



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y POSGRADO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER EN PEDAGOGÍA
MENCION DOCENCIA INTERCULTURAL.

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
“GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA.

AUTORA

Lcda. Fanny Leonor Miranda Guevara

TUTORA

Mgs. Dolores Gavilanes Capelo

RIOBAMBA-ECUADOR

2020

Certificación del tutor

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster en Pedagogía Mención Docencia Intercultural con el tema: ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2019- 2020; ha sido desarrollado por la licenciada Fanny Leonor Miranda Guevara con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, agosto 2020



Mgs. Dolores Gavilanes

TUTORA DE TESIS

Autoría

Yo, Fanny Leonor Miranda Guevara con cédula de identidad N° 0603334384 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Fanny Leonor Miranda Guevara

C.C.: 0603334384

Agradecimiento

Como creyente de Dios nuestro Padre y totalmente convencida de su bondad y de sus bendiciones quiero expresarle mi agradecimiento eterno, por haberme regalado en todo este largo caminar salud, fuerza, sabiduría y perseverancia para terminar con este duro pero valioso objetivo, agradezco a Dios por haberme permitido mirar más allá de lo que talvez muchos ven y a través de lo cimentado en este trayecto haber podido aportar con mi granito de arena. Mi profundo agradecimiento a mis padres Fanny y Fausto, quienes hasta el día de hoy han sido y seguirán siendo mis fieles compañeros de ayuda y apoyo constante en todas mis metas trazadas, por estar pendientes siempre de todas mis necesidades y por siempre tejerme una solución, los amo con todo mi corazón. Mi pequeño Felipe Gabriel, a ti hijo mío mi agradecimiento por que a pesar de ser aún pequeño has comprendido mi falta de tiempo, en donde muchas veces hemos tenido que posponer actividades, juegos y paseos, gracias por permitir contagiarme de tu inocente luz y ser mi fortaleza y empuje constante para cada día continuar con todo lo que me propongo, siempre avizorando nuestro futuro mi amor. Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, con todo su equipo docente y administrativo, que supieron guiarme en este proceso educativo, compartiendo sus conocimientos pedagógicos y de vida, los cuales han sido y serán de mucha ayuda en mi vida profesional y personal.

Fanny Leonor

Dedicatoria

Querido hermano Fausto Jr. “Mi Campeón”:

Hace tres años Dios decidió que un ángel debía acudir a su lado, y ese ángel fuiste tú hermanito de mi vida, una semana después de tu partida y aun emocionalmente mal, decidí empezar este reto, imaginando este final, que cada paso y esfuerzo iban a ser por ti, siempre por ti.

Aunque físicamente ya no estás en este mundo terrenal, este trabajo va dedicado al cielo, allí donde tú estás, todo mi denuedo y mi superación van para ti, pues siempre te sentías orgulloso de mis logros desde que era muy pequeña y nunca me faltaban tus palabras de aliento y motivación, las mismas que extrañé, extraño y extrañaré de por vida.

Tu hermana, que te ama y extraña

Fanny Leonor

Índice general

Certificación del tutor	ii
Autoría	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice general.....	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
Introducción	1
Capítulo I	1
Problematización.....	4
1.1. Situación problemática	4
1.2. Justificación.....	6
1.3. Formulación del problema.....	9
1.4. Preguntas científicas	9
1.5. Objetivos.....	10
1.5.1. Objetivo general.	10
1.5.2. Objetivos específicos.....	10
Capítulo II.....	11
Marco teórico.....	11
2.1. Antecedentes.....	11
2.2. Fundamentos.....	13
2.2.1. Fundamentación Filosófica.....	13
2.2.2. Fundamentación Epistemológica.....	15
2.2.3. Fundamentación Psicológica.....	16
2.2.4. Fundamentación Pedagógica.....	18
2.2.5. Fundamentación Legal.....	19
2.3. Fundamentación teórica.....	21
2.3.1. Actividad lúdica.....	21

2.3.2. Tradición.....	22
2.3.3. Actividades lúdicas tradicionales (Juegos tradicionales).	23
2.3.3.1.Beneficios de la actividad lúdica tradicional.	24
2.3.3.2.Importancia del trabajo con la actividad lúdica tradicional.	25
2.3.3.3.Actividad lúdica tradicional como recurso educativo.....	27
2.3.3.4.Tipos de actividad lúdica tradicional a ser aplicada.	27
2.3.4. Desarrollo.	30
2.3.5. Motricidad.	30
2.3.6. Motricidad gruesa.	31
2.3.6.1. Importancia del desarrollo de la motricidad gruesa.....	31
2.3.6.2. Áreas de desarrollo motriz grueso.	33
2.3.7. La motricidad gruesa en la primera infancia.	34
2.3.8. Características de desarrollo y del entorno del Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos.	37
2.3.9. Educación virtual.....	38
2.3.9.1. TIC.....	39
Capítulo III.....	43
Metodología	43
3.1. Enfoque de la investigación.....	43
3.2. Diseño de la investigación.....	43
3.3. Tipo de investigación.....	43
3.4. Nivel de la investigación	44
3.5. Método de aplicación de la guía	44
3.6. Técnicas e instrumentos para recolección de datos	45
3.7. Población y muestra.....	45
3.7.1. Población.	45
3.7.2. Muestra.45	
3.8. Procedimiento para el análisis e interpretación de resultados	46
3.9. Validación del instrumento de recolección de datos	47
3.10. Hipótesis	48
3.10.1.Hipótesis afirmativa o alternativa.....	48
3.10.2.Hipótesis negativa.....	48

