



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,**  
**HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

“EL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV MI MUNDO FELIZ DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA, EN EL PERIODO 2015-2016”

Tesis previa a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación, profesora en educación parvularia e inicial.

**AUTORAS:**

DIANA ALEXANDRA CHAMBA GUAYPATÍN  
MARÍA INÉS CARGUA CAYAMBE

**TUTORA:**

Mgs. MIRIAM PAULINA PEÑAFIEL RODRIGUEZ

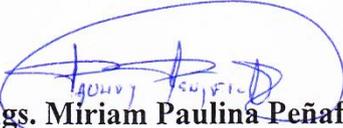
**RIOBAMBA**

**2016**

## CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Que el presente trabajo: **EL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV MI MUNDO FELIZ DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA, EN EL PERÍODO 2015-2016**, de autoría de la señora Diana Alexandra Chamba Guaypatín y María Inés Cargua Cayambe, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales para la graduación, para la cual, autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, agosto del 2016

  
**Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez**  
**TUTORA**

## MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de graduación del proyecto de investigación de título: **EL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV MI MUNDO FELIZ DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA, EN EL PERÍODO 2015-2016**, presentado por las señoras Diana Alexandra Chamba Guaypatín y María Inés Cargua Cayambe y dirigido por Mgs. Paulina Peñafiel.

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la UNACH.

Para constancia de lo expuesto firman:

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL  
MsC. Zoila Román

  
.....  
FIRMA

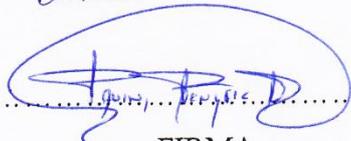
MIEMBRO DEL TRIBUNAL  
MsC. Nancy Valladares

  
.....  
FIRMA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL  
MsC. Mirian Tapia

  
.....  
FIRMA

Mgs. Paulina Peñafiel  
TUTORA DE TESIS

  
.....  
FIRMA

NOTA: 9.44

## AUTORÍA

Somos responsables de las ideas, expresiones, pensamientos, conceptos que se han tomado de varios autores como también del material de internet ubicado con la respectiva autoría para enriquecer el marco teórico. En tal virtud los resultados, conclusiones y recomendaciones realizadas en la presente investigación titulada: **EL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV MI MUNDO FELIZ DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA, EN EL PERÍODO 2015-2016**, son de exclusividad de las autoras y del patrimonio intelectual de la Universidad Nacional de Chimborazo.



.....  
Diana Alexandra Chamba Guaypatín  
C.C: 1803228590



.....  
María Inés Cargua Cayambe  
C.C: 0603321175

## **DEDICATORIA**

Dedico con mucho cariño esfuerzo y amor a mi familia, a mi querido esposo por brindarme su sacrificio y esfuerzo por creer en mí y aunque hemos pasado momentos difíciles siempre ha estado apoyando con su cariño y amor a mis hijas hermosas Nicole y Mabel por ser la fuente de motivación e inspiración que me apoyaron para poder superarme cada día más y así poder luchar y que la vida nos depare un futuro mejor.

María Inés Cargua Cayambe

## **DEDICATORIA**

Este trabajo dedico con mucho cariño y amor a mis seres queridos, a mis padres por ser quienes me dieron la vida y me han guiado en la vida misma a mi querido esposo Johon Zurita que es la persona que me ha apoyado y mis queridas hijas Viviana y Belén y por regalarme todo su tiempo.

Diana Alexandra Chamba Guaypatín

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos en primera instancia al Padre Celestial, por sus bendiciones que siempre colmaron nuestros hogares con sabiduría, paciencia y amor.

A la Universidad Nacional de Chimborazo y a la Unidad de Formación Académica y Profesionalización (UFAP) que nos dio la oportunidad de estudiar una carrera semi presencial.

A la Mgs. Paulina Peñafiel por ser nuestra guía de tesis quien fue nuestro mayor apoyo quien nos supo guiar con direccionalidad.

A nuestros queridos profesores que aportaron sus conocimientos, experiencias en este proceso de superación donde el estudiar se ha convertido en una alegría y un privilegio.

¡Gracias a todos!

María Inés Cargua Cayambe  
Diana Alexandra Chamba Guaypatín

## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA</b>	I
<b>MIEMBROS DEL TRIBUNAL</b>	II
<b>DERECHOS DE AUTORÍA</b>	III
<b>DEDICATORIA</b>	IV
<b>AGRADECIMIENTO</b>	V
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	VI
<b>ÍNDICE DE CUADROS</b>	IX
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b>	X
<b>RESUMEN</b>	XI
<b>SUMMARY</b>	XII
<b>INTRODUCCIÓN</b>	1

### **CAPÍTULO I**

<b>1. MARCO REFERENCIAL</b>	2
1.1. Problema de la investigación	2
1.2. Planteamiento del problema	2
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Preguntas directrices	3
1.5. Objetivos	4
1.5.1. Objetivo general	4
1.5.2. Objetivos específicos	4
1.6. Justificación e importancia del problema	4

### **CAPÍTULO II**

<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	7
2.1. Antecedentes de las investigaciones realizadas con respecto al problema que se investiga	7
2.2. Fundamentación Teórica	8
2.2.1. Juego	8

2.2.1.1.	Clasificación del juego	9
2.2.1.2.	Importancia del juego	12
2.2.1.3.	Beneficios del juego	13
2.2.1.4.	El juego como mediador de aprendizajes	15
2.2.1.5.	Recreación	15
2.2.1.6.	Juego recreativo	16
2.2.1.6.1.	Clasificación del juego recreativo	17
2.2.1.6.2.	Beneficios del juego recreativo	18
2.2.2.	Desarrollo	19
2.2.2.1.	Desarrollo motriz	20
2.2.2.2.	Motricidad	21
2.2.2.3.	Motricidad gruesa	21
2.2.2.3.1.	Importancia del desarrollo grueso	22
2.2.2.3.2.	La motricidad gruesa en la educación	22
2.2.2.3.3.	Áreas a desarrollarse con la motricidad gruesa	24
2.2.2.3.4.	Desarrollo de la motricidad gruesa	25
2.2.3.	Características de desarrollo de los niños de 2 a 3 años	26
2.3.	Variables	27
2.3.1.	Variable independiente	27
2.3.2.	Variable dependiente	27
2.4.	Definición de términos básicos	27
2.5.	Operacionalización de variables	30
2.5.1.	Operacionalización de la variable independiente	30
2.5.2.	Operacionalización de la variable dependiente	31

### **CAPÍTULO III**

<b>3.</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>32</b>
3.1.	Diseño de la investigación	32
3.2.	Tipo de investigación	32
3.3.	Del nivel de la investigación	32
3.4.	Población y muestra	33
3.5.	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	33

3.6.	Técnicas de procesamiento para el análisis de datos	34
3.7.	Actividades metodológicas aplicadas a los niños sobre los juegos recreativos	35
3.7.1.	Juegos tradicionales	35
3.7.2.	Juegos populares	38
3.7.3.	Juegos autóctonos	41
<b>CAPÍTULO IV</b>		
<b>4.</b>	<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>43</b>
4.1.	Ficha de observación	43
<b>CAPÍTULO V</b>		
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>53</b>
5.1.	Conclusiones	53
5.2.	Recomendaciones	54
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>		<b>55</b>
<b>ANEXOS</b>		<b>57</b>

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>CUADRO</b>	<b>NOMBRE DEL CUADRO</b>	<b>Pág.</b>
Cuadro N° 3.1	Población	33
Cuadro N° 4.1	Empieza a unirse en pareja para jugar y participa en juegos grupales	43
Cuadro N° 4.2	Demuestra agrado en la participación de los juegos	44
Cuadro N° 4.3	Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados	45
Cuadro N° 4.4	Demuestra interés en colaborar en actividades que realiza el adulto	46
Cuadro N° 4.5	Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato	47
Cuadro N° 4.6	Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas	48
Cuadro N° 4.7	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo	49
Cuadro N° 4.8	Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial	50
Cuadro N° 4.9	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	51
Cuadro N° 4.10	Trepa y repta obstáculos pequeños	52

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>GRÁFICO</b>	<b>NOMBRE DEL GRÁFICO</b>	<b>Pág.</b>
Gráfico N° 4.1	Empieza a unirse en pareja para jugar y participa en juegos grupales	43
Gráfico N° 4.2	Demuestra agrado en la participación de los juegos	44
Gráfico N° 4.3	Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados	45
Gráfico N° 4.4	Demuestra interés en colaborar en actividades que realiza el adulto	46
Gráfico N° 4.5	Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato	47
Gráfico N° 4.6	Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas	48
Gráfico N° 4.7	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo	49
Gráfico N° 4.8	Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial	50
Gráfico N° 4.9	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	51
Gráfico N° 4.10	Trepa y repta obstáculos pequeños	52



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**RESUMEN**

La presente investigación se realizó en el CIBV Mi Mundo Feliz, ubicado en la provincia de Tungurahua; el tema que se investigó es “El Juego Recreativo en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de 2 a 3 años del CIBV Mi Mundo Feliz de la provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016”. Con una población de 25 niños y niñas. Esta investigación presenta conceptos que se relacionan al juego recreativo y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 años.

Se identificó la problemática existente en la institución, lo que sirvió como pauta para plantear el presente estudio; se consultó la bibliografía necesaria que sirva de base teórica. Para la elaboración de nuestra tesis se utilizaron métodos de investigación como: descriptiva, correlacional, de campo, bibliográfica documental, la misma que sirvió para identificar la información mediante la aplicación de la ficha de observación, que fue diseñada en base de las destrezas de desarrollo del currículo de Educación Inicial, datos que han sido analizados y cuantificados llegando a las correspondientes conclusiones y recomendaciones, en donde se determina la urgente necesidad de incorporar el Juego Recreativo como técnica activa para desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas, Al finalizar la investigación se afirmó el Juego Recreativo es una herramienta que coadyuva en el desarrollo de la Motricidad Gruesa, consiguiendo que todo lo investigado y aplicado sirva para fortalecer el desarrollo infantil integral de los niños y niñas.

## Abstract

The present research was carried out in the CIBV Mi Mundo Feliz, located in the province of Tungurahua; the topic that was researched was "The Recreational Game in the development of the Gross Motricity of the children from 2 to 3 years of the CIBV Mi Mundo Feliz of the province of Tungurahua, in the period 2015-2016." With a population of 25 children. This research presents concepts related to the recreational game and the development of the gross motor skills in the 2-year-old children. The problems in the institution were identified, which served as a guideline for the present study; the necessary bibliography was consulted as a theoretical basis. For the development of our thesis we used research methods such as, descriptive, correlational, field, documentary bibliographical, the same that served to identify the information through the application of the observation sheet, which was designed based on development skills of the Initial Education curriculum, data that have been analyzed and quantified reaching the corresponding conclusions and recommendations, which determines the urgent need to incorporate the Recreational Game as an active technique to develop the Gross Motricity in children. At the end of the research, it was affirmed that the Recreational Game Is a tool that contributes to the development of Gross Motricity, ensuring that everything researched and applied serves to strengthen children's integral development of children.



*Luis Pazmiño*

Reviewed by: Pazmiño, Luis  
Language Center teacher.

## **INTRODUCCIÓN**

Partiendo de que todo o casi todo es juego para los niños en la primera infancia, se debe utilizar esta metodología en el proceso de adquisición de la Motricidad Gruesa; pues este genera bienestar emocional, social, corporal y cognoscitivo en los niños, creando así un ambiente óptimo para la asimilación de los conocimientos impartidos.

Esta investigación, está diseñada de la siguiente manera:

En el Capítulo I está el Marco Referencial, donde está la descripción del problema, sus posibles causas y consecuencias con miras a la resolución de este problema, a continuación, se ha planteado la formulación del mismo como preguntas directrices, de las cuales nos hemos fijado objetivos generales y específicos, después de haber realizado todo esto hemos planteado una justificación e importancia a este trabajo.

El Capítulo II contiene la contextualización del tema a través del Marco Teórico donde se hace un informe a las fundamentaciones teóricas, donde está planteado los conceptos que están relacionados con cada una de las variables de la investigación.

El Capítulo III hace referencia a la Metodología, las técnicas e instrumentos de investigación y la recolección de datos que son utilizados para el procesamiento de la información de nuestra investigación.

En el Capítulo IV se encuentra el Análisis e Interpretación de Resultados en el cual se realiza la tabulación, graficación análisis e interpretación de los mismos, los que nos sirven en un posterior para plantear nuestras conclusiones y recomendaciones, observando de esta manera el camino de nuestra investigación.

El Capítulo V contiene las conclusiones y recomendaciones, bibliografía y webgrafía de nuestra investigación.

## **CAPÍTULO I.**

### **1. MARCO REFERENCIAL**

#### **1.1.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

EL JUEGO RECREATIVO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DEL CIBV MI MUNDO FELIZ DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA, EN EL PERÍODO 2015-2016.

#### **1.2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Según la Organización de las Naciones Unidas citado por Morales (2008), expresa que el juego recreativo es un derecho primordial de todo ser humano en la sociedad, considerándose así la sexta necesidad básica, como la nutrición, salud, educación, vivienda, trabajo y seguridad social. La recreación es un medio de unidad integral capaz de promover el desarrollo intelectual, emocional, físico y psíquico de los niños. Los juegos recreativos son tan antiguos que existen desde las comunidades primitivas se desarrolló un papel importante en la especie humana y propiamente de la sociedad en su conjunto, las familias, los pueblos, las ciudades y los países logran despertar sentimientos de amistad, unión, solidaridad y responsabilidad en las actividades que se desarrollaban a través de los juegos.

En el Ecuador el juego recreativo es una actividad central y completa para el desarrollo del niño en los Centros Infantiles a través de las diferentes modalidades como son los CNH y los CIBV, al juego se considera una actividad lúdica para el desarrollo de su inteligencia y motricidad de los niños, también es considerado como un proceso educativo en el desarrollo de la personalidad del infante.

En el Cantón Ambato en los CIBV las maestras que trabajan con los niños de 2 a 3 años realizan su trabajo en base a una planificación de acuerdo al currículo

establecido por el Ministerio de Educación, donde es primordial el juego recreativo para el desarrollo de las actividades lúdicas y de su motricidad.

En el Centro Infantil “Mi Mundo Feliz” las educadoras conocen que es importante el juego recreativo para el aprendizaje significativo, pero falta llegar a concretar la importancia que tiene este el mismo en el desarrollo de la motricidad gruesa; se debe tomar muy en cuenta que en la edad de estudio es la que se afianza esta motricidad, dando seguridad y confianza a los niños y niñas, por lo que es necesario que, a través del juego recreativo los niños se comuniquen, interactúen y lo más importante se desarrolle la motricidad gruesa. Las maestras deben auto capacitarse para ser innovadoras y sugerir diferentes juegos recreativos.

### **1.3.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera influye el juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 a 3 años del CIBV “Mi Mundo Feliz” de la provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016?

### **1.4.PREGUNTAS DIRECTRICES**

¿Cuál es el nivel de aplicación de los juegos recreativos por parte de las docentes a los niños de 2 a 3 años del CIBV “Mi Mundo Feliz” de la provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV “Mi Mundo Feliz” de la provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016?

¿Los juegos recreativos tiene su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 a 3 años del CIBV “Mi Mundo Feliz” de la provincia de Tungurahua, ¿en el período 2015-2016?

## **1.5.OBJETIVOS**

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar cómo incide el juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 2 a 3 años del CIBV Mi Mundo Feliz de la Provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016.

### **1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar el nivel de aplicación de los juegos recreativos por parte de las docentes a los niños de 2 a 3 años del CIBV Mi Mundo Feliz de la Provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016.

Analizar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa con la aplicación de juegos recreativos de los niños y niñas de 2 a 3 años del CIBV Mi Mundo Feliz de la Provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016.

Indagar juegos recreativos que fortalezcan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 2 a 3 años del CIBV Mi Mundo Feliz de la provincia de Tungurahua, en el período 2015-2016.

## **1.6.JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA**

El presente proyecto trata sobre el juego recreativo en el desarrollo de la motricidad gruesa la que se ejecutó con los niños de 2 a 3 años de edad del Centro Infantil Mi mundo Feliz del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua. No en su mayoría los niños presentan problemas de motricidad gruesa como el desarrollo de la coordinación al caminar, correr, etc.

Por ello, es importante el trabajo de investigación para dar conocer el grado de dificultad de la motricidad gruesa que tienen los niños, el juego es una actividad

recreativa uno de los temas más apasionantes para los niños, a través de juego recreativo se desarrollan las diferentes destrezas y habilidades; es necesario para el aprendizaje, el desarrollo físico, el bienestar de los niños, el aspecto psicológico para la inclusión en el círculo familiar.

La presente investigación tiene como objetivo animar a las educadoras a la aplicación de los juegos recreativos en los niños y niñas ya que permite contribuir a la adquisición de saberes para el perfeccionamiento de la motricidad gruesa.

Es de impacto la realización de este proyecto ya que en la actualidad estas áreas son las que se trabajan para desarrollar la coordinación de movimientos de las partes gruesas de su cuerpo con actividades que despiertan el interés al niño así mismo, esto es un factor predominante en el desarrollo de la vinculación familiar y comunitaria, donde se movilizan las energías y los valores colectivos en la estimulación sana y creativa; esto ayuda en el progreso cultural.

El trabajo de investigación es factible en la institución, ya que se tiene la indagación necesaria para la ejecución de este proyecto se cuenta con colaboración de las autoridades del Centro Infantil “Mi Mundo Feliz” del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua y sus maestros, padres de familia con su respectivo apoyo lograremos desarrollar sus habilidades y potenciar las destrezas de los niños y niñas.

Los beneficiados son los niños y niñas del Centro Infantil Mi Mundo Feliz, debido a que en ellos se podrán palpar los resultados; los padres de familia, porque se brindará una herramienta para el desarrollo de sus hijos; las educadoras ya que se brindará una herramienta metodológica que ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje y de desarrollo integral de los niños y niñas, en si la institución ya que buscamos prevenir problemas de motricidad gruesa lo largo del tiempo.

La utilidad de la presente investigación se dará cuando los docentes, directivos y padres de familia, utilicen la misma como un apoyo en el diario convivir de la

enseñanza, coadyuvando de esta manera al desarrollo integral de los infantes de 2 a 3 años.

## **CAPITULO II.**

### **2. MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1.ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES CON RESPECTO DEL PROBLEMA QUE SE INVESTIGA.**

Revisado los archivos de tesis de la Universidad Nacional de Chimborazo se encontró tesis con temas iguales o similares a la que se va a realizar.

“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”.

“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 Didáctico en el Desarrollo de la Motricidad Fina, en los niños de Primer año de Educación General Básica, del Jardín Alfredo Pérez Chiriboga, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el período 2012-2013”.

Existen varias investigaciones sobre el juego y desarrollo de la motricidad gruesa en otras Universidades que a continuación se detalla.

“El Juego y su Incidencia en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012.”

“Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela Club Rotario.”

## **2.2.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.2.1. JUEGO**

El juego es necesario para todas las personas considerando que es importante en nuestro entorno, puesto esto permite experimentar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, un instrumento útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. (Castro, 2006).

El juego existe de hace muchos años atrás existiendo en todas las culturas, el juego nos ayuda a desarrollar muchas habilidades especialmente con el grupo vulnerable que son los niños, el juego tiene una larga historia que viene de generación en generación hasta la actualidad.

El juego es una acción de diversión, que llevan a cabo las personas con el único objetivo de distraerse relajando su cuerpo y mente, aunque en los últimos tiempos, el juego se ha utilizado como un instrumento mediador de aprendizajes dentro de la educación.

El juego es el primer acto innato de todo ser humano. Empieza cuando el niño es bebé, estableciendo una conexión de la realidad exterior y las fantasías, necesidades, y deseos que va alcanzando. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y juega con el mismo, está creando un juego absolutamente suyo. El juego es una actividad de distracción que permite desarrollar en los infantes, una serie de habilidades psicomotoras que están presentes en él, desde el momento que nace hasta su muerte durante el transcurso de su vida, se va afinando de una manera creativa y relacionada, buscando el progreso general del ser humano.

Los niños y niñas son muy buenos en imitar las actividades que realizan los adultos, por ello es importante el juego ya que por medio de éste los niños y las niñas aprenden a vivir y a solucionar dificultades que se presenten dentro de la sociedad. El juego es motricidad y a su vez impulsa este aspecto, el cuerpo humano está constituido para moverse, para expresarse a través de sus movimientos. También expresa el comportamiento humano.

La calidad del ser humano es objetiva por su comportamiento y por el conjunto de sus características físicas, intelectuales, emocionales y morales. (Castro, 2006)

Durante el proceso de aprendizaje se incluye los juegos para el desarrollo, a través del juego el ser humano empieza a conocerse y saber qué esperar de ellos, saber hasta dónde se puede alcanzar y en qué situaciones posibles.

Unas de las particularidades principales del juego dan armonía como gozo emocional que supone la cognición de saber que sólo es un juego. El contenido primordial de los juegos es el estilo inter-psicológico esto permite tener lugar a los acontecimientos cognoscitivos, afectivos, emocionales y sociales que dan una importante información de las biografías individuales.

### **2.2.1.1. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO**

En la labor de ahondar en el juego y su imaginación en la vida en el desarrollo de la persona, es importante presentar la clasificación de los juegos. Esta primera clasificación concuerda con el proceso evolutivo del infante, a través de las siguientes fases:

#### **Juegos Funcionales**

Son juegos funcionales debido a que ayudan al infante en su primera etapa de desarrollo, a depender su cuerpo con las funciones del mismo. (Dávila, 2003)

Con un claro ejemplo se puede explicar la función de manos y los dedos, permiten al infante identificar su entorno que lo rodea, adaptándose a la realidad de éste, para así crear una similitud de los elementos que lo rodean.

### **Juegos de Imaginación**

El infante comienza a tener un adelanto amplio de su imaginación mediante el juego imitando una gran cantidad de situaciones que ha observado y busca desarrollarlas de forma gratificante. (Dávila, 2003)

En este período el infante va revelando algunos roles, de los cuales se apropia fácilmente gracias al desarrollo de la creatividad, imitación e imaginación que desarrolla en cada uno de sus juegos.

### **Juegos de Construcción**

En estos juegos se plantean al niño dificultades que en su desarrollo involucran diversidad de elementos (motores, intelectuales, afectivos) y, además, se le estimula el desarrollo de la capacidad de su imaginación. (Dávila, 2003)

Estos juegos le incentivan al niño a la creación de rutinas de orden aquí le ayudamos a mantener el interés por una actividad recreativa, instituir los esquemas mentales con relación a los objetos y cosas que va experimentando día a día dando un mejor manejo de formas, colores, texturas y procedimientos.

### **Juegos de Normas**

Cada juego tiene sus normas o reglas que son conocidas y aceptadas por los infantes, o que se establecen por los integrantes en el momento de iniciar el juego. (Dávila, 2003)

El mismo juego implica un trabajo antepuesto de una organización, el distintivo de este tipo de juegos es que se lo hace en conjunto, lo que figura una respuesta a la necesidad del niño y un avance en el proceso de socialización.

### **Juego sensomotor**

Este juego se da entre la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo codiciosamente el control de sus movimientos y aprende a ordenar sus gestos y sus apreciaciones con los efectos de los mismos. (Dávila, 2003)

En esta fase el juego consiste en la repetición y variación de movimientos. El infante obtiene placer desde el momento que domina sus habilidades motoras y de apreciar el mundo de los sentidos. Siente placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan hechos.

### **Juego simbólico o representativo**

Influye después de la edad de dos años, hasta cerca de los seis meses. Durante esta etapa el niño obtiene la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos; pueden guardar recuerdos de imágenes de hechos. (Dávila, 2003)

En esta etapa el niño empieza a jugar con símbolos y las composiciones de éstos. Por ejemplo, un niño puede pensar que los huevos de un nido de pajarillos son parecidos a las canicas de cristal que se utiliza en el juego.

### **Juegos sujetos a reglas según edades**

Empieza en los primeros años escolares, donde el niño comienza a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición, está principiando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. (Dávila, 2003)

Su juego refleja este cambio cuando hace énfasis sobre actividades lúdicas que están constituidas a base de reglas neutrales y que pueden involucrarse en actuaciones de equipo o en conjunto. Los juegos de reglas se inician en la organización y en el orden. A partir del juego en grupo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a darse cuenta que también existe su entorno y a respetar sus personalidades.

#### **2.2.1.2.IMPORTANCIA DEL JUEGO**

El juego es muy importante en los humanos, con ellos podemos desarrollar todas nuestras potencialidades; ya que todas las actividades que se realiza en la vida pueden transformarse a juegos, lo cual refuerza la socialización, respetar a los demás y así mismo. El interés educativo de la sociedad está orientado a potencializar las capacidades psíquicas de los seres humanos, es indispensable lograr una comprensión apropiadamente de la naturaleza de estas funciones. La inteligencia tiene una de las características positivas de las actitudes psíquicas, cada persona posee cierta capacidad de constituye el principal recurso para el desarrollo de las potencialidades psíquicas de los menores. En las primeras etapas de vida, la actividad surge de manera incipiente, iniciándose la manipulación de objetos, para esto se puede utilizar materiales, objetos del medio ambiente que compensen su curiosidad de conocer y entender el mundo.

Los juegos son de vital importancia para el desarrollo honesto de un estudiante; a través de ellos, el ser humano aprende desde pequeño a crear manera de actuar y pensar, sobre la base de la cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo. Estos valores, como descubrió Vygotsky aparecen primero en el plano inter-psicológico y después pasa a uno intra-psicológico. Este perfeccionamiento moral se muestra a través de la cimentación de reglas, considerando como válidas aquellas que conducen al bien común y que cuenta con el consentimiento general. Además, el juego suele ser una herramienta para el aprendizaje, que nos permite valorar la interacción social y la conducta ética de los jugadores.

En los juegos preescolares los infantes participan sin complejos de sexos en la utilización de los juguetes, ellos solo quieren jugar. Podemos afirmar que el juego es participar de un contexto interpersonal, la expresión, la comunicación, movimiento y la acción inteligente del ser humano. Por lo que, el juego es una herramienta principal en el progreso de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto actual de la mediación educativa. Los niños y niñas de cada cultura, solo aprenden a vivir a través de los juegos. El juego responde a la necesidad de movimiento y actividad, de conocer y desarrollar nuestro cuerpo, de ubicarnos en el espacio y en el tiempo, de encontrar nuestros ritmos; y también de recrear lo que vemos y nos inquieta, lo que vemos y nos asombra.

Mediante el juego los infantes aprenden a ser responsables y reconocer sus límites, a respetar normas, a cumplir sus tareas y a integrarse al grupo social. Es decir, aprende a vivir responsablemente a desarrollar la psicomotriz o motricidad fina en aquellos juegos en donde el jugador demanda de regularidad y esmero, como pintar, cortar, desgranar, ensartar mullos y la motricidad gruesa, mediante movimientos de todo el cuerpo. Además, se mejora el lenguaje oral y la sociabilidad.

### **2.2.1.3.BENEFICIOS DEL JUEGO**

El juego es algo esencial en los niños, es un mecanismo con el cual se van manifestando en el universo que nos rodea, los objetos, sus oportunas capacidades y destrezas, las relaciones que hay en su entorno, los sentimientos, la forma de desarrollar su creatividad y su imaginación.

Se destacará algunos beneficios del juego que son de vital importancia para el desarrollo de los infantes:

Facilitan el desarrollo motor de su cuerpo, la motricidad fina y la motricidad gruesa

Facilitan el proceso de socialización del infante de su misma edad o con niños de mayor edad a él.

Favorecen la comunicación, se desarrollan los lazos afectivos de quienes son parte de compartir los juegos.

Fortalecen el conocimiento de sus propias capacidades y habilidades, dando a conocerse mejor donde se hallan sus propios límites.

Dentro de los juegos existen una serie de reglas, con lo que ayudan al niño a comprender los valores y la necesidad de las mismas.

Mejora la capacidad del niño en cuanto al desarrollo de su inteligencia, en cuanto a tomar una decisión.

Favorece el desarrollo de la inteligencia, ayudando a una correcta maduración mucho más completa del niño.

Facilita al infante la creación de posibilidades, la autoevaluación, la planificación, el desarrollo de su autoimagen real, de unas habilidades sociales que en tantas ocasiones se ha comentado lo necesarias que son.

El juego certifica la integración general y la organización psíquica del niño y la niña.

Permite que el infante experimente recelos, fracasos y que desarrolle el pensamiento y la exploración de nuevos métodos.

El niño aprende a respetar las reglas del juego establecidas en su entorno.

Los padres de familia deben encaminar que los niños disfruten del juego para evitar que lo tomen como una competitividad.

Hacer entender al infante que perder es tan beneficioso como ganar dentro de un juego.

El juego admite que el niño libere su disgusto. Si el infante está enojado con sus padres, jugar le hará sentirse mejor y desestresado.

#### **2.2.1.4.EL JUEGO COMO MEDIADOR DE APRENDIZAJES**

Educar a los niños mediante el juego es considerado profundamente, el juego bien dirigido es una fuente de grandes aprendizajes, el aprendizaje es a través del juego y las educadoras serán sus guías.

Los adultos pensamos que el juego es solo para los niños por esa parte no le damos importancia para nuestra vida, para los niños todo o casi todo es juego, entretenimiento, sacar provecho de sus experiencias, forma de investigar su entorno que lo rodea.

Los niños no se separan de sus actividades jugando el infante se pone en contacto con las cosas y aprende constantemente, inconscientemente, sus beneficios y cualidades.

Los niños en el momento que se introducen objetos a la boca los manipulan, golpean, arrojan al piso, buscan, sacan objetos de alguna caja, esconden están jugando, repetirán estas acciones cada vez que lo requiera para prolongar sensaciones placenteras, al pasar el tiempo estas acciones se convierten en intencionales lo que guiara al juego y el niño disfrutara de este.

El juego estimula el crecimiento del cerebro, cuando un niño nace las fibras nerviosas no están bien estructuradas, a través del juego se estimula para el desarrollo de la evolución del sistema nervioso, el juego incita el desarrollo de las capacidades del pensamiento de la creatividad del infante.

#### **2.2.1.5.RECREACIÓN**

La palabra recreación es escuchada en todas partes, la amplia variedad de su contenido permite que se la identifique de diferente manera, la vasta gama de formas e intereses del mundo moderno constituyen formas de recreación. Ejemplo para unas personas es cuidar los jardines es una actividad recreativa y para otros es un trabajo.

El desarrollo de la recreación es de suma importancia para compensar los gustos de los individuos por acciones propias de su cultura y sobre todo por la diversidad y la calidad de ofertas, siendo primordial para todas las edades, así lograr que la población alcance la plena satisfacción, que haga uso de su tiempo libre en actividades recreativas.

La recreación es un fenómeno a nivel general, es un derecho de la colectividad como forma cultural, la misma asegura el contexto socioeconómico definidos en la opción y en ser una actividad de desarrollo que cumple la recreación cualquier actividad que se realice en el tiempo libre y aporte características auténticas a la personalidad, se considera como recreativa, representa para el niño un tributo en su desarrollo físico, social, intelectual.

#### **2.2.1.6. JUEGO RECREATIVO**

El juego recreativo es un vínculo de acciones que se utilizan para divertirse y su principal objetivo es el de lograr diversión de quienes lo ejecuten. Es una actividad preferentemente lúdica, divertida, capaz de transferir emociones, alegrías, salud, estímulos, accediendo a la relación con otras personas.

El juego es una actividad recreativa donde interceden uno o más partícipes. Su principal función es facilitar esparcimiento y diversión a los jugadores. (Pérez Porto, 2008).

Los juegos pueden efectuar un rol educativo, para ayudar al estímulo mental y físico, y favorecer al progreso de las habilidades prácticas y psicológicas de los niños y niñas dentro de su entorno.

Por lo general, los juegos involucran un cierto grado de capacidad. Los juegos recreativos, el valor competitivo se empequeñece (no importa quién gana y quién pierde; lo fundamental es el aspecto recreativo de la actividad).

Por esta razón, los juegos recreativos no admiten dicha productividad y no deben ser forzosos para todos los participantes.

Como actividad únicamente recreativa, por lo tanto, los juegos deben realizarse de forma espontánea, en un ámbito alegre y entusiasta. Su fin es proporcionar satisfacción a los infantes y liberar las tensiones propias de su vida habitual. (Pérez Porto, 2008)

En los juegos recreativos no hay resultado final, sino que se da por terminado por el simple gusto de la actividad realizada y quedando satisfecho el jugador.

Los juegos recreativos pueden realizarse en un salón lúdico, en campo abierto o en sectores limitados.

Los juegos pueden definirse según el objetivo planteado para que los jugadores intenten alcanzar o por las reglas establecidas se establezcan qué pueden hacer estos integrantes en el marco de la recreación.

Los juegos recreativos se diversifican de los deportes en el afán competidor de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir el triunfo.

El deporte es una competencia sana que siempre arroja un resultado al final del juego.

#### **2.2.1.6.1. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO RECREATIVO**

Dentro del juego recreativo tomamos 3 tipos de conceptos para su clasificación: Juegos autóctonos, juegos tradicionales y juegos populares. Estos establecen que tipo de juego se llevara a cabo por los partícipes que deseen realizarlo.

Juegos tradicionales: Son juegos que van de generación en generación, no hace falta utilizar grandes instrumentos para su ejecución las normas y reglas son las mismas

desde hace años. Los padres son quienes transmiten a sus hijos que luego se las enseñaran sus hijos y sobrinos, etc.

Por esta tradición es entendible que no es necesario la presencia de elementos técnicos y otros recursos, ya que se utilizan cosas que se encuentran en el medio y están en todas las épocas, como materiales de la naturaleza incluso su propio cuerpo.

Juegos populares: Son aquellos juegos realizados en multitud. Según la cultura en donde se encuentren sus integrantes, será el tipo de juego que se escoja para dar inicio ya que los mismos dependen de la moda. Son juegos espontáneos y creativos que han sido difundidos por una región en particular.

Las normas del juego son muy inconstantes y factiblemente cambie según la zona geográfica en donde se encuentren sus integrantes. Muchas veces son utilizados como herramientas educativas, ya que, al ser tan populares, despiertan el interés y entusiasmo de los infantes, permitiéndoles estudiar y recrearse al mismo tiempo. (Pérez Porto, 2008)

Juegos autóctonos: Se derivan de los juegos tradicionales con la única diferencia de que se pueden modificar las reglas en el transcurso del tiempo. Estas reglas dependen de la ubicación geográfica de sus integrantes y la edad de los mismos. Si bien pueden transmitirse de generación en generación, las personas pueden ir añadiendo reglas según la época y el concepto de diversión que se tenga en ese momento. (Pérez Porto, 2008)

#### **2.2.1.6.2. BENEFICIOS DEL JUEGO RECREATIVO**

Considerando al juego desde el aspecto psico-motor se observa que desarrolla el organismo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, a través del juego se aprende, ya que se logran nuevos estilos, la oportunidad de ejecutar aciertos, deslices y solucionar problemas; el juego estimula el desarrollo de las capacidades intelectuales del

pensamiento; la creatividad, permite indagar el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una acción que implica relación y comunicación, aumenta el vínculo afectivo emocional, procura satisfacción, entretenimiento, ganas de vivir, decir libremente sus emociones, procesar energías y descargar las tensiones del ser humano. Es también protección frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar hábitos y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo. (Abreu Hernández, 2001)

### **2.2.2. DESARROLLO**

La palabra desarrollo tiene un importante significado con varios conceptos. Para una enunciación general, diremos que desarrollo es un proceso de progreso. Utilizado en medicina, es un proceso en el cual un ser vivo evoluciona, desde un inicio o punto cero, hasta alcanzar su máximo de estado posible, como puede ser la adultez o madurez. (DefiniciónABC, 2016)

En su modelo de secuencia, aplicando el concepto de estadio de desarrollo considera los primeros años de vida del infante como adecuados al período de movimientos involuntarios, estos movimientos son controlados sub corticalmente, formando las bases del desarrollo motor

El desarrollo del ser humano es un procedimiento dinámico tanto biológico como cultural, se caracteriza por continuos y variados cambios que se relaciona con el tiempo.

El beneficio del desarrollo motor y la educación del movimiento de los niños se ha desarrollado rápidamente durante últimos años. El resultado de estos estudios serios en este campo, los preescolares y grados de la educación básica ya no se consideran simplemente años de juego libre y con insuficiente significado, hoy en día se da mayor importancia a la actividad física. Los padres, las educadoras y los psicólogos de todo el universo consideran los primeros años como impulsores y determinantes del desarrollo cognoscitivo, afectivo y psicomotor posterior.

### **2.2.2.1.DESARROLLO MOTRIZ**

Se define como un conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de las partes de su cuerpo, el movimiento y la marcha del niño. (DefiniciónABC, 2016)

Los movimientos se realizan gracias a la contracción y relajación de los músculos. Es ello que entran en marcha los receptores sensoriales que se encuentran en la piel y los receptores propioceptivos que se encuentran en los músculos y los tendones. Estos receptores se encargan de informar a los centros nerviosos de una buena marcha del movimiento.

El término motricidad se utiliza en los campos de entrenamiento que tienen como referencia movimientos del ser vivo o animal se generan sus mismos movimientos cuando tienen en sí su conocimiento.

Este artículo analiza la periodicidad entre las propias características físicas de un ser humano esto se ha detallado de una forma estructurada misteriosa ya que ninguna persona encuentra como procede esta motricidad con el acto motor.

Aquí se proyecta el futuro acto motor, en el instante en que se decide cuál es el más conveniente y se ponen en marcha para ejecutarlo. Hay una región cortical que se encarga de iniciar esta sucesión de acciones nerviosas, el área cortical prerrolándica o área motora, la cual pertenece a los músculos voluntarios que formarán parte en el futuro movimiento.

El área motora, en general, se refiere al control que se tenga sobre el cuerpo. Se clasifica en dos: la motriz gruesa, que abarca el control de nuestro cuerpo: el control de la parte superior, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, el caminar, el correr, subir y bajar de una altura de 60 cm, saltar. Y la motriz fina, que hace referencia al control óculo-manual: sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger.

### **2.2.2.2.MOTRICIDAD**

La motricidad, es determinada como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten el movimiento, la coordinación de los miembros, la locomoción. (DefiniciónABC, 2016).

Cada movimiento, por natural que sea, se da con una interacción de precisión de ciertos músculos, que está inspeccionada por procesos complejos en el cerebro. Los movimientos deben ser aprendidos y practicados. Las características de las habilidades motoras son, entre otros:

Perseverancia y firmeza

Agilidad

Coordinación

Capacidad de reaccionar inmediatamente

Equilibrio

La motricidad en general se puede dividir en dos grandes grupos: motricidad fina y motricidad gruesa.

Motricidad gruesa son los grandiosos movimientos del cuerpo, como caminar, brincar y marchar, las habilidades de la motricidad fina son habilidades pequeñas y suaves que se ejecutan ejemplo movimientos de las manos o los músculos faciales, tales como asir, enhebrar, pintar.

### **2.2.2.3.MOTRICIDAD GRUESA**

Motricidad gruesa es la capacidad y habilidad del cuerpo en realizar movimientos grandes, como por ejemplo reptar, caminar, saltar, correr, etc.

El ser humano es un ente psico afectivo motriz. Su condición corporal es primordial. La psicomotricidad no sólo se basa en un enfoque unitario del ser humano, corporal por naturaleza, sino que se cree haber encontrado la función que conecta los

elementos que se pensaba separados del ser humano, el cuerpo y el espíritu, lo biológico y lo psicológico.

Se ha observado que a lo largo del progreso psicomotor de los infantes el proceso de aprendizaje está ligado al desarrollo físico, y a la posibilidad de ir aumentando cada vez más su capacidad de movimiento y la intuición propia de su cuerpo.

Progresivamente, los infantes son competentes de hacer representaciones mentales de lo observado, muy ligadas a sus vivencias y experiencias. La capacidad de representar detalladamente, mediante rasgos, la realidad que ven también se desarrolla mediante etapas o técnicas.

#### **2.2.2.3.1. IMPORTANCIA DEL DESARROLLO GRUESO**

Las habilidades motoras gruesa que se desarrollan durante la segunda infancia son la base para los deportes, la danza y otras actividades que comienzan durante la niñez intermedia y que pueden continuar durante toda la vida.

La motricidad gruesa es muy importante en el desarrollo infantil, puesto que para el futuro desarrollo motriz fino es necesaria una buena base motriz gruesa.

Un niño que ha desarrollado de buena manera su motricidad gruesa, poseerá menos dificultades para educarse en la escritura y en clases de educación física con temas de equilibrio, también se podrá concentrarse mejor, tener más confianza en sí mismo y mejorar sus reflejos.

#### **2.2.2.3.2. LA MOTRICIDAD GRUESA EN LA EDUCACIÓN.**

La motricidad gruesa tiene un lugar significativo en la educación, debido a que la correcta estimulación de este aspecto sirve para que el sistema nervioso madure en sus circuitos neuronales. (Equipo editorial EUROMEXICO, 2011)

Obviamente sin que haya alguna alteración neurológica, por lo que el movimiento y el juego, aparte de que son un modo natural del niño, también funcionan como para aprender, debido a que se van incorporando ciertas conductas que posteriormente le servirán al infante para su desarrollo y aprendizaje.

Dentro de la educación general básica específicamente en el primer año de educación básica, el desarrollo motriz grueso apunta a un perfil de salida en este ámbito de desarrollo:

La coordinación dinámica global hace referencia a los movimientos gruesos del cuerpo y sus partes, También el equilibrio en las diferentes posiciones y movimientos. Los ejercicios en estos movimientos globales generan oportunidades de movimiento y desplazamientos que facilitan a los infantes el conocimiento y la indagación de su entorno.

La relajación es una particularidad del movimiento más complejo para lograr en los primeros años de vida. La relajación es importante para conseguir movilidad y estados de ánimo verdadero. Durante los primeros meses de existencia son los padres quienes hacen los movimientos de relajación a sus hijos, pero a partir de los 6 meses, se da inicio con los movimientos voluntarios e intencionados, hacer los ejercicios de modo independiente.

La disociación del movimiento involucra la ejercitación de los segmentos corporales de modo independiente, es decir forjar las capacidades para mover un brazo sin mover el otro, o cualquier otra parte del cuerpo. (Equipo editorial EUROMEXICO, 2011)

La eficiencia motriz es la especialidad del movimiento, es decir un movimiento fino del cuerpo y sus segmentos. Lo más perceptible es la especialización de movimientos de la mano y dedos. (Equipo editorial EUROMEXICO, 2011)

El desarrollo motor se evidencia en numerosos logros y una creciente ventaja de habilidades y destrezas, las que permitirán con el pasar de los meses, conseguir una

independencia motora, asociado al mismo tiempo, al desarrollo intelectual de habilidades sociales y experimentales. Este ámbito se vuelve de mucha importancia en el primer año de vida.

Los avances de este ámbito son los más ciertos para evaluar los progresos de los niños en el desarrollo, sin perder de vista que el desarrollo es el resultado de la interrelación entre todos ellos, es importante conocer que a partir de los logros motrices se generan posibilidades para que los niños conozcan su entorno.

( MINEDUC , 2010)

### **2.2.2.3.3. ÁREAS A DESARROLLARSE CON LA MOTRICIDAD GRUESA.**

#### **Esquema corporal**

Es un conocimiento y la relación con su mente que un ser tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se emparejen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él.

#### **Lateralidad**

Tiene predominio funcional del cuerpo, definitivo por la dominancia de un hemisferio cerebral. A través de esta área el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda haciendo referencia su propio cuerpo.

#### **Equilibrio**

Se considerada como la capacidad de proteger la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices, esta área tiene una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior que lo rodea.

#### **Noción espacial**

Esta área comprende la capacidad que tienen el niño o niña para mantener la constante localización del propio cuerpo, como en función desde el punto de vista de los objetos, como para ubicar estos en función de su posición.

## **Tiempo y ritmo**

Estas nociones o áreas se desarrollan a través de movimientos que implican orden temporal, con actividades para el desarrollo de las nociones temporales, orientación temporal y lograr obtener un dominio de la noción tiempo espacial.

### **2.2.2.3.4. DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

El movimiento empieza en el infante desde que nace y se va madurando con las experiencias significativas, dado que estos períodos son los que se acontecen en el niño durante su paso por la escuela y resultan, impulso de estudio para el educador puesto que la labor del docente se ve implicada en el desarrollo de la motricidad en los infantes. (MINEDUC, 2012)

El desarrollo perceptivo-motor se inicia con todo movimiento en el ser humano a partir del instante en que abre su mirada a este mundo. Se va dando una relación con el desarrollo biológico (aquí se observan los cambios físicos con relación al peso y la talla); en el desarrollo fisiológico (se presentan cambios internos y externos que son más visibles en el periodo de la adolescencia); también los cambios psicológicos (la conducta se va transformando a medida que el individuo crece, se comunica y se interrelaciona con sus semejantes hasta llegar a formar una personalidad propia).

Para comprender el significado de la percepción, se indaga que los sentidos son, en primer lugar, el medio a través del cual el individuo recibe los estímulos provenientes tanto de su entorno. Posteriormente, cuando recibe un conjunto de emociones ha sido procesado por la mente, se convierten en una percepción. De tal forma, todo movimiento voluntario, es el resultado de la información percibida a través de los diferentes estímulos sensoriales.

El desarrollo perceptivo-motor, es una etapa que se lleva a cabo en el infante desde que nace hasta los 6 años, por ser el período que resulta más benéfico para estimular cada componente fundamental: la corporalidad; la temporalidad y la espacialidad. En

conclusión, se hace evidente la adquisición del equilibrio y conjuntamente con la coordinación, capacidades que, en su conjunto, permiten al infante estimular el conocimiento de sí mismo, del área, del medio que lo rodea.

### **2.2.3. CARACTERÍSTICAS DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS**

Las destrezas que el niño adquiere a los 2 años de edad, le ayuda a desempeñar un papel más activo en su relación con su entorno: se desplaza libremente, siente curiosidad por el mundo que lo rodea y lo investiga con entusiasmo, es un niño autosuficiente e independiente. El período preescolar se inicia alrededor de los 2 años, con el apareamiento de la marcha y su lenguaje se extiende hasta los 5 o 6 años.

Las tareas primordiales en esta etapa son:

Domina las habilidades neuromusculares

Inicia a la socialización

Logro de una autonomía temprana

Inicio de la identificación sexual

Desarrollo del sentimiento de decisión.

La motricidad mejora notoriamente en esta etapa. El desarrollo físico crece rápidamente durante los primeros años preescolares sin diferencias importantes en el crecimiento de niños y niñas. El sistema muscular y nervioso conjuntamente con la estructura ósea está en un período de maduración donde están presentes todos los dientes de leche. Los niños muestran un avance en la coordinación de los músculos grandes y pequeños con la coordinación visomotora. Se puede observar algunas particularidades de este desarrollo en las siguientes conductas propias del niño de 2 a 4 años:

Camina

Corre

Brinca en dos pies

Marcha en punta de pies

Trepa y baja escaleras

Lanza una pelota

Patea una pelota

## **2.3.VARIABLES**

### **2.3.1. VARIABLE INDEPENDIENTE**

Juego Recreativo

### **2.3.2. VARIABLE DEPENDIENTE**

Desarrollo de la Motricidad Gruesa

## **2.4.DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS**

**Juego:** Es una actividad recreativa que se utiliza para la diversión y el disfrute. Su principal función es utilizar como herramienta educativa. (Castro, 2006)

**Recreativo:** Que está destinado a divertir o entretener. (DefiniciónABC, 2016)

**Entretenimiento:** Se conoce como entretenimiento al conjunto de actividades que permite a los seres humanos emplear su espacio independiente para divertirse, evadiendo temporalmente sus preocupaciones. (lexicoon diccionario, 2016)

**Diversión:** La diversión es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico de su propio cuerpo o mente. (Wikipedia, 2016)

**Motricidad:** Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular. Se refiere a la capacidad del hombre y los animales, ya sea de una parte corporal y/o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento. (DefiniciónABC, 2016)

**Motricidad gruesa:** Es la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar. (Wikipedia, 2016)

**Desarrollo motor:** Es el área que estudia la evolución de las aptitudes motrices en el ser humano, desde la etapa intrauterina hasta la muerte, un proceso que se contempla siempre teniendo en cuenta la constante interrelación del ser humano con su entorno. (DefiniciónABC, 2016)

**Educación:** El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra, pues está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes. (DefiniciónABC, 2016).

**Actitud:** Postura del cuerpo, disposición del ánimo. (DefiniciónABC, 2016)

**Aptitud:** Cualidad para obtener y ejercer un empleo. (DefiniciónABC, 2016)

**Crecimiento:** Es la acción y el efecto de crecer, aumento de la masa corporal. (DefiniciónABC, 2016)

**Desarrollo:** Es la adquisición de parte de los individuos, comunidades e instituciones, de la capacidad de participar efectivamente en la construcción de una civilización mundial que es próspera tanto material como espiritualmente. (Wikipedia, 2016)

**Desarrollo Psicomotor:** Es el conjunto de todos los cambios que se produce en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida. (lexicoon diccionario, 2016).

**Destrezas:** Tiene la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad. (MINEDUC, 2012)

**Estimulación:** Es la actividad que se le otorga las personas para un buen desarrollo o funcionamiento ya sea por cuestión laboral, afectiva o física. (MINEDUC, 2012)

**Habilidades:** Es una aptitud innata o desarrollada o varias de estas, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, se le denomina talento. (MINEDUC, 2012)

**Juego – trabajo:** Es un proceso para viabilizar el aprendizaje activo en donde los niños actúan, descubren en forma individual o grupal desarrollando el pensamiento lógico. (MINEDUC, 2012)

**Maduración:** Es el proceso fisiológico (del cerebro) genéticamente determinado que, alcanzando su máximo desarrollo posible, en edad y juicio; hace que un órgano o conjunto de órganos ejerce libremente su función con la misma eficacia o mejorando cada una de las actividades que desarrolla. (Wikipedia, 2016)

**Motricidad fina:** Se refiere a las acciones, movimientos finos o agarres que facilita actividades de precisión. (DefiniciónABC, 2016)

**Motivación:** Son los estímulos que tiene la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. (DefiniciónABC, 2016)

## 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### 2.5.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego recreativo

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>El juego recreativo es un vínculo de acciones que se utilizan para divertirse y su principal objetivo es el de lograr diversión de quienes lo ejecuten. Es una actividad lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud estímulos, accediendo a la relación con otras personas (Pérez Porto, 2008).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diversión</li> <li>➤ Lúdica</li> <li>➤ Emociones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Empieza a unirse en pareja para jugar y participa en juegos grupales.</li> <li>➤ Manifiesta agrado en la participación de los juegos.</li> <li>➤ Anuncia con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados</li> <li>➤ Demuestra interés en colaborar en actividades o juegos</li> <li>➤ Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato. (MINEDUC, 2012)</li> </ul>	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ficha de observación</li> </ul>

**2.5.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:** Desarrollo de la Motricidad Gruesa

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>Es la capacidad y habilidad del cuerpo en realizar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Capacidad</li>   <li>➤ Movimientos</li>   <li>➤ Habilidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas.</li> <li>➤ Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.</li>   <li>➤ Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial.</li> <li>➤ Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.</li>   <li>➤ Trepa y repta obstáculos pequeños. (MINEDUC, 2012)</li> </ul>	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ficha de observación</li> </ul>

## CAPÍTULO III

### 3. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

**No experimental.** - permitió la búsqueda sistemática de los valores y datos, no hay un control directo de la variable independiente, debido a que sus expresiones ya han ocurrido. Se hacen deducciones sobre las relaciones de las variables

#### 3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Descriptiva.** - al realizar el registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes.

**Correlacional.** - para relacionar las variables, estableciendo una relación entre las mismas.

**De Campo.** - Ya que se pudo observar y palpar directamente la problemática existente.

**Analítica.** - cuando se realizó el análisis de los datos obtenidos por medio de los instrumentos

**Bibliográfica Documental.** - porque existe gran información bibliográfica e investigaciones anteriores de diversos autores, lo que permitirá consultar libros, textos, investigaciones anteriores.

#### 3.3 DEL NIVEL DE INVESTIGACIÓN

**Exploratoria.** - Porque se recabó información por parte de los niños y niñas, con el propósito de obtener datos necesarios para la investigación y así poder comprobar o no la hipótesis que ha sido planteada.

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

#### POBLACIÓN

Los elementos de la población son los siguientes:

**CUADRO N° 3.1.** Población.

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Niños	15	60%
Niñas	10	40%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Centro Infantil del Buen Vivir “Mi Mundo Feliz” del Cantón Ambato.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

#### MUESTRA

Está conformada por los niños Centro Infantil del Buen Vivir “Mi Mundo Feliz”, para la investigación se trabajará con todos los elementos de la población.

### 3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de datos se utilizó:

#### 3.5.1. TÉCNICA.

**Observación:** capta directamente al objeto investigado con la finalidad de visualizar la problemática en estudio y percibe la realidad que concierne en el trabajo mediante guías, cuaderno de notas, cámara, fotografías. La observación dirigida a los niños y niñas dará acceso al proceso de desarrollo la motricidad gruesa.

#### 3.5.2. INSTRUMENTO.

**Ficha de observación:** Es un instrumento de la investigación de campo que se utilizará en el registro de datos. Es el procedimiento de la investigación que permitirá

obtener la realidad de la investigación de manera metódica, sistematizada y ordena buscando establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales.

### **3.6 TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE DATOS**

Para el procesamiento de la información se procedió de la siguiente manera:

Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos

Instancia de codificación donde se realiza un primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas categorías y unidades de medición, si es preciso

Instaurar la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar las categorías

Construir matrices y formatos donde se vaya organizando la información obtenida según variables, categorías o indicadores.

Revisar la información

Tabular la información

Analizar los datos obtenidos

Graficar e interpretar.

### 3.7 ACTIVIDADES METODOLÓGICAS APLICADAS A LOS NIÑOS SOBRE LOS JUEGOS RECREATIVOS

#### 3.7.1. JUEGOS TRADICIONALES

##### ZAPATITO COCHINITO

###### Objetivo:

Desarrollar su capacidad de relacionarse positivamente con otros infantes, como su proceso de socialización para que el niño pueda crear vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo,

###### Lugar:

Patio o salón de aprendizaje

###### Proceso

Con los niños formar un círculo con el pie derecho adelante. El que dirige el juego hará la demostración mientras va señalando los pies se sigue cantando.

Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú

La educadora que señale el pie del niño al final de la canción, debe cambiar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le toca a otro niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y se retira de la ronda. Ganará el último niño que quede en el círculo. (Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier).

###### Materiales

Tiza

###### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
En los juegos grupales sigue las normas del juego			

## LAS ESCONDIDAS

### Objetivo

Desarrollar la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo, para que desarrolle su afectividad con su entorno.

### Lugar

Patio o salón de aprendizaje

### Proceso

Se sortea al niño encargado de buscar a los niños escondidos.

El niño que se escogió se queda junto a la educadora y los demás compañeros se esconden en cualquier lugar del salón de juego.

A la señal indicada utilizando un pito, se inicia la búsqueda, encontrando uno o por uno a los niños escondidos, retornan todos al sitio de inicio.

El niño que fue encontrado primero será el encargado de buscar.

Se repite el juego varias veces como perdure el interés de los infantes. (Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier)

### Materiales

Pito

### Evaluación

<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>DOMINA</b>	<b>EN PROCESO</b>	<b>NO LO CONSIGUE</b>
Demuestra agrado en la participación de los juegos.			

## EL GATO Y EL RATÓN

### Objetivo

Explorar diferentes maneras como niveles crecientes de coordinación corporal desplazamiento para que desarrolle su capacidad motora gruesa.

### Lugar

Patio o salón lúdico

### Proceso

Dibujar un círculo en el piso, colocar a los niños alrededor del círculo agarrándose de las manos. Se busca a un niño quien será el ratón, se coloca dentro del círculo; y el otro niño será el gato que estará afuera del círculo. Luego se procede a este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato comelón?

¡Comer quiero!

¡Cómeme si puedes! ¡Estás gordo!

¡Hasta la punta de mi colita!

El niño que cumple la función de gato corre para alcanzar al niño que hace de ratón, rompiendo el círculo o filtrándose entre los niños. El otro niño huye. La cadena de manos de los niños lo defiende. Cuando es cogido el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato". (Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier)

### Materiales

Tiza

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados.			

### 3.7.2. JUEGOS POPULARES

#### AGUA DE LIMÓN

##### Objetivo

Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo como disfrutar de la realización de nuevas formas de movimientos, para que adopte un adecuado control postural.

##### Lugar

Patio o salón lúdico

##### Proceso

Este juego es una ronda dirigida a los infantes en la que interactúan y cantan en una sola voz hasta que la voz de la educadora de la consigna de formar grupos de diferentes números de participantes. (Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier)

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solitario

Solitario se quedará

Grupos de 2, 4, 6 9 etc.

##### Materiales:

Limón

Agua

##### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Demuestra interés en colaborar en actividades o juegos.			

## EL PAN QUEMADO

### Objetivo:

Descubrir diferentes elementos naturales como encontrar objetos escondidos para que el niño desarrolle la exploración e indagación a través de sus sentidos.

### Lugar

Patio o salón lúdico

### Proceso

Caliente, tibio o frío.

Este juego consiste en tapar un objeto selecto por la educadora que ejerce el rol de coordinador, se esconderá el juguete en un lugar y dirá fuerte.

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

Cuando los infantes salen caminando, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

Gana el niño que encontró el pan.

(Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier)

### Materiales

Juguetes variados

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato.			

## LAS CANICAS O LAS BOLAS.

### Objetivo:

Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo- mano - pie como lanzar una canica a una dirección indicada para que coordine movimientos.

### Lugar:

Patio o salón lúdico

### Proceso

Se hará un círculo en el piso, se coloca la bola grande (cuentas grandes) dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros a los niños y les motivamos a lanzar las bolas grandes que tiene en sus manos. A una cierta distancia se lanza una bola grande para que pueda tocar a la que está dentro del círculo. El niño que más cerca haya lanzado será el ganador. (Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier)

### Materiales

Cuentas pequeñas

Tiza

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas.			

### 3.7.3. JUEGOS AUTÓCTONOS

#### LAS ESTATUAS

##### Objetivo

Mantener el equilibrio como la realización de nuevas formas de movimientos para que controle los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural.

##### Lugar

Patio o salón lúdico

##### Proceso

Formamos un círculo y la educadora irá cantando en coro junto con los niños jugueteemos a las estatuas a la vez que nos damos la vuelta, la educadora en voz alta dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas sin moverse.

La educadora observará si alguien se mueve, o se ríe, quien se mueva será el niño perdedor, motivamos a los niños a participar colocándole sellos en las manitos. (Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier)

##### Materiales

Sellos

##### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.			

## LA COCINITA

### Objetivo

Empezar a unirse en pareja como herramienta útil en los juegos grupales propuestos por el adulto para que desarrolle su creatividad.

### Lugar

Ambiente de la cocina

### Proceso

Se entregan ollas de plástico a los niños, se realiza un pequeño fogón de papeles de colores para motivarles a jugar a la cocinita

Se hace la demostración de cómo van a utilizar la cocina. Motivar a los niños a utilizar los utensilios de cocina las frutas plásticas. (Manual de la modalidad CNH, Ediciones Fournier).

### Materiales

Platos de plástico

Ollas

Cocina de madera

### Evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial.			

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “MI MUNDO FELIZ”

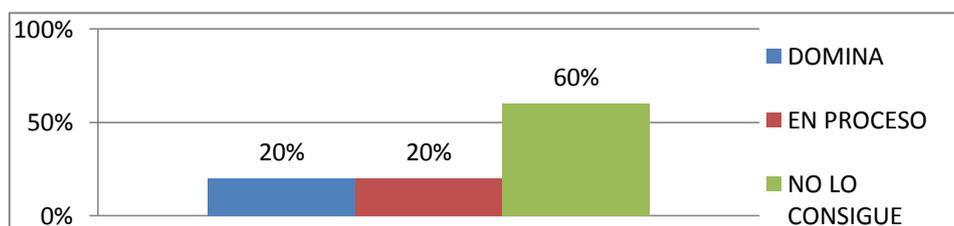
##### Cuadro N° 4.1. En los juegos grupales sigue las normas del juego

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	5	20%
EN PROCESO	5	20%
NO LO CONSIGUE	15	60%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación

Elaborado por: María Cargua y Diana Chamba

##### Gráfico N° 4.1. En los juegos grupales sigue las normas del juego



Fuente: Cuadro 4.1.

Elaborado por: Inés Cargua y Diana Chamba

**Análisis.** En la pregunta: En los juegos grupales sigue las normas del juego; se obtuvieron los siguientes datos: en domina tenemos a 5 niños que representan el 20%, en proceso tenemos a 5 niños que representa el 20% y en no lo consigue tenemos a 15 niños que representa el 60%.

**Interpretación.** Los datos estadísticos determinaron que los niños tienen dificultad en cumplir con las reglas del juego establecidas para lo cual los juegos recreativos ayudaran como metodología mediadora de aprendizaje, existe un porcentaje bajo de niños que dominan la destreza evaluada.

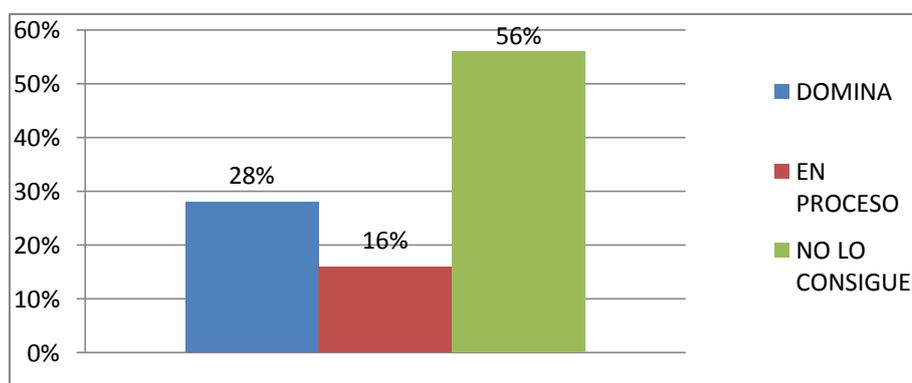
**Cuadro N° 4.2. Demuestra agrado en la participación de los juegos**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	7	28%
EN PROCESO	4	16%
NO LO CONSIGUE	14	56%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.2. Demuestra agrado en la participación de los juegos**



**Fuente:** Cuadro 4.2.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Demuestra agrado en la participación de los juegos; se consiguieron los siguientes datos: en domina tenemos a 7 niños que representan el 28%, en proceso tenemos a 4 niños que representa el 16% y en no lo consigue tenemos a 14 niños que representa el 56%.

**Interpretación.** En la pregunta establecida se puede observar que luego de haber aplicado los juegos recreativos como metodología mediadora de aprendizajes, no demuestran su agrado de participar en juegos, esto se puede deber a la falta de familiarización y de desarrollo de su ámbito social.

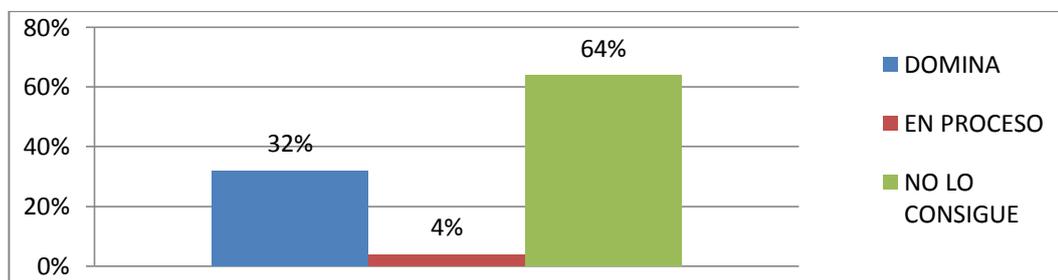
**Cuadro N° 4.3. Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	8	32%
EN PROCESO	1	4%
NO LO CONSIGUE	16	64%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación.

**Elaborado por:** Inés Cargua Cayambe y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.3. Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados**



**Fuente:** Cuadro 4.3.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Comunica con intencionalidad sus deseos, emociones a través de gestos y movimientos se alcanzaron los siguientes datos: en domina tenemos a 8 niños que representan el 32%, en proceso tenemos a 1 niños que representa el 4% y en no lo consigue tenemos a 16 niños que representa el 64%.

**Interpretación.** En la pregunta establecida se puede observar luego de haber aplicado los juegos recreativos como metodología mediadora de aprendizajes, los niños no expresan sus emociones durante la actividad por lo que hace falta más participación en los juegos recreativos.

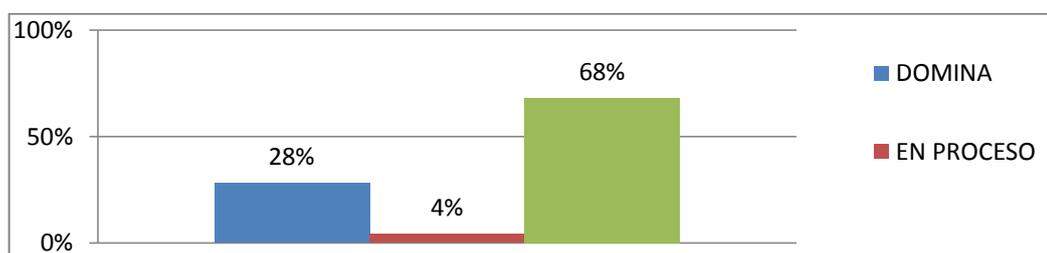
**Cuadro N° 4.4. Demuestra interés en colaborar en actividades que realiza el adulto.**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	7	28%
EN PROCESO	1	4%
NO LO CONSIGUE	17	68%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación.

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.4. Demuestra interés en colaborar en actividades que realiza el adulto**



**Fuente:** Cuadro 4.4.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Demuestra interés en colaborar en actividades que realiza el adulto; se alcanzaron los siguientes datos: en domina tenemos a 7 niños que representan el 28%, en proceso tenemos a 1 niños que representa el 4% y en no lo consigue tenemos a 17 niños que representa el 68%.

**Interpretación.** En la pregunta establecida se puede observar que, aplicado los juegos recreativos como metodología mediadora de aprendizajes, los niños no demuestran interés en las actividades que realiza el adulto. Partiendo de que todo o casi todo es juego para los niños se implementa los juegos recreativos obteniendo la atención de los niños.

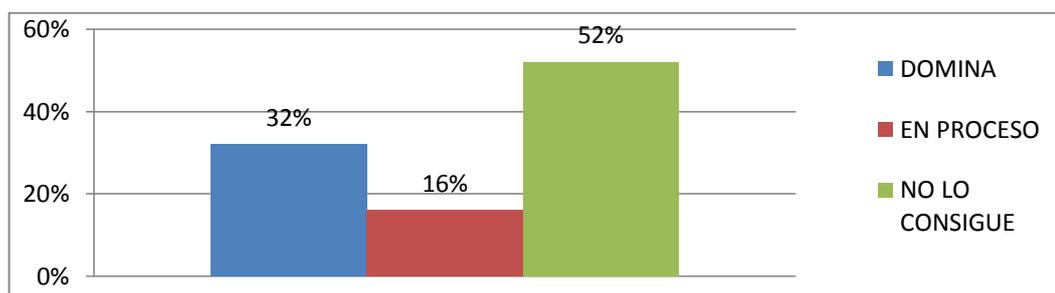
**Cuadro N° 4.5. Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	8	32%
EN PROCESO	4	16%
NO LO CONSIGUE	13	52%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación.

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.5. Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato**



**Fuente:** Cuadro 4.5.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato; se alcanzaron los siguientes datos: en domina tenemos a 8 niños que representan el 32%, en proceso tenemos a 4 niños que representa el 16% y en no lo consigue tenemos a 13 niños que representa el 52%.

**Interpretación.** Los niños al trabajar con juegos recreativos van creando vínculos de diferente tipo con las personas que le rodean, los cuales en estas edades lo demuestran por medios movimientos corporales (abrazo, beso).

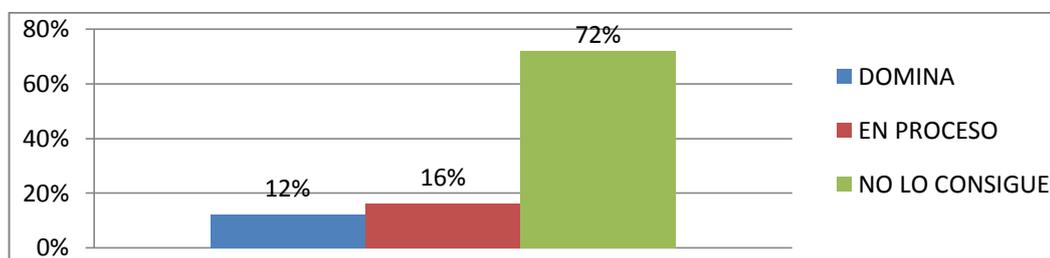
**Cuadro N° 4.6. Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	3	12%
EN PROCESO	4	16%
NO LO CONSIGUE	18	72%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación.

Elaborado por: Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.6. Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas**



Fuente: Cuadro 4.6.

Elaborado por: María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas; se obtuvieron los siguientes datos: en domina tenemos a 3 niños que representan el 12%, en proceso tenemos a 4 niños que representa el 16% y en no lo consigue tenemos a 18 niños que representa el 72%.

**Interpretación.** Se aprecia que la mayoría de niños y niñas tienen dificultad el momento de desplazarse en una viga de madera colocada a una altura mínima, con los juegos recreativos se puede evidenciar que el niño empieza a tener equilibrio en la viga, es decir va afianzando poco a poco su motricidad gruesa.

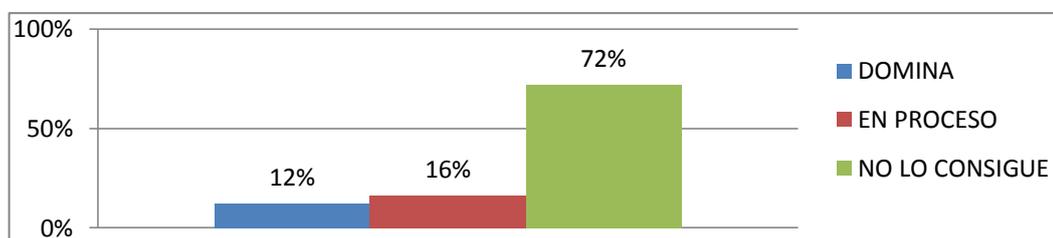
**Cuadro N° 4.7. Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	3	12%
EN PROCESO	4	16%
NO LO CONSIGUE	18	72%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación.

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.7. Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo**



**Fuente:** Cuadro 4.7.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo; se obtuvieron los siguientes datos: en domina tenemos a 3 niños que representan el 12%, en proceso tenemos a 4 niños que representa el 16% y en no lo consigue tenemos a 18 niños que representa el 72%.

**Interpretación.** Por los datos que nos da la estadística se puede determinar que los niños no mantienen un buen equilibrio de su cuerpo al realizar movimientos de desplazamiento; los juegos recreativos como una actividad mediadora de aprendizajes, ayudada al niño a adquirir equilibrio en sus movimientos.

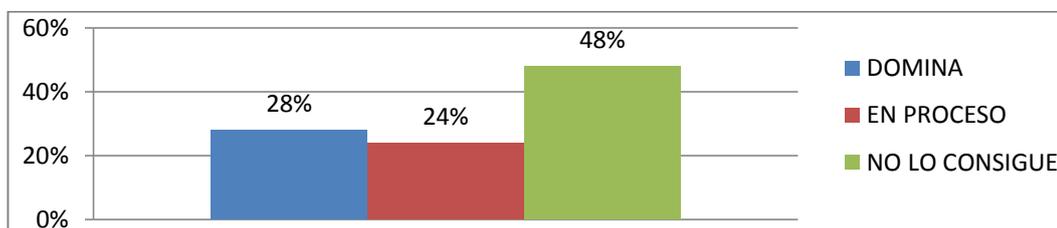
**Cuadro N° 4.8. Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	7	28%
EN PROCESO	6	24%
NO LO CONSIGUE	12	48%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Fuente: ficha de observación.

Elaborado por: Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.8. Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial**



Fuente: Cuadro 4.8.

Elaborado por: María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial; se obtuvieron los siguientes datos: en domina tenemos a 7 niños que representan el 28%, en proceso tenemos a 6 niños que representa el 24% y en no lo consigue tenemos a 12 niños que representa el 48%.

**Interpretación.** Al trabajar con juegos recreativos estamos realizando movimientos del cuerpo, por lo que el niño va reconociendo de lo que es capaz de hacer con su cuerpo y por ende aprende a reconocer las partes gruesas del mismo por su nombre y utilidad.

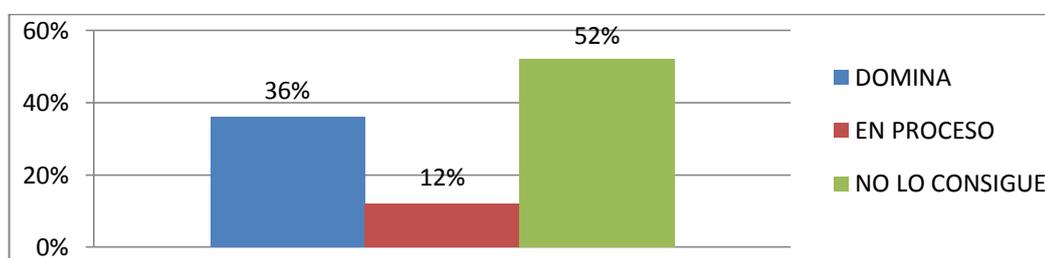
**Cuadro N° 4.9. Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	9	36%
EN PROCESO	3	12%
NO LO CONSIGUE	13	52%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación.

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.9. Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro**



**Fuente:** Cuadro 4.9.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro; se obtuvieron los siguientes datos: en domina tenemos a 9 niños que representan el 36%, en proceso tenemos a 3 niños que representa el 12% y en no lo alcanza tenemos a 13 niños que personifica el 52%.

**Interpretación.** El niño al trasladar objetos de un lugar a otro, está realizando equilibrio puesto que un objeto le representa un peso extra a lo que normalmente está acostumbrado a desplazarse, es por eso que necesita afianzar sus movimientos gruesos, lo cual se evidencia que se ha conseguido mediante la implementación de juegos recreativos, los cuales nos favorecen a que el niño tenga confianza y afiance su motricidad gruesa.

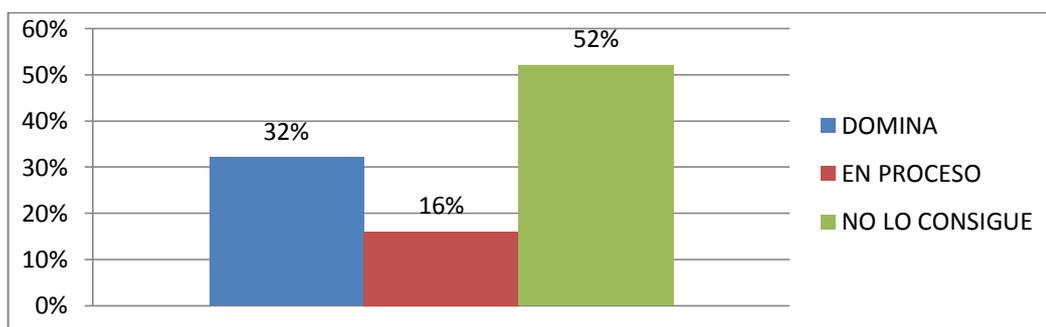
**Cuadro N° 4.10. Tropa y repta obstáculos pequeños**

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DOMINA	8	32%
EN PROCESO	4	16%
NO LO CONSIGUE	13	52%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** ficha de observación.

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba

**Gráfico N° 4.10. Tropa y repta obstáculos pequeños**



**Fuente:** Cuadro 4.10.

**Elaborado por:** María Inés Cargua Cayambe y Diana Alexandra Chamba Guaypatín

**Análisis.** En la pregunta: Tropa y repta obstáculos pequeños; se obtuvieron los siguientes datos: en domina tenemos a 8 niños que representan el 32%, en proceso tenemos a 4 niños que representa el 16% y en no lo consigue tenemos a 13 niños que representa el 52%.

**Interpretación.** Uno de las primeras destrezas que el niño realiza en su vida en el ámbito de motricidad es el reptar, con el paso del tiempo el niño perfecciona este movimiento hasta llegar a caminar, en esta ocasión se ha perfeccionado el reptado por medio de los juegos recreativos y se ha empezado a afianzar el trepar obstáculos.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1.CONCLUSIONES**

La investigación se concluye que el nivel de aplicación de los juegos recreativos por parte de las docentes, es aceptable, pero se lo hace de manera empírica.

Mediante la aplicación de la ficha de observación diseñada, se puede evidenciar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa con la implementación de los juegos recreativos.

Ante la necesidad de desarrollar la motricidad gruesa en los niños en los que fortalezcan el desarrollo de dicha motricidad se concluye que se debe implementar talleres las educadoras del CIBV e implementar actividades socioeducativas específicas en el área.

## **5.2.RECOMENDACIONES**

Crear espacios de intercambio en el CIBV de conocimientos en lo que respecta al tema de los juegos, puesto que más se lo hace de manera empírica y no sacamos ningún provecho de los mismos.

La implementación de los juegos recreativos puesto que es el desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia, es de suma importancia y es uno de los pilares para crear confianza en sí mismo.

Se debe implementar los juegos recreativos a través de talleres dentro de la planificación socioeducativa como un mediador de aprendizajes y potenciador de destrezas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Programa Nuestros Niños, Referente Curricular: Volemos Alto, Ecuador, 2002
- Kast Regina, Crecer Jugando: La expresión Corporal y el niño Pequeño, Ediciones Culturales UNP S.A Ecuador, 1981.
- Manual de la Modalidad Creciendo con Nuestros Hijos CNH, Ediciones Fournier
- Estimulación Temprana Inteligencia Emocional y Cognitiva, Ediciones Cultural, S.A. Madrid-España
- MINEDUC . (2010). ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. ECUADOR: MINEDUC.
- Abreu Hernández, P. P. (21 de 04 de 2001). Región Empresa Periodística. Obtenido de Región Empresa Periodística: <http://www.region.com.ar/animacion/13.htm>
- Castro, L. (2006). Importancia del juego en el Desarrollo Integral Infantil. Mèxico.
- Dávila, J. (2003). El juego y la ludoteca. Mérida, Venezuela: Talleres Gráficos Universitarios.
- DefiniciónABC. (30 de 07 de 2016). DefiniciónABC. Obtenido de DefiniciónABC: <http://www.definicionabc.com/general/recreativo.php>
- Equipo editorial EUROMEXICO. (2011). Motivación Infantil Preescolar . México DC: EUROMEXICO.

- lexicoon diccionario. (2016). lexicoon. Obtenido de lexicoon:  
<http://lexicoon.org/es/entretenimiento>
- MINEDUC. (2012). Currículo de Educación Inicial . Quito: MINEDUC.
- netmoms. (2016). netmoms. Obtenido de netmoms:  
<http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo-infantil/motricidad-infantil/>
- Pérez Porto, J. (2008). Definición.DE. Obtenido de Definición.DE:  
<http://definicion.de/juegos-recreativos/>
- Wikipedia. (02 de 05 de 2016). Wikipedia la enciclopedia libre. Obtenido de Wikipedia la enciclopedia libre: <https://es.wikipedia.org/wiki/Diversi%C3%B3n>
- <http://definicion.de/juegos-recreativos/#ixzz3wZuwJLfZ>
- <http://www.definicionabc.com/general/juego.php>
- <http://www.crececontigo.gob.cl/2009/desarrollo-infantil/2-a-3-anos/el-juego-es-necesario-para-su-desarrollo/>
- <http://www.todopapas.com/ninos/desarrollo-infantil/desarrollo-del-nino-de-2-a-3-anos-209>
- <http://www.ecured.cu/Motricidad>
- <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>

ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONAL**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL CIBV “MI MUNDO FELIZ”**

**Objetivo:** La presente ficha tiene como objetivo recoger datos estadísticos de los niños del CIBV “Mi Mundo Feliz” de la ciudad de Ambato.

ITEMS	INDICADORES	DOMINA	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
1	Empieza a unirse en pareja para jugar y participa en juegos grupales.			
2	Demuestra agrado en la participación de los juegos			
3	Comunica con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados			
4	Demuestra interés en colaborar en actividades que realiza el adulto			
5	Establece vínculos con las personas de su entorno inmediato			
6	Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas.			
7	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo			
8	Identifica y nombra las partes gruesas del cuerpo a través de la exploración sensorial			
9	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.			
10	Trepa y repta obstáculos pequeños			

## Fotografías



Fuente: CIBV "Mi Mundo Feliz"

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba



Fuente: CIBV "Mi Mundo Feliz"

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba



**Fuente:** CIBV “Mi Mundo Feliz”  
**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba



**Fuente:** CIBV “Mi Mundo Feliz”  
**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba



Fuente: CIBV “Mi Mundo Feliz”

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba



Fuente: CIBV “Mi Mundo Feliz”

**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba



**Fuente:** CIBV “Mi Mundo Feliz”  
**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba



**Fuente:** CIBV “Mi Mundo Feliz”  
**Elaborado por:** Inés Cargua y Diana Chamba