos tradicionales para rescatar nuestras culturas.

Cuando el niño disminuye su interés por aprender es porque no está preparado intelectualmente lo cual se debe tener muy en cuenta, sobre todo las personas que están vinculadas en su entorno. En la edad preescolar la forma principal de la actividad es el juego, provocando cambios cualitativos en el psiquis infantil: se van conformando en ella las bases de la actividad escolar que pasa a ser la principal en los años posteriores.

2.3 Formulación del problema

¿La aplicación de la Guía Metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 -2014?

2.4 Problemas derivados

- ¿La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013– 2014?

- ¿La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización de juegos grupales desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014?

- ¿Cómo la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con los juegos de rondas desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014?.

3. JUSTIFICACIÓN

Desde los inicios de la educación inicial son muchas las experiencias culturales que se han puesto de manifiesto en el sistema educativo. En tal sentido los juegos tradicionales tienen relación con el desarrollo de motricidad gruesa, que representan una de las manifestaciones educativas - culturales particulares de la sociedad ecuatoriana. Por tal razón, dentro de estas actividades realizadas en el Centro de Educación Básica, los juegos tradicionales deben ser fuente principal para el desarrollo académico, corporal y cognitivo del niño ya que a través de estos los docentes pueden tener la oportunidad de transmitir a los estudiantes las costumbres, tradiciones y mitos, del pueblo, fortaleciendo así el folklore nacional, paralelamente desarrollar destrezas motoras gruesas.

Es importante destacar que el juego ayuda en los pequeños a exteriorizar sus sentimientos y habilidades capaces de modificar sus reglas para adaptarse al ambiente local, aunque siempre conservando sus características básicas. Por tal motivo el juego debe ser una de las herramientas de la enseñanza educativa ecuatoriana. Por otra parte, es importante señalar que dicha investigación va dirigida para el beneficio de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Gonzalo Zaldumbide, ya que es necesario que los mismos tengan un mayor conocimiento sobre los juegos tradicionales, debido a que estos representan una parte fundamental de la vida social del pre escolar y responden a lejanas tradiciones. El juego “es una actividad importante el cual se puede señalar como el escenario donde se manifiestan las distintas características intelectuales, afectivas y psicomotrices que presente el niño en las sucesivas etapas de su vida”.

En ese sentido, el propósito fundamental de esta investigación se centra en conocer acerca de las manifestaciones propias de la cultura ecuatoriana partiendo de la dinámica de los procesos que se hacen presentes en el marco de la realidad escolar objeto de estudio a través de la presentación en forma organizada de una serie diversa de juegos tradicionales

Con relación a esta temática, es fundamental que los/las docentes formen y fortalezcan la identidad cultural de nuestra sociedad dentro y fuera del entorno educativo con el fin de contribuir en el desarrollo de sentimientos, creatividad e interacción entre las y los pre escolares a través de los juegos tradicionales, de tal forma que se logre la integración entre ellos con base en los principios culturales.

Se puede observar que las falencias en la educación se da generalmente por la poca motivación lúdica en la enseñanza, por el escaso compromiso de los padres hacia sus hijos, causando falta de interés en el aprendizaje, mala coordinación psicomotora y falta de coordinación óculo manual, es por ello que surge la necesidad de realizar un estudio de cómo desarrollar la motricidad gruesa con los juegos tradicionales, creando amor a lo nuestro.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general

Comprobar que la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal Gonzalo Zaldumbide de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

4.2. Objetivos específicos

Comprobar que la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

Demostrar que la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con juegos grupales desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

Verificar que la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con juegos de rondas desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

5. FUNDAMENTACIONES

5.1 Antecedentes de investigaciones anteriores

En la Universidad Nacional de Chimborazo luego de la revisión en la biblioteca se pudo constatar que existe un estudio referente a la práctica de juegos tradicionales pero no se relaciona a la motricidad gruesa.

En la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en

el periodo 2013 – 2014, no existen investigaciones referentes al tema por lo que se hace factible la investigación.

5.2 Fundamentación Epistemológica.

Piaget, Ausubel y especialmente Bruner, aportan los fundamentos epistemológicos o corriente del pensamiento pedagógico, ya que explica los aprendizajes a partir de los procesos intelectuales activos e internos del sujeto, para el constructivismo, los procesos cognitivos son construcciones o constructos mentales de la realidad.

El constructivismo representa una de las posiciones más desarrolladas y sustentadas en las vanguardias pedagógicas de la sociedad del conocimiento, donde destaca el rol activo del individuo en el proceso del aprendizaje.

El enfoque constructivista se plantea que el verdadero aprendizaje humano es una construcción de cada individuo que logra modificar su estructura mental y alcanzar un mayor nivel de diversidad, complejidad e integración; es decir, es un aprendizaje que contribuye al desarrollo de la persona.

Ahora bien, esa es una realidad humanizada, tiene una intencionalidad y una funcionalidad determinada por seres humanos, por lo cual, para aprehenderla se requiere de la acción mancomunada, del apoyo de otros seres humanos o de agentes mediadores (Ríos, 1997) que ayuden al sujeto en el proceso de hacer suyos los significados de los productos culturales de dicha realidad.

La concepción del conocimiento que se privilegia en el inicio de la acción educativa con la propuesta de la educación básica, supone tanto la acción del acervo o subjetividad en la construcción del objeto, como la particular perspectiva del objeto, derivada de ubicación en un entorno ecológico histórico y social desde donde se construye ese saber. Esta orientación se supone en la integración de los cuatro pilares fundamentales de la educación,

señalados en el informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI (1996), cuyas características pueden describirse.

En concordancia con los autores anteriores se puede determinar que el conocimiento se basa en el aprendizaje activo, en el cual el niño realiza por sus propias acciones mediante el juego, de manera específica con los juegos tradicionales con los cuales afianza su identidad histórica social.

5.3 Fundamentación Axiológica

El análisis y comprensión de la problemática de los valores, parte de un hecho de vital significación: los valores surgen como expresión de la actividad humana y la transformación del medio, siendo su presupuesto fundamental la relación sujeto-objeto, teniendo como centro la actividad, lo que como consecuencia, se debe analizar su vínculo con la actividad cognoscitiva, valorativa y comunicativa.

Según el punto de vista de Vygotsky

Se asume en lo pedagógico, la educación en el colectivo, la socialización, la participación cooperativa y creadora y la concepción de las actividades con un carácter sistémico e integrador.

Apoyándose en los criterios de los autores antes citados mi criterio se fundamenta que en la actualidad hay que fomentar la inteligencia emocional en los niños mediante la importancia de práctica de los valores, ese aspecto inherente al niño para actuar de manera correcta, para proceder con respeto ante sus compañeros a su cultura, tradiciones que estimulen el desarrollo de las actividades recreativas tradicionales.

5.4 Fundamentación pedagógica

La palabra construcción se usa para poner de relieve la participación activa y constructiva de la mente que se apropia y busca, en vez de absorber y mantener. Una pedagogía bajo

este punto de vista se orienta a organizar lo real en actos y pensamientos y no simplemente a copiarlo. El propósito es potenciar y facilitar al máximo el procesamiento interior del aprendiz con miras a su desarrollo.

Mediante la aplicación de los juegos tradicionales se pretende que el niño genere su propia orientación y gusto hacia el conocimiento, elabore su afinidad para determinar grupos de amigos, esto es posible si el docente cumple el rol de mediador y no de instructor.

“Aprendizaje para mejorar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas con un verdadero aprendizaje – enseñanza, por lo que se propone el modelo constructivista que permita al niño y niña construir su propio aprendizaje, por ello se ampara este trabajo investigativo en la teoría de Piaget, Ausubel y Vygotsky

5.5 Fundamentación psicológica

El proceso educativo constituye un factor esencial para la humanización del hombre y se orienta hacia el logro de determinados fines que la sociedad considera valiosos. La educación se conforma por una mezcla de orientaciones y es el resultado de las tensiones que éstas generan. En general, asume dos grandes funciones contrapuestas, por un lado, tiene una función de reproducir el orden social establecido y, por el otro, el cometido de proporcionar instrumentos para atender y transformar la realidad física y social.

Todo sistema educativo obedece a una concepción acerca del deber ser del hombre, y ésta sea basa en las aspiraciones y esperanzas de la sociedad a la cual se pertenezca. El pleno desarrollo de la personalidad es una meta fundamental del sistema educativo. En esta expresión hay dos términos claves “desarrollo” y “personalidad”.

En mi criterio la fundamentación psicológica se concibe como un sistema interactivo basado en el desarrollo integral de la población menor de 6 años, que promueve interrelaciones entre el niño con los otros niños, En consecuencia, su estructura tiene como

centro el niño y su ambiente atendiendo las áreas de su desarrollo cognitivo, social y emocional.

“Según Vygotsky el Aprendizaje sociocultural de cada individuo se le considera como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo, y que la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo”.

5.6 Fundamentación psicopedagógica

Coherente con las tendencias presentadas acerca del desarrollo y aprendizaje infantil, el currículo concreta su base pedagógica en la concepción constructivista del conocimiento, el aprendizaje significativo, la globalización de los aprendizajes y la definición del/la docente de Educación Inicial como mediador(a) en el proceso del desarrollo y aprendizaje infantil. La concepción del conocimiento que se privilegia en la acción educativa inicial, en articulación con la Educación Básica, supone, tanto la acción del acervo o subjetividad en la construcción del objeto, como la particular perspectiva del sujeto, derivada de su ubicación en un entorno ecológico, histórico y social desde donde se construye ese saber. Esta orientación supone la integración de los cuatro pilares fundamentales de la educación, señalados en el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (1996):

Conocer: el conocimiento se verifica como comprensión, como parte e de la interacción con el objeto de estudio y otros sujetos. Hacer: para influir en el entorno hacen falta técnicas y métodos, utilizados con intencionalidad. Convivir: la necesidad de "aprender a vivir juntos conociendo a los demás.

En el Módulo Pedagogía, Didáctica y Currículo; Según la Real Academia Española, la pedagogía: “es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza”. Esta ciencia proporciona guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje.

Esta fundamentación establece normas en el proceso de enseñanza-aprendizaje otorgando guías de para planificar, ejecutar y evaluar de modo que la educación sea un proceso integral y de calidad.

“El desarrollo-aprendizaje infantil según la perspectiva de Morín se basa en la finalidad de la enseñanza es decir “crear cabezas bien puestas más que bien llenas” esforzarse por pensar bien es practicar un pensamiento que se desvele sin cesar por contextualizar y totalizar las informaciones y los conocimientos, esto es lo que le lleva a Morín al problema de la cabeza bien puesta”

5.7 Fundamentación legal

Este trabajo de investigación está fundamentado en el “Código de la niñez y adolescencia” del Ecuador, el cual los niños, niñas y adolescentes están sujetos a Derechos.

Art. 1.Finalidad.

Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Art. 6. Igualdad y no discriminación.

Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

Art. 11.El interés superior del niño

El interés superior del niño. El interés superior del niño es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños, niñas y adolescentes; e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento

Art. 34.Derecho a la identidad cultural.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y Sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

5.8 Fundamentación teórica

5.8.1 Los juegos

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional, pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.

En nuestro país de hoy los juegos han tomado su verdadero valor educativo y formativo donde se utilizan para formar a través de ellos un nivel científico y sobre todo de garantizar la salud y el bienestar del pueblo. Por todo lo antes expuesto sobre la historia de los juegos, podemos valorar que estos juegos son un fenómeno social; que surge y se transforma con la sociedad, responde a los intereses de clases, y constituyen una necesidad para el hombre.

El juego es una actividad generacional, étnica y cultural, con un alcance que permite se trasmite muchas veces entre los propios niños, a otros grupos diferentes, y se divulgan sus más gustadas rimas, canciones, estribillos, rondas y cuanta manifestación haga posible su integración, así como entre ellos también existen las posibilidades de seguir nuevas formas a los que han sido, a través de diferentes épocas, juegos tradicionales asociados a rimas, nanas y canciones. En nuestro folclor existen innumerables ejemplos que se pueden rehabilitarse en las comunidades y en los diferentes espacios que ofrece el tiempo libre de nuestros niños.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece y es curioso como todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Caridad Santos- Sonia Correa (2000): Opinan que los juegos tradicionales ecuatorianos, transmitidos de generación en generación son una parte integrante de nuestra cultura popular, la cual representa el conjunto de valores, tanto material como espiritual, creado por el pueblo a través de su historia, reflejando así su modo de vida, costumbres y tradiciones.

5.8.2. Características de los juegos tradicionales

Para profundizar en el estudio de los juegos como actividad física vamos a definir cuáles son sus características más significativas:

Placentero: El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

Natural y motivador: El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la practica de forma natural.

Voluntario: Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.

Mundo aparte: La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.

Creador: La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.

Expresivo: El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.

El aprendizaje de la vida social, se hace más rápidamente en aquellas personas que participan en actividades físicas, deportivas y/o recreativas. Se aprende el respeto, la aceptación de objetivos comunes, la necesidad de asumir las reglas colectivas, el gusto por el esfuerzo compartido, los juegos permiten intercambios entre personas de diferentes categorías sociales, salir de un modo social estrecho para entrar en otros universos sociales. Referente a cultura continua Fernando Ortiz, en Granma 8 de abril de 2008, pág. 3. “La cultura es la patria, pero la patria sin cultura no podrá erguirse de esta puericia en que yace ni podrán sus hijos privados de posibilidades para expansionar sus conciencias y enlazar libremente sus energías, asumir la plenitud de las responsabilidades públicas y darse los destinos que le dice la soberanía democrática de la nación, hoy se sabe que la cultura es fundamentalmente un sistema de nucleación humana, una organización funcional de fuerzas, medios y fines colectivos.

Es por ello que la manifestación de la identidad es el resultado de la realización de la cultura, donde esta, debe contener en sí lo principal y lo básico que la caracterizan en todas las etapas de su vida; a partir de aquí, podemos plantear que en la diversidad de aristas que ofrece la cultura se conjugan dialécticamente las categorías de lo universal, lo particular y lo singular, demostradas a través de la interrelación entre lo propio y lo diverso,

la riqueza de manifestaciones que se muestran en la universalidad de creaciones, lo original y lo auténtico a través del cual se distingue lo novedoso de lo tradicional. Por tanto reconocemos en la cultura un repertorio de concepciones que entrañan afán de perpetuidad y singularidad que reafirman la continuidad histórica de nuestros pueblos y a la vez su identidad; donde esta continuidad está marcada por el conjunto de hábitos, costumbres, mitos y valores tradicionales, que son transmitidos en las comunidades de generación en generación, como elementos distintivos de su cultura, impregnándoles autenticidad y con ello las manifestaciones de su identidad.

Juegos de competencia

Salto de sogas.- El salto a la soga habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza, es utilizada para la actividad física y el deporte.

Trompos.- Es un juguete consistente en una peonza acompañada de una cuerda. Enrollando la cuerda alrededor del trompo y tirando violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza el conjunto contra el suelo, se consigue que el trompo rote sobre su punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo.

Juegos grupales

Gallinita ciega.- Se trata de uno de los juegos populares y tradicionales más conocidos y practicados. Su práctica en las verbenas y fiestas populares lo convierte en una actividad socio-cultural con una gran tradición en épocas pasadas. En la actualidad, se ha convertido en un juego clásico, al que todos hemos jugado alguna vez y que nos ha hecho pasar ratos muy divertidos.

Juego de Rondas.- Las rondas son **cantos rítmicos** que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular, con gran carácter ritual.

5.8.3. Motricidad gruesa

Los niños y las niñas en las edades de preescolar, nos sorprenden con su gran riqueza de movimiento y su alto nivel de independencia. En este grupo de edad son capaces de organizar y planificar su propia actividad, además de valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma.

En la organización de la actividad motriz, seleccionan y distribuyen los materiales- juguetes a utilizar, descubriendo por sí mismas diferentes formas de manejarlos y hasta combinarlos, por ejemplo golpean o conducen una pelota con un bastón, realizándolo tanto de forma individual como en pequeños grupos (parejas, tríos).

En este sentido el lenguaje del niño(a) se hace más rico y coherente. Con frecuencia establecen diálogos, tanto cuando juegan solos como cuando lo hacen con otros niños. También son capaces de narrar cuentos o historias que ellos mismos inventan, demostrando una vez más la gran imaginación que los caracteriza.

En este grupo de edad los niños(as) demuestran sentimientos de cooperación pues les gusta ayudar a los demás y también son capaces de cumplir con gusto algunas encomiendas sencillas que le solicitan los adultos y exigen de ellos sus valoraciones, ejemplo: les gusta que vean como corre, salta, hasta donde es capaz de lanzar la pelota y todas las combinaciones que con esta pueden hacer, pues al tener un mayor dominio del cuerpo y de la noción espacio-temporal, pueden ejecutar las más variadas y diversas situaciones motrices.

Lo expresado anteriormente permite afirmar que en las edades de 4 a 5 años el aprendizaje que los niños van asimilando va adquiriendo cierto significado para ellos y esto lo logran porque la ejecución de las tareas motrices las realiza con una participación mucho más activa del pensamiento. Comienzan a establecer una relación entre lo que aprenden y su vida, sus necesidades, motivos, intereses, y esto ocurre dentro de otros factores, por el aumento cada vez más progresivo de la concentración de la atención, la cual estará presente

siempre que las actividades que los niños(as) realicen sean de gran motivación para ellos.

El conocimiento de las particularidades del niño de este grupo de edad nos facilita poder ofrecer, en los momentos de actividad educativa, un contenido que se corresponda con las necesidades e intereses de los niños(as), a fin de mantener su motivación.

Posibilita el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas, relación social así como del medio que nos rodea, y creativas. A partir del cuerpo, estimulando a nivel neurológico, estimulamos la adquisición de nuevas habilidades, maduración, aprendizajes cognitivos, atención temprana ante disfunciones motrices, sensoriales, conductuales e intelectuales.

Los niños desarrollan su motricidad de manera cotidiana, la aplican corriendo, saltando, jugando con diferentes materiales pero en algunas ocasiones el afán de protección, la necesidad de tener controlados o tranquilos a la vista a los niños están imposibilitando este desarrollo.

Entonces podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel intelectual, emocional y su socialización.

5.8.3.1. Motricidad: importante en el desarrollo cognitivo.

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños/as.

A nivel motor, le permitirá conocer su cuerpo y posibilidades, dominar sus movimientos, desarrollar lateralidad, adquirir su esquema corporal. Se desarrolla la flexibilidad, tonicidad, coordinación y agilidad.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, audición, visión, la atención, concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer el medio que les rodea y adquirir las habilidades necesarias para relacionarse en él, aprender, superar dificultades y miedos. Adquirir auto concepto de sí mismo. Relaciona con los demás, socializando al niño/a, facilita la comunicación expresiva y receptiva.

Tras un buen trabajo psicomotor individualizado ha de darse el trabajo en parejas y el de grupo con juegos de cooperación.

5.8.3.2. Equilibrio Tono Postura y Lateralidad

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

Lateralidad: Es el predominio funcional de las áreas del cuerpo (ojo-mano-pie), determinado por la dominancia de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad por ello su estimulación con ejercicios psicomotores es fundamental.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Cumple un papel importante el oído

interno donde se localiza este sentido por ello el trabajo con giros, volteos, a nivel de ejercicios vestibulares es fundamental.

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

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. También se trabaja produciendo sus propios sonidos bucales jugando con la intensidad, ritmo, duración e ir añadiendo la expresión corporal de cada niño/a al sonido.

- **Coordinación Dinámica Global y Equilibrio**

“Es la resultante de una armonía de acciones musculares en reposo y en movimiento, como respuesta a determinados estímulos. “Se refiere a la flexibilidad en el movimiento.

Exige:

- Control motor
- Mecanismos de ajuste postural

Implica:

- Toma de conciencia del cuerpo.

Ejercicios	Aspectos a considerar:
Marcha	<ul style="list-style-type: none"> - Eliminación de los movimientos superfluos de los brazos, del tronco o de la cabeza. - Mantención de los brazos en una posición determinada, - Balanceo de los brazos. - Rectitud del tronco y equilibrio general del cuerpo - Variaciones del trayecto: ej. Línea recta, círculos, - Variaciones en la dirección: ej. Adelante, atrás - Variaciones en el apoyo: ej. punta de pies
Gatear	<ul style="list-style-type: none"> - Avanzar simultáneamente pie y mano al mismo lado - Avanzar simultáneamente pie y mano del lado opuesto - Avanzar las manos y luego los pies
Arrastrarse	<ul style="list-style-type: none"> - Arrastrarse sobre el vientre - Sobre la espalda

- **El equilibrio:**

Constituye parte indispensable de la coordinación dinámica global y está integrada a esta coordinación. Hay dos aspectos que se deben trabajar en el equilibrio:

a) Equilibrio dinámico

Implica una adecuada regulación postural en los diferentes movimientos

Se trabaja a través de:

- Modificaciones en el punto de apoyo
- Introducción del “freno” en los desplazamientos
- Realización de ejercicios sobre objetos elevados
- Supresión del control visual en ejercicios de equilibrio.

b) Equilibrio estático

Presupone la coordinación neuromotoras necesaria para la mantención de una determinada postura

6. HIPOTESIS

6.1. HIPOTESIS GENERAL

La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

6.2. HIPÓTESIS ESPECIFICAS

- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo 2013 – 2014.
- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización juegos grupales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. Porque desarrolla el sentido del equilibrio.
- La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de rondas mejora el desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primera año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

7.1. Operacionalización de la hipótesis de Graduación Específica 1

La aplicación de la guía metodológica de los juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Juegos Tradicionales	Los juegos tradicionales representan el conjunto de valores, tanto material como espiritual, creado por el pueblo a través de su historia, reflejando así su modo de vida, costumbres y tradiciones; los juegos de competencia buscan incentivar al niño a obtener un ganador.	JUEGOS SENTIDO ESPIRITUAL COSTUMBRE COMPETENCIA	Los niños juegan con trompos en el recreo Los niños juegan rayuela en los ratos libres Los niños conocen y juegan a los marros	- Observación Instrumento Ficha de observación
DEPENDIENTE motricidad gruesa	Se refiere al control de los movimientos o cambio de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio	CONTROL MOVIMIENTO POSICIÓN CAPACIDAD EQUILIBRIO	Niño sabe su ubicación espacial cuando juega trompos Niño identifica izquierda y derecha a lanzar los marros El niño mantiene su equilibrio jugando la rayuela	- Observación Instrumento - Guía de la observación

7.2. Operacionalización de la hipótesis de Graduación Específica 2

La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de rondas mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Juegos grupales	Son actividades lúdicas que fomentan el ejercicio entre dos o más niños.	JUEGOS SENTIDO ESPIRITUAL COSTUMBRE PRACTICA GRUPAL	El niño juega canicas con sus compañeros Se practica en la escuela juegos populares se demuestra juegos colectivos tradicionales	- Observación Instrumento - Guía de observación
DEPENDIENTE motricidad gruesa	Se refiere al control de los movimientos o cambio de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio	CONTROL MOVIMIENTO POSICIÓN CAPACIDAD EQUILIBRIO -	El niño tiene precisión al mantener la pinza digital al lanzar las canicas Respeto a sus compañeros cuando juega a la gallinita ciega.	- Observación Instrumento - Guía de observación

7.3. Operacionalización de la hipótesis de Graduación Específica 3

La aplicación de una guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con juegos de rondas influye en el desarrollo la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013– 2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Juegos de rondas	Ronda en un juego de acción de rondar (dar vueltas alrededor de algo o andar alrededor de alguien) y, por extensión, el grupo de personas que andan rondando,	JUEGOS SENTIDO ESPIRITUAL COSTUMBRE ACCION RONDAR DE	El niño juega a las rondas en la hora de recreación Se utiliza las rondas para relajación de los niños Se mantiene el ritmo mientras se desarrolla la ronda	- Observación Instrumento - Guía de observación
DEPENDIENTE Motricidad gruesa	Se refiere al control de los movimientos o cambio de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio	CONTROL MOVIMIENTO POSICIÓN CAPACIDAD EQUILIBRIO -	El niño se integra en las rondas El niño juega en rondas El niño mantiene la misma postura durante todo el juego de la ronda.	- Observación Instrumento - Guía de observación

8. METODOLOGÍA

8.1. Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla un estudio de tipo cualitativa, ya que los métodos o instrumentos serán evaluando cualidades y posibilidades de elevar o adquirir nuevas habilidades físicas a partir de acciones alternativas con docentes y niños, a quienes se les aplicara un programa para determinar sus mejoras.

A la par se desarrollara el estudio basado en datos estadísticos sobre los juegos tradicionales y las escuelas de Educación Básica que lo aplican para desarrollar la motricidad gruesa

8.2. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es de tipo no experimental, es decir que no se manipula las variables en estudio, por lo tanto analizaremos como incide los juegos tradicionales en la motricidad gruesa como herramienta del proceso educativo para lograr el grado de objetivos estratégicos en la escuela de Educación Básica “, bajo el rescate tradicional de juegos populares y culturales.

Aplicaré diferentes criterios para clasificar la investigación no experimental, adoptaremos la dimensión temporal, es decir de acuerdo con el número de momentos o puntos en el tiempo en los cuales se recolectan los datos del comportamiento de los niños de primer grado de Educación Básica.

8.3. Población

La población en estudio está conformada por treinta y dos (32) niños que asisten a la escuela “Gonzalo Zaldumbide”.

**CUADRO No.4
POBLACIÓN**

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NIÑOS	18	56%
NIÑAS	14	44%
TOTAL	32	100%

Fuente: Registro de matrícula de la Institución

Elaborado por: Rosa Inés Rojas Logroño

8.4. Muestra

Para determinar el tamaño óptimo de la muestra de la presente investigación, se va a tomar en cuenta datos estadísticos proporcionados por la secretaría general de la institución, que muestra el número de estudiantes matriculados en el primer año de educación básica de la escuela “Gonzalo Zaldumbide”.

Para obtener la muestra se aplicará la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{NE^2 + z^2 \cdot p \cdot q}$$

De donde:

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

p= Probabilidad 1

q= Probabilidad 2 (1 - p)

z= Proviene del nivel de confianza 1,96 correspondiente a z=95%

E= Error máximo aceptable

Muestra

$$n = \frac{(1,96)^2(0,50)(0,50)(32)}{(32)(0,05)^2 + (1,96)^2(0,50)(0,50)}$$

$$n = \frac{(3,8416)(0,25)(32)}{(0,08) + 0,9604}$$

$$n = \frac{30,7328}{1,0404}$$

$$n = 29,53$$

$$n = 30 \text{ alumnos}$$

La guía propuesta en la presente investigación se deberá aplicar a 30 alumnos de la escuela “Gonzalo Zaldumbide”.

Datos

$$N = 32$$

$$n = ?$$

$$p = 0,50$$

$$q = 0,50$$

$$E = 0,05 (5\%)$$

$$z = 1,96$$

8.5. Métodos de Investigación

Para el desarrollo de esta investigación se utilizaran los siguientes métodos:

Teóricos:

Análisis y Síntesis:

El cual permitirá analizar y sintetizar las diferentes teorías psicológicas de aprendizaje, lo cual es necesario para poder desarrollar exitosamente este estudio.

Inductivo-Deductivo:

Este se aplicara a partir de los resultados obtenidos producto de la aplicación de los diferentes instrumentos para la recolección de los datos, con el fin de lograr,

generalizaciones, a partir de los conceptos tratados en el marco teórico de esta investigación.

Diseño de la investigación

Científica:

Porque la Investigación es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, procura obtener información relevante y fidedigna (digna de fe y crédito), para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento.

Correlacionar:

Este tipo de investigación está indicada para determinar el grado de relación y semejanza que pueda existir entre dos o variables.

No experimental:

Es aquella que se realiza sin manipular variables, solo se observa el fenómeno, como se da en un contexto natural.

Transversal:

Se encarga de describir relaciones entre dos o más variables en un momento determinado.

Longitudinal:

Estos analizan cambios a través del tiempo entre variables o su relación dentro de una población en general.

8.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

- Observación:
- Lista de cotejo:

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

Recursos Humanos	Recurso Económico	Materiales de Oficina	Tecnológicos
Docentes Investigadora Autoridad educativa Director del IP	Autogestión	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel bond) • Copias • Anillados • Folletos • Libros • Cuadernos • Revistas 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Impresora • Memory Flash • Cámara fotográfica • internert

PRESUPUESTO

DETALLE	COSTO USD
Copias	\$ 60,00
Internet	\$ 50,00
Bibliografía	\$ 100,00
Útiles de oficina	\$ 25,00
Tablex	\$ 200,00
Papel bond	\$ 20,00
Cartuchos para impresora	\$ 50,00
Anillados del informe	\$ 15,00
Encuadernación	\$ 45,00
Movilizaciones	\$ 300,00
Imprevistos	\$ 150 ,00
SON: OCHOCIENTOS SESENTA Y CINCO	865

MATRIZ LÓGICA

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
<p>¿La aplicación de la Guía Metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 -2014?</p>	<p>Comprobar que la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal Gonzalo Zaldumbide de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.</p>	<p>La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.</p>
PROBLEMAS DERRIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS
<ul style="list-style-type: none"> ¿La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013– 2014? 	<ul style="list-style-type: none"> Comprobar que la aplicación de la guía metodológica juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. 	<ul style="list-style-type: none"> La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de competencia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de educación básica fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo 2013 – 2014.
<ul style="list-style-type: none"> ¿La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización de juegos grupales desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014? 	<ul style="list-style-type: none"> Demostrarr que la aplicación de la guía metodológica los juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con juegos grupales desarrolla la motricidad gruesa en los niños del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. 	<p>La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con la utilización de juegos grupales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con juegos de rondas desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014? 	<ul style="list-style-type: none"> Verificar que la aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, con juegos de rondas desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primer año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, provincia de Chimborazo en el periodo lectivo 2013 – 2014. 	<ul style="list-style-type: none"> La aplicación de la guía metodológica de juegos tradicionales “JUGANDO SOY FELIZ”, a través de juegos de rondas mejora el desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as del primera año de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Gonzalo Zaldumbide” de la comunidad de San José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán, cantón Guano, Provincia de Chimborazo en el periodo lectivo2013 – 2014.

BIBLIOGRAFIA

- AGUADO, X.; Fernández, A. (1992): *Unidades didácticas para Primaria II. Nuevos juegos de siempre*. Barcelona. INDE (PPR) .
- ARCE, C. (1982): *Juegue con sus niños*. Barcelona. Martínez Roca (PLL).
- ARRANZ, E. (1988): *El juego escolar*. Madrid. Escuela Española.
- BANTULÁ, J.; Busto, C.; Carranza, M. (1993): *Juguem a la Barcelona verla. Propuesta Didáctica*. Barcelona. Ajuntament de Barcelona (PPR) .
- BANTULÁ, J.; Busto, C.; Carranza, M. (1990): *Onzepropostes per a l'educació física*. Barcelona. Graó (PPR) .
- BATALLER, J. (1979): *ElsJocsdelsxiquets del País Valeneiá*. València. ICE, Universitat (PLL).
- BAYER, C. (1989): *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona. Hispano Europea (TP).
- CABALLÉ, J.; Rusalleda, T. (1982): *Recull de jocs popularsgironins*. Girona. Servei Municipal de Publicacions (PLL).
- ARENCIBIA A. Manual de tratamiento para trastornos de la motricidad gruesa en atención temprana [tesis]. Ciudad de La Habana: Instituto de Cultura Física y Deportes Manuel Fajardo; 2009.
- Libro blanco de la atención temprana. 2000. Consultado el 17 de marzo del 2008. Disponible en: <http://www.sld.cu/sitios/rehabilitacion-Libro> .
- BLY L, Whiteside A. Facilitation techniques. TherapySkillBuilders; 2005.
- MACIAS Merlo L, Fagoaga Mata J. Fisioterapia en pediatría. España: Mc Graw-Hill Interamericana; 2002.
- LEVITT S. Tratamiento de la parálisis cerebral y el retraso motor. 3ª ed. Médica Panamericana; 2000.
- BOBATH K. Desarrollo motor en distintos tipos de parálisis cerebral. Editorial Médica Panamericana; 2000.
- BASES NEUROFISIOLÓGICAS para el tratamiento de la parálisis cerebral. 2ª ed. Médica Panamericana; 1999.
- DEBRA J. Rose. Equilibrio y movilidad con personas mayores. 1ª ed. Paidotribo; 2005.
- WIRHED R. Habilidad atlética y anatomía del movimiento. 2ª ed. EDIKAMED; 1997.

- FOLEY NC, Teasell RW, Bhogal SK, Speechley MR. Stroke rehabilitation evidence-based review: Methodology. *Topics in Stroke Rehabilitation*. 2003; 10: 1-7.
- HIMMELMANN K, Beckung E, Hagberg G, Uvebrant P. Gross and fine motor function and accompanying impairments in cerebral palsy. *Dev Med Child Neurol*. 2006; 48: 417-23.
- DAVIES PM. Pasos a seguir: Tratamiento integrado de pacientes con hemiplejía. 2ª ed. *Ciencias Médicas*; 2006.
- SALEH M. Actual versus best practices for young children with Cerebral Palsy: A survey of pediatric occupational therapists and physical therapists in Quebec [Thesis]. Canada, Montreal: Mc Gill; 2007.
- SCHMIDT RA, Wrisberg CA. *Motor Learning and Performance*. 3rd ed. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers; 2004

PÁGINAS WEB:

- <http://enlaermita.tripod.com/juegos.htm>
- <http://roble.pntic.mec.es/~fromer2/soto/pasado/juegos.htm>

ANEXO II

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN
JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE

FICHA DE OBSERVACIÓN

La presente ficha tiene la finalidad de recolectar información referente al desarrollo de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa.

No.	PREGUNTAS	MUY SATISFACTORIO		SATISFACTORIO		POCO SATISFACTORIO	
		Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
1.	Gatea, salta obstáculos y llega a la meta.						
2.	Coordina las partes gruesas del cuerpo humano.						
3.	Lidera los juegos de competencia						
4.	Demuestra colaboración en los juegos grupales						
5.	Es altruista en la realización de los juegos grupales						
6.	Emplea movimientos coordinados en los juegos grupales						
7.	Interpreta la canción con expresividad						
8.	Sigue el ritmo de la canción de la ronda						
9.	Imita movimientos y gestos de la maestra.						
10.	Imita movimientos y gestos de la maestra.						

La observadora.