3.11. Variables.....	48
3.11.1. Variable independiente	48
3.11.2. Variable dependiente	48
3.12. Operacionalización de las variables	49
Capítulo IV.....	51
Exposición y discusión de resultados	51
4.1. Análisis e interpretación de resultados	51
4.1.1. Ficha de observación bloque 1. Rondas.	51
4.1.2. Ficha de observación bloque 2. Juegos de Patio.	60
4.1.3. Ficha de observación bloque 3. Bailes.	67
4.2. Comprobación de la hipótesis a través de diferencia de proporciones	77
Capítulo V.....	79
Conclusiones y recomendaciones	79
5.1. Conclusiones.....	79
5.2. Recomendaciones	81
Bibliografía	82
Anexos	88
Anexo 1. Ficha de observación.....	88
Anexo 2. Permiso para realizar la investigación.....	90
Anexo 3. Validaciones profesionales en el área del instrumento para recolectar datos	92
Anexo 4. Permiso Consentido de los padres de familia o representantes legales.....	100
Anexo 5. Fotografías.....	104

Índice de tablas

Tabla 2.1 Destrezas motricidad gruesa inicial 1	35
Tabla 3.2 Profesionales que validan el instrumento para recolectar datos	46
Tabla 3.3 Parámetro de validación.....	47
Tabla 3.4 Operacionalización de las variables.....	47
Tabla 4.1 Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	50
Tabla 4.2 Corre con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.....	52
Tabla 4.3 Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso.....	54
Tabla 4.4 Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas	57
Tabla 4.5 Resumen comparativo Bloque 1. Rondas	59
Tabla 4.6 Sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda	60
Tabla 4.7 Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños	61
Tabla 4.8 Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.....	64
Tabla 4.9 Resumen comparativo Bloque 2. Juegos de patio	66
Tabla 4.10 Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.....	67
Tabla 4.11 Identificar su imagen corporal frente al espejo.....	69
Tabla 4.12 Identifica y nombra las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial	71
Tabla 4.13 Socializa con sus pares mediante las rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales.....	73
Tabla 4.14 Resumen comparativo Bloque 3. Bailes	75
Tabla 4.15 Resumen comparativo bloque 1, 2, 3.....	76
Tabla 4.16 Promedio Bloques 1, 2, 3.....	76

Índice de figuras

Figura 4.1 Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro	51
Figura 4.2 Corre con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.....	53
Figura 4.3 Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso	55
Figura 4.4 Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.....	57
Figura 4.5 Sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda	60
Figura 4.6 Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños	62
Figura 4.7 Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.....	64
Figura 4.8 Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.....	67
Figura 4.9 Identificar su imagen corporal frente al espejo	69
Figura 4.10 Identifica y nombra las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial	71
Figura 4.11 Socializa con sus pares mediante las rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales.....	73

Resumen

El propósito de la investigación fue elaborar una guía de actividades lúdicas tradicionales denominada “Jugando en el Galapaguitos” con rondas, juegos de patio y bailes infantiles tradicionales, para demostrar que la aplicación de la misma fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, para este estudio se aplicó un diseño pre-experimental en el cual se contó con una población de sesenta y tres niños. Se trabajó con una muestra de cincuenta y cuatro niños usuarios del Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos, la muestra fue seleccionada a través de la aplicación de la fórmula para poblaciones finitas. Se utilizó como técnica la observación para recoger los datos la ficha de observación, que sirvió para evaluar el desarrollo de las destrezas de motricidad gruesa de cada uno de los niños según la escala cualitativa (iniciada, en proceso y adquirida), la misma que se empleó en dos momentos denominados antes y después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, luego de tabular, graficar, analizar e interpretar los datos obtenidos se pudo comprobar la hipótesis a través del estadístico de prueba denominado diferencia de proporciones, la cual afirma que el porcentaje de niños que muestran un desarrollo de la motricidad gruesa en la escala adquirida es mayor después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas tradicionales establecidas en la guía ayudó a incrementar la adquisición y desarrollo de las destrezas que los niños deben dominar en la primera infancia en el ámbito de exploración del cuerpo y motricidad gruesa.

Palabras Claves: actividades lúdicas tradicionales, motricidad gruesa, desarrollo, destrezas

Abstract

The goal of this investigation is to show that the “Jugando en el Galapaguitos” traditional playful activities guidebook strengthens the development of gross motor skills in children at the “Galapaguitos” Child Development Center, Riobamba. A pre-experimental design was applied with a quantitative approach. There was a population of sixty-three children. The formula for the finite population suggested working with a sample population of fifty-four children. The investigation used the observation technique to collect information. The data collected to evaluate the development of the gross motor skills of each child was recorded in an observation sheet. The data were organized according to the qualitative scale (started, in process, acquired), and it was used before and after the application of the guidebook. The analysis of the data included tabulation, graphs, and interpretation of the data. The analysis of the data showed a hypothesis, and this was verified through the difference of proportions statistical test. The difference of proportions statistical test affirms that the percentage of children who showed gross motor development on the acquired scale was higher after the application of the “Jugando en el Galapaguitos” traditional playful activities guidebook.

In conclusion, the guidebook helped to strengthen and increase the development of skills that children must control in their early childhood. These skills include the body exploration and gross motor skills.

The recommendation for teachers is to use the guide as a learning pedagogical tool. They should use the activities and include them in their lesson plans to develop and strengthen the children’s skills. Another advantage of using the traditional playful activities guidebook is pass on traditional children's games which are often forgotten nowadays.

Keywords: traditional playful activities, gross motor skills, development, skills



Reviewed by:
Danilo Yépez Oviedo
English professor UNACH

Introducción

La presente investigación tiene como propósito el desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia, mediante la aplicación de actividades lúdicas tradicionales en los niños, desarrollando habilidades y destrezas, utilizando la exploración como medio para encaminar y motivar el sistema motriz grueso, siendo fruto de la utilización adecuada de las actividades lúdicas tradicionales en función a las características y requerimientos propios de los niños del Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos.

El interés de realizar esta investigación es desarrollar la motricidad gruesa en los niños a través de la elaboración y aplicación de una guía de actividades lúdicas tradicionales denominada “Jugando en el Galapaguitos”, la misma que contiene rondas, juegos de patio y bailes infantiles tradicionales, pues la mejor manera de desarrollar este ámbito es tomar en cuenta a las actividades lúdicas tradicionales como herramienta mediadora de aprendizajes, las mismas que con el pasar del tiempo se han ido dejando de practicar.

Una de las características de las actividades lúdicas tradicionales es su fácil adaptación, por tal motivo dentro del ámbito profesional, el interés es proporcionar a los educadores una herramienta de trabajo lúdica que les permita impulsar el desarrollo infantil integral partiendo del desarrollo motriz grueso, pues de esta manera se puede lograr la integralidad en todos los ámbitos de aprendizaje, dejando de lado el descuido del desarrollo motor grueso de los niños por dar prioridad al desarrollo de otros ámbitos, muchas veces esta errónea idea lleva a los educadores a caer en la escolarización.

La introducción de las nuevas tecnologías a los métodos educativos con los niños de la primera infancia ha constituido un desafío y una oportunidad para crear y trabajar, respondiendo a las necesidades actuales, adaptándolas a los grandes proyectos pedagógicos que se apoyan en la

educación virtual, haciendo realidad la participación directa de la familia quienes se convirtieron en los actores del desarrollo de sus hijos apoyados por una tutora quien se encargó de orientarles con las actividades para que ellos ejecuten en sus respectivos hogares, de tal manera estableciendo que los niños pequeños vayan desarrollando y mejorando su motricidad gruesa, patrocinados por las actividades lúdicas tradicionales, las mismas que han sido adaptadas de acuerdo a la edad y a sus necesidades.

El presente trabajo está estructurado de la siguiente manera:

El capítulo I problematización, en este capítulo se encuentra la justificación, de la misma que se derivan las preguntas científicas y los objetivos, los mismos que forman el eje esencial sobre los cuales se trabaja en el presente trabajo de investigación.

El capítulo II marco teórico, se aborda la fundamentación teórica y algunos temas relacionados con el problema de investigación, también se detallan los antecedentes de la investigación, los cuáles se enfocan a trabajos similares en alguna de las variables de estudio, en este capítulo como parte central se encuentran las fundamentaciones, las cuales sustentan el presente trabajo a través del análisis de las teorías de diversos autores.

El capítulo III metodología, dentro de este capítulo se encuentra el enfoque, diseño, tipo y nivel de la investigación, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos requeridos para el estudio, también se observa el método de aplicación de la guía actividades lúdicas tradicionales.

El capítulo IV análisis y la interpretación de los datos, en este capítulo se tabulan, grafican, analizan e interpretan los datos obtenidos del instrumento diseñado y aplicado a los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, los cuales sirven para comprobar la hipótesis planteada, así como para establecer las conclusiones y recomendaciones.

En el capítulo V, se encuentran las conclusiones y recomendaciones, en este apartado se detallan las conclusiones y recomendaciones obtenidas después de haber realizado el proceso de investigación.

Finalmente se concluye con la bibliografía y los anexos, en donde se da a conocer las referencias bibliográficas citadas en todo el trabajo de investigación; en los anexos consta la ficha de observación con sus respectivas validaciones de expertos en el tema, los permisos para realizar la investigación emitida por el centro de desarrollo infantil así como los permisos consentidos de los padres de familia para que sus hijos participen en el proceso investigativo y varias fotografías de los niños realizando algunas de las actividades lúdicas tradicionales propuestas en la guía.

Capítulo I

Problematización

1.1.Situación problemática

La importancia del aprendizaje temprano forma parte integrante de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que tiene por objetivo asegurar que de aquí a 2030 “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria” (UNICEF, 2018).

A nivel mundial se han extendido servicios de educación preescolar o educación temprana con grandes ideales para obtener resultados positivos en el desarrollo de los niños, no obstante, no todos los programas obtienen buenos resultados por la falta de atención a cada uno de los aspectos que estos deben poseer para que sean parte del servicio de calidad que se debe brindar a los niños, es así que la UNICEF, (2018) recalca: “también entraña riesgos si los programas no resultan apropiados para satisfacer las necesidades de aprendizaje y los intereses de los niños y niñas”.

En muchos entornos, lo normal sigue siendo el aprendizaje y el recuerdo de la información basados únicamente en la memoria. Los funcionarios y el personal del ámbito educativo, así como los administradores y directores de los centros, posiblemente no son conscientes del papel crucial del juego de cara a favorecer la comprensión de los conceptos matemáticos, científicos y de lectoescritura por parte de los niños pequeños. Cuando se les pregunta, muchas personas manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al “verdadero aprendizaje”. Esa idea errónea se debe al desconocimiento de los beneficios del juego en la educación infantil, lo que hace que posiblemente muchas familias

no demanden la inclusión de oportunidades de juego en los entornos de educación preescolar. (UNICEF, 2018)

Aunque muchos países cuentan con estándares curriculares, estas raras veces incluyen actividades de aprendizaje o métodos de enseñanza basados en el juego. Por ejemplo, una evaluación de los estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de 37 países realizada por UNICEF revelaba que el concepto de juego solo se hallaba bien integrado en una tercera parte de dichos estándares. Asimismo, es improbable que las “competencias de juego” formen parte de los resultados deseados oficialmente declarados en el desarrollo del niño (UNICEF, 2018)

En el Ecuador existe una política pública que garantiza la responsabilidad del Estado en la inversión que asegura la atención a niños en la primera infancia, para alcanzar potencialmente el desarrollo infantil integral de los mismos, es así que dentro de esta política pública se menciona como ente rector al Ministerio de Inclusión Económica y Social, el mismo que tiene como responsabilidad crear programas que permitan la atención integral a niños de cero a treinta y seis meses de edad y avalar que dicha atención cumpla con todos los ejes señalados dentro de los lineamientos de la política pública en desarrollo infantil integral.

Sin embargo, en la atención que se brinda a los niños dentro de los centros de desarrollo infantil se pueden identificar claramente algunos desfases como: personal de educadores que no cuentan con un título acorde a educación infantil, incumplimiento en la entrega de material didáctico por parte de las entidades cooperantes, falta de motivación en la auto capacitación por parte de los educadores, los cuales no permiten que los niños logren alcanzar un desarrollo óptimo en el proceso socioeducativo, el mismo que tiene como fin que los niños dominen las destrezas de cada ámbito según su edad y necesidades.

En el Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos” de la ciudad de Riobamba se observa que los niños no logran dominar en su gran mayoría las destrezas de motricidad gruesa, puesto que las actividades planificadas para lograr alcanzar el dominio de las mismas son planeadas con poca frecuencia y no se toma en cuenta al juego como una herramienta mediadora de aprendizajes, es decir no se tiene un resultado positivo en este ámbito de desarrollo de los niños. Es necesario recalcar que dentro de este centro infantil se evidencia la problemática señalada en el párrafo anterior, claramente se puede notar que las educadoras de este centro infantil tienen dificultad a la hora de planificar sus actividades de manera lúdica pues las mismas cuentan con títulos de Bachiller.

Por tal motivo, se propone la aplicación de actividades lúdicas tradicionales como una solución para fortalecer el desarrollo de las destrezas de motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos de la ciudad de Riobamba, a su vez se pretende facilitar una herramienta que ayude a las educadoras de este centro infantil a planificar las actividades socioeducativas de manera lúdica tomando en cuenta las necesidades y realidad de los niños y motivando también a retomar la práctica de los juegos tradicionales.

1.2. Justificación

Teniendo en cuenta la realización de este trabajo de investigación sobre las actividades lúdicas tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, se debe manifestar que la motivación principal radica en la necesidad de que los niños de uno a tres años no logran dominar las destrezas del ámbito de exploración del cuerpo y motricidad gruesa, puesto que dicho desarrollo motriz se ve relegado en relación al avance de otros ámbitos de aprendizaje, ya que los educadores han centrado más su accionar en la planificación de actividades socioeducativas de otros ámbitos catalogándoles a éstos como más importantes e indispensables

en el desarrollo de los niños. Otro factor que impulsa a la ejecución de esta investigación es que actualmente la sociedad se enfrenta al crecimiento tecnológico, el mismo que ha logrado ganar un inmenso espacio dentro de los hogares, es así, que el modo de entretenimiento y convivencia de los niños y su familia hoy en día es algún tipo de aparato tecnológico con contenido que no ayuda al desarrollo motor grueso de los niños y lo que también ha causado la pérdida de la práctica de las actividades lúdicas tradicionales o más conocidas como juegos tradicionales.

En este sentido, a raíz de dichas necesidades, se justifica la importancia de que los niños deben dominar las destrezas de su desarrollo motriz grueso, ya que a partir del mismo los niños exploran, descubren y conocen el medio ambiente en el que se desenvuelven, a través del dominio de la motricidad gruesa se potencia los sentidos, lo que conlleva a que todos los estímulos se conviertan en aprendizajes significativos; es así que tomando en cuenta la pérdida de la práctica de los juegos tradicionales y la fácil adaptación que éstos permiten realizar en su ejecución, los mismos deben ser utilizados como una herramienta lúdica mediadora de aprendizajes y desarrollo, para de esta manera dar una solución a la problemática señalada en el párrafo anterior.

Esta investigación busca brindar una solución aplicada a la necesidad de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la aplicación de actividades lúdicas tradicionales como son las rondas, juegos de patio y bailes infantiles, las mismas que para su ejecución estarán previamente planificadas de acuerdo a las destrezas motoras gruesas que el niño debe dominar tales como: caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro, correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos, mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos, realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección, realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los

movimientos de las partes gruesas del cuerpo, identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo, identificar su imagen corporal frente al espejo.

La pertinencia que tiene el presente trabajo es concientizar, fundamentar y dar pautas claras a los actores que están involucrados en la educación infantil integral de los niños, sobre la importancia que tiene la aplicación de las actividades lúdicas tradicionales para el desarrollo motriz grueso; puesto que muchos de ellos piensan que el juego solo sirve como actividad de recreación y por ende desconocen que se lo puede transformar en una herramienta mediadora de aprendizajes. Por un lado, se observa como las actividades lúdicas tradicionales tienen poco auge en el medio social actual y, por otro lado, se tiene claro que la metodología juego trabajo es la más recomendable para alcanzar aprendizajes significativos en los niños de esta edad.

De esta manera, la presente investigación tiene gran relevancia ya que pretende fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa facilitando a los educadores una herramienta de trabajo lúdica que les permita impulsar el desarrollo infantil integral partiendo del progreso de este ámbito, motivando además de aquello a retomar la práctica de los juegos tradicionales de los pueblos de nuestro país y usarlos como un mecanismo para mejorar la motricidad gruesa de los niños.

Debido a la pandemia derivada del virus SARS-CoV-2 (COVID19), la humanidad se ha visto paralizada guardando diferentes tipos de distanciamiento social instaurados en cada país, siendo el común denominador el cierre temporal de las unidades educativas con el fin de precautelar el bienestar de los niños. Esto ha obligado a los docentes a reinventarse en su manera de brindar el proceso socioeducativo, pasando de dar clases de manera presencial a una forma virtual, utilizando aulas virtuales en el mejor de los casos o redes sociales como son el WhatsApp, Facebook, correos electrónicos y aplicaciones de video llamadas que se adapten a las

necesidades tanto del docente como del estudiante, generando de esta manera gran relevancia para el presente trabajo la aplicación de una parte de la investigación de manera virtual.

Los beneficiarios directos son 63 niños y los indirectos serían los padres de familia y docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo. El presente trabajo es factible ya que existe la disponibilidad y accesibilidad de los materiales bibliográficos, además se cuenta con el tiempo y herramientas de desarrollo psicomotriz.

1.3. Formulación del problema

¿La aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba?

1.4. Preguntas científicas

1. ¿La aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con rondas fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba 2019?
2. ¿La aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con juegos de patio fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba 2019?
3. ¿La aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con bailes con la ayuda de las TIC fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba 2019?

1.5.Objetivos

1.5.1. Objetivo general.

Demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba.

1.5.1. Objetivos específicos.

1. Demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con rondas fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba.
2. Comprobar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con juegos de patio fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba.
3. Verificar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con bailes y ayuda de las TIC fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes

Alonso, Medina, & Leal, (2020); en su informe los juegos y deportes tradicionales como patrimonio cultural inmaterial de UNESCO ante las estrategias turísticas nacionales. Mencionan que el juego tradicional puede ser contemplado como nexo entre pasado y presente (e incluso parte del futuro) y, habitualmente, está relacionado con las identidades colectivas, en la medida en que forma parte de la producción y del devenir que da sentido y originalidad a la sociedad como tal.

En otras investigaciones Carmona, (2009); manifiesta que en los últimos años diferentes instituciones, sobre todo la UNESCO, han otorgado un reconocimiento universal al estudio de los Juegos Tradicionales. Así podríamos destacar la reunión celebrada por la UNESCO en París, el 11 de agosto de 2005, en la que se somete al Consejo Ejecutivo un informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales, acompañándose de un proyecto de Carta. En ésta puede reconocerse el papel de los juegos y deportes tradicionales como elemento integrador de culturas.

Como antecedentes a nivel regional se han encontrado los siguientes trabajos:

Chocce & Conde, (2018); en el trabajo presentado da a conocer la edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más importante en experiencias que implican movimiento y expresión, es en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, ya que mirar manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar son actividades que el niño intenta hacerlo, para eso juega papel importante las actividades lúdicas.

Al iniciar la investigación en la Universidad Nacional de Chimborazo se han encontrado trabajos similares en las variables planteadas en este trabajo, a continuación se presenta algunos de ellos:

En su trabajo de investigación “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014”. Ayala, J. y Tene, S., (2015). Concluye que, se identifica a las rondas, las estatuas, la rayuela y las canicas; como juegos tradicionales apropiados para mejorar el desarrollo de la expresión corporal en los niños del Centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís

Se ha realizado la investigación “Elaboración y aplicación de una guía didáctica así me divierto, con actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del primer grado de educación básica de la Unidad Educativa La Salle, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-2015”. Fiallos, V., (2015). Donde se concluye que, la realización de las actividades lúdicas con los niños y niñas del Primer Grado de Educación básica, a través de los juegos tradicionales fue bastante positivo en virtud de que a los infantes les permitió participar activamente, utilizando todos los espacios físicos, los recursos del entorno y principalmente integrarse socialmente con los demás estudiantes y la maestra, factor fundamental para el desarrollo emocional de los infantes porque se esmeran con alegría y felicidad para transmitir sus emociones.

Las investigaciones realizadas en la Universidad Nacional de Chimborazo de alguna manera se relacionan con el tema a investigar, pero no con el mismo enfoque.

2.2.Fundamentos

La teoría en la que se fundamenta la presente investigación se denomina teoría socio cultural del psicólogo soviético Vigotsky, L.; esta teoría se fundamenta en el desarrollo ontogenético de la psiquis del hombre, en la que se articula los procesos psicológicos y los socioculturales. indicando que “el problema del conocimiento entre el sujeto y el objeto se resuelve a través de la dialéctica marxista (S-O), donde el sujeto actúa (persona) mediado por la actividad práctica social (objetal) sobre el objeto (realidad) transformándolo y transformándose a sí mismo” (Córdoba, 2020). Por ello en este proceso de conocimiento son esenciales el uso de instrumentos socioculturales, de dos tipos (herramientas y signos). Las herramientas producen cambios en los objetos y los signos transforman internamente al sujeto que ejecuta la acción. Los signos son instrumentos psicológicos producto de la interacción sociocultural y de la evolución, como es el lenguaje, la escritura y el cálculo, entre otros. (Gallegos W. , 2013)

La herramienta que utiliza la presente investigación es la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con el fin de adaptar un enriquecimiento educativo para el niño, por medio de las manifestaciones culturales que tienen un significado en la actividad colectiva, es así como “los procesos psicológicos superiores se desarrollan en los niños a través de la enculturación de las prácticas sociales, a través de la adquisición de la tecnología de la sociedad, de sus signos y herramientas, y a través de la educación en todas sus formas” (Mercado, 2015)

2.2.1. Fundamentación Filosófica.

El juego es un fenómeno de desarrollo del pensamiento además sirve al niño para prepararlo hacia una vida adulta. Es decir, el niño aprende a través del juego, comportamientos, reglas,

cultura y tradición lo que le prepara para su diario vivir además asimila los conceptos, los hace propios y los asocia con situaciones que se presentan a diario.

La etapa sensomotriz (cero a dos años) está dada por entender y representar el mundo a través de la imitación, es decir el conocimiento es limitado y el mismo está dado por la exploración, manipulación y observación del medio (Coq & Gerardin, 2020). La etapa pre operativa (dos a seis años), el niño empieza a darle representación al medio a través del juego, lenguaje, entre muchas actividades. Las cuáles las experimenta en su gran mayoría por la exploración, lo que permite que conozca y palpe su realidad (Huaman, 2020).

Por otro lado, Huaman (2020), menciona que el juego puede tener al menos una doble relación con el pensamiento filosófico. En primer lugar, puede no ser más que un objeto inofensivo del pensamiento que moldeado a su manera y gusto, es examinado y definido, apaciguando así la sorpresa inicial suscitada por el objeto insólito. Sin embargo, también es posible que el pensamiento, apoderándose del juego, se descubra a si mismo jugando con y en este espejo, de suerte que aprehenda la imposibilidad desembarazarse de él y encuentre así su destino, allí donde tan solo creía jugar libremente

El juego, debe pasar de ser un simple juego a tener una razón de ser, pues esta la mejor herramienta mediadora de aprendizajes en edades iniciales, en donde el niño desarrolla posiblemente un 80% de capacidad cognitiva y su plasticidad cerebral es amplia. Por lo tanto, los juegos ancestrales deben aparte de transmitir cultura y tradición, desarrollar diferentes ámbitos de aprendizajes del niño (Sánchez, Ortega, & López, 2020)

A través de los juegos tradicionales se pueden mantener vivas las costumbres y tradiciones de los pueblos, mediante la ejecución de estos se logra trazar caminos que permitan ir más allá de la

unión de éstos con el comportamiento humano, teniendo claro su difícil separación, lo cual brinda oportunidades para poder lograr aprendizajes significativos (Cahuana & Cuarez, 2020)

2.2.2. Fundamentación Epistemológica.

Para Vigotsky, L. (1978); Sailema Á. et al., (2017); el juego surge de la necesidad de reproducir y mantener el contacto con las personas que le rodean. La naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos individuales.

La teoría sociocultural que manifiesta Vigotsky establece que todo tipo de juego es una actividad social, en la que se necesita la cooperación de las personas que participan en el mismo, para adquirir los roles y situaciones propias de cada juego, desarrollando la capacidad simbólica de los participantes, así como el fortalecimiento de diversos aspectos y rescate de cultura. Es así que la teoría del juego trabajo aplicado en el nivel de educación inicial del país, se basa en que los niños aprendan a través de este, pues en la primera infancia todo o casi todo es un desarrollo mediante el juego (Robles, 2019)

Con respecto a la motricidad:

“El desarrollo psicomotor tratado científicamente y llevado a la práctica en las sesiones de aprendizaje intenta que los alumnos sean capaces de controlar sus conductas y habilidades motrices.” (Ramos, 2018)

Toda actividad que implica aspectos de la motricidad gruesa conlleva consigo el desarrollo del cerebro, convirtiéndose en desarrollo psicomotriz, esto sin duda lo podemos ocupar no solo para el desarrollo de un área en específico, al contrario, es un área que puede alcanzar múltiples aspectos del desarrollo infantil integral.

Dávila, (2003); en su trabajo el juego y la ludoteca menciona que:

“Los juegos tradicionales son una herramienta de expresión corporal, que proporciona al niño la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación.”

Los juegos tradicionales son importantes debido a que permiten al niño socializar con las personas que lo rodean y logran cambiar su actuación ante las situaciones que se le presenten a fin de construir su propia imagen y adaptarse a un mundo nuevo, es decir, incide en su forma de vida, además también genera en el niño un auto concepto. Esta herramienta permite a los niños que potencien diferentes habilidades y destrezas tanto innatas como las que va adquiriendo a lo largo de su vida, en la presente investigación se aborda como los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa y cómo los niños controlan e incorporan estas habilidades motrices en su diario vivir (Sailema Á. , y otros, 2017).

2.2.3. Fundamentación Psicológica.

El juego es una actividad primordial en la vida del niño porque dinamiza los procesos de aprendizaje y desarrollo evolutivo de manera espontánea. Durante los primeros ocho años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Estas conexiones aumentan gracias al juego, porque a través de él se movilizan sus emociones, les brinda placer, alegría y gozo.

Cahuana & Cuarez, (2020), demostraron que el juego popular, en ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que, a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que, si cada individuo es capaz de inventar o improvisar una aventura lúdica original,

ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece.

Siendo el juego una acción espontánea y libre toma mayor importancia en el momento en el que tiene necesidades psicobiológicas donde le permite adquirir los conocimientos que este brinda, llevándole a prepararse para el futuro, el juego es evolutivo empezando por el dominio de su cuerpo, haciendo que maneje sus relaciones sociales adaptándoles a las costumbres y tradiciones del medio donde se desenvuelve, siendo ahí que el juego se transforma en un aprendizaje propio de su edad.

En una investigación sobre las necesidades educativas especiales asociadas al lenguaje, Suarez y Orozco, (2018) cita la obra psicología y educación del niño de Wallon en 1987, quien manifiesta que la actividad de juegos ancestrales es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades en el desarrollo.

Los juegos tradicionales en esta investigación van a servir como herramienta de desarrollo, siendo estas actividades las que van a permitir que los y las docentes de educación inicial demuestren sus habilidades y destrezas para que sus clases sean dinámicas y divertidas, haciendo que el niño no demuestre cansancio ni dejadez a las actividades planificadas por la docente, teniendo la premisa expuesta en estas fundamentaciones donde al juego se lo utiliza como un punto primordial de diversión y creatividad para los niños, permitiendo que se dé un aprendizaje significativo.

2.2.4. Fundamentación Pedagógica.

Walter, G. (1993), manifiesta que, para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia y con ello tampoco una hora de juego. Se impone, por lo tanto, una educación lúdica como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible.

El juego ya no es una acción complementaria en las actividades preescolares, sino que más bien se ha convertido en el vehículo en el cual se transportan miles de ideas creativas donde se hace realidad la mayor predisposición para que nuestros niños compartan un currículo en el cual se fomente un aprendizaje que permita despertar la curiosidad, siendo esta una herramienta pedagógica muy útil especialmente en edades tempranas, puesto que ayuda a tener mayor predisposición ya que aprenden acerca del mundo que les rodea y desarrollan las capacidades que van asimilando para la socialización.

“Se han desarrollado de forma significativa conexiones neuronales y el proceso de mielinización, las conexiones adicionales entre el cerebelo y la corteza cerebral incrementan el control de los movimientos voluntarios tales como los que se requieren para caminar, correr, saltar” (Zahler & Carr, 2008)

El desarrollo motriz y cognitivo, están íntimamente ligados, pues mediante el progreso de uno de estos se desarrolla el otro, por ende, se deben crear actividades innovadoras y significativas que potencien el desarrollo motriz grueso.

No debemos olvidar la importancia que tiene el control motriz grueso para los niños de esta edad, debido a que a través de la motricidad gruesa o movimientos gruesos del cuerpo el niño, empieza a conocer el medio que le rodea, así como sus limitaciones en los movimientos que pueda realizar, lo que genera la conexión entre cuerpo y cerebro.

2.2.5. Fundamentación Legal.

En la constitución de estado se encuentran artículos relacionados con esta investigación:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución del Ecuador, 2008)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Constitución del Ecuador, 2008)

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

Art. 44.- El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (Constitución del Ecuador, 2008)

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

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos. (Constitución del Ecuador, 2008)

En la constitución se garantiza la educación la cual tiene que tener igualdad e inclusión, y tener una visión formadora de personas críticas, la misma está llamada a obtener un desarrollo integral del niño.

En el código de la niñez y adolescencia:

Art 37 literal 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2014)

El Ministerio Coordinador de Desarrollo Social (2014), define la Estrategia Nacional Intersectorial de Primera Infancia, cuyo objetivo es consolidar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con enfoque territorial, intercultural y de género, asegurar el acceso, la cobertura y calidad de los servicios y promover la corresponsabilidad de la familia y comunidad. (Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), 2015)

Desde unos años acá se ha dado mayor atención a este grupo de población infantil con programas y proyectos que ayudan a los niños desde el momento que se encuentran en gestación sus madres, permitiendo de esta manera que nuestros niños gocen de esos beneficios, así como también puedan respetar y adaptarse a la realidad cultural que cada uno tiene dentro del medio social donde se desenvuelve.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en su capítulo III:

Artículo 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprenda infantes de hasta tres años de edad; el Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles considerando las diversidades lingüísticas y culturales.

2.3.Fundamentación teórica

2.3.1. Actividad lúdica.

La actividad lúdica más conocida como juego, es algo propio del ser humano, desde que empieza la vida el niño interactúa con el medio y aprende de este a través del juego. Es en este punto que se menciona que todo o casi todo para el niño es juego, esta actividad es natural en el niño y siempre está presente en el ser humano a lo largo de su vida en diferentes maneras y facetas.

Megías & Lozano, (2019); mencionan que “El juego debe ser utilizado como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje, este debe ser divertido, motivante y creativo. El juego es un recurso educativo que facilita la maduración de los niños, así como favorece el aprendizaje, interés y motivación”.

“El juego no es una dinámica interna del sujeto, sino que es una actividad dotada de una significación social precisa que, entre otras cosas, debe ser objeto de un aprendizaje” (Brougere, 2013). No hay que olvidar que el juego nace como una necesidad del ser humano para comunicarse y aprender del medio circundante; pero el juego sencillamente debe causar gozo, diversión, entretenimiento para que cumpla su principal función que es el desarrollo bio psico social. Recordemos que Vigotsky, dice que el juego nace de la necesidad del ser humano para socializar y si hemos observado jugar a los niños, podemos aseverar este fenómeno, pues dos niños desconocidos en el momento del juego, pueden volverse los más entrañables amigos, en este momento se está generando el intercambio social del cual se genera aprendizajes.

La actividad lúdica es la transformación social con los nuevos modelos educativos, muy significativo para el desarrollo motor, cognitivo y social de cada uno los estudiantes, el cual resulta indispensable para la formación personal e integral del ser humano, lograr una comprensión apropiadamente de la naturaleza y el todo lo que nos rodea. (Sailema & Sailema, 2018)

2.3.2. Tradición.

El término tradición encierra, en muy distintas áreas de la vida humana, la idea de los modos de hacer las cosas que la sociedad considera convenientes de preservar en el tiempo, y que por lo tanto se transmiten de generación en generación. Los orígenes de esta palabra se remontan al latín traditio, proveniente del verbo tradere, transmitir o entregar. Las tradiciones pueden tratarse de costumbres, usos, pautas de convivencia o consideraciones en torno a lo religioso, lo jurídico,

lo cultural, etcétera. Existen tradiciones únicas, específicas de una sociedad, y también otras compartidas por los pueblos que poseen un origen común o que comparten características históricas y culturales. (Raffino, 2020)

La tradición es algo inherente en el ser humano; a lo largo de la historia el ser humano ha generado diferentes sociedades, cada una de estas con sus propias tradiciones y costumbres, muchas de las cuales se van desvaneciendo al no ser practicadas. Muy pocas tradiciones de siglos anteriores siguen intactas y practicadas, debido a que el hombre cambia y se adapta a las diferentes situaciones y avances en la sociedad tanto físicos y tecnológicos.

2.3.3. Actividades lúdicas tradicionales (Juegos tradicionales).

Los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas divertidas que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, y que aparte de proporcionar diversión rescatan tradiciones y costumbres de nuestros antepasados. Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida del sujeto, no es posible explicar la condición social del individuo sin los juegos, estos son una expresión cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. (Sailema Á. , y otros, 2017)

Partiendo de que cada familia es el núcleo de la sociedad, es decir cada familia tiene sus propias costumbres, formas de vida y retomando lo expuesto en el punto anterior, se puede mencionar que las actividades lúdicas tradicionales, más conocidas como juegos tradicionales, son el resultado de los juegos que se dieron inicio en una familia y con el paso del tiempo se fueron replicando en una sociedad más grande y más tarde en el transcurrir de la historia se han vuelto permanentes. En tiempos de imperios y reinados existentes en siglos anteriores, estos juegos eran impuestos por las personas que estaban al frente de estas sociedades y se los practicaba más que por convicción por imponencia.

Los juegos tradicionales se dan según la cultura donde se inserte el niño y su cultura lúdica. Las culturas lúdicas no son más (aún) idénticas en Japón y los Estados Unidos. Ellas se diversifican según los medios sociales, la edad y, más que nada, el género del niño. Si es evidente que no podemos tener la misma cultura lúdica a los cuatro que a los doce años, es interesante notar que la cultura lúdica de las niñas y de los niños está, hoy también, marcada por grandes diferencias, aunque puedan compartir algunos elementos. (Brougere, 2013)

Los juegos tradicionales, varían de pueblo en pueblo, como se analizó anteriormente estos salen de una familia (núcleo de la sociedad) y son insertados a una sociedad completa, esta sociedad es la que los genera en tradicionales o al momento de que son transmitidos de generación en generación; recordando que el juego esencialmente es diversión y de acuerdo al grado de diversión se lo practica en este punto se puede hablar del juego como una herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades y destrezas.

Al realizar los juegos tradicionales debemos tomar muy en cuenta lo que nos menciona Kishimoto, (1994): “Considerando parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo” (Kishimoto, 1994); con este aporte entendemos que los juegos tradicionales no se conservan tal como iniciaron, es decir se van adaptando a las necesidades y cambios de las sociedades.

2.3.3.1. Beneficios de la actividad lúdica tradicional.

Las actividades lúdicas tradicionales aparte de causar placer, diversión y entretenimiento, provocan otros beneficios como:

- Amplían la expresión corporal.
- Estimulan la concentración y agilidad mental.

- Mejoran el equilibrio y la flexibilidad.
- Aumentan la circulación sanguínea.
- Ayudan a que el cerebro libere endorfina y serotonina, dos neurotransmisores que generan bienestar.
- Estimulan la inclusión social.

Es decir, la práctica de actividades lúdicas tradicionales brinda una gran preeminencia en el desarrollo integral de los niños puesto que se puede trabajar en el mejoramiento de otros de ámbitos de desarrollo; de esta manera se puede tomar como eje principal en la ejecución de las actividades lúdicas a la ampliación de la expresión corporal y al equilibrio y flexibilidad para realizar diferentes adaptaciones para el desarrollo de un determinado ámbito, de esta manera se fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa y ayuda a viabilizar de manera más fácil el desarrollo integral de los niños.

2.3.3.2.Importancia del trabajo con la actividad lúdica tradicional.

La actividad lúdica tradicional o juego tradicional, tiene mucha importancia en el desarrollo de las sociedades debido a que por medio de estos se conoce costumbres y tradiciones de un pueblo o sociedad. Si bien estos juegos van evolucionando con el transcurso del tiempo conservan su esencia, siendo esta la que interesa ser observada para entender a la sociedad en la que se desarrolla.

El juego tradicional tiene gran relevancia en el desarrollo infantil integral, pues éste además de ser un desarrollador y potenciador de destrezas y habilidades, genera una identidad socio cultural al niño; empezando desde edades tempranas, la ejecución de estos juegos benefician a que los niños prefieran practicarlos y no basen su infancia en el mal uso tecnológico, el mismo que en la actualidad ha creado una adicción.

De hecho, hay juegos en los que el niño dispone de significados, de esquemas o de estructuras que construye en el marco de las interacciones sociales que le dan acceso. El coproduce su cultura lúdica que se diversifica según el individuo, el género, la edad y el medio social. En efecto, según estas categorías, las experiencias y las interacciones van a diferir. Pero el juego, lejos de ser la expresión libre de una subjetividad, es el producto de múltiples interacciones sociales y de allí su emergencia en el niño. Es necesario que esté previamente articulado con lo social, las significaciones compartidas, la interpretación, la cultura por la cual hay juego (Brougere, 2013)

Es importante la práctica del juego en la vida de los niños, pues, la misma permite crear aprendizajes a través de la socialización con otros individuos, es importante tener en cuenta que cuando se aplica una metodología lúdica es necesario planificar que objetivo se desea cumplir para de esta manera asociarlo o adaptarlo al fin que se desea conseguir. No hay que olvidar, que otro punto importante que el juego permite trabajar es la interacción entre algunas culturas, puesto que actualmente por diversas situaciones dentro de los espacios de aprendizaje los niños conviven con personas de otros pueblos, cantones o países, por ello es necesario considerar que el intercambio cultural no afecte negativamente el lado emocional o psicológico de los niños.

Una realidad/fantasía que se entrecruza con las generaciones que se van sucediendo, que vivenciaron unas características particulares en torno al juego y que en su transmisión permiten entender la cultura y la historia de nuestros pueblos, es lo que perdura en los juegos tradicionales de hoy, combinación de elementos culturales que en cada época han dejado marca en los habitantes que lo vivieron. (Sarmiento, 2008)

Hay que acotar que un juego tradicional realizado con un fin educativo va a tener adaptaciones para la educación, pero nunca perderá su esencia que es la de transmitir costumbres

y tradiciones. Las actividades lúdicas tradicionales nos sirven como un apoyo pedagógico grande, debido a su importancia, versatilidad y fácil adaptación a diversos escenarios. (Ayala & Tene, 2016), mencionan que: “nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste”.

2.3.3.3. Actividad lúdica tradicional como recurso educativo.

La pedagogía moderna ha considerado el juego como un recurso educativo de primer orden y ha ilustrado ampliamente sus efectos en el desarrollo infantil. Su importancia en la vida de los niños ha quedado sancionada al ser reconocido como uno de los derechos fundamentales de la infancia. (Jover & Paya, 2013)

Vigotsky en su teoría nos menciona que los niños radican su desarrollo cognitivo a través de los estímulos que recibe del medio ambiente y de la interacción social que existe en el mismo. Partiendo desde aquí los juegos tradicionales generan un intercambio social muy grande por lo cual la importancia que tienen estos juegos en el desarrollo infantil integral no solo es la transmisión de costumbres y tradiciones, también genera aprendizajes significativos en diversas áreas, en especial en el desarrollo motriz pues la mayoría de estas actividades se las hace al aire libre y con movimientos corporales sean de pequeño o gran impacto.

2.3.3.4. Tipos de actividad lúdica tradicional a ser aplicada.

En el transcurso del tiempo, el hombre ha formado parte de una evolución permanente, el cual, ha desarrollado diferentes actividades para sobrevivir y mantener la especie activa, la meta primordial de estas acciones es la diversión, recreación, lo más interesante resulta que ciertas actividades lúdicas han sido aplicadas empíricamente, pero, forma parte de la aceptación social

que con el correr del tiempo se han perfeccionado cada uno de los procesos de los juegos, donde podemos diferenciar claramente los reflejos tradicionales. (Gómez & Molano, 2015)

En la presente investigación se aplicará tres actividades lúdicas tradicionales:

- **Rondas**

Ronda es la acción de rondar (dar vueltas alrededor de algo o andar alrededor de alguien) y, por extensión, el grupo de personas que andan rondando. La ronda es un juego en el que niños y niñas se toman de la mano para formar un círculo y cantar una canción mientras bailan o realizan algún tipo de movimiento o gesto.

El término ronda tiene casi una veintena de acepciones en el diccionario de la Real Academia Española (RAE). El primero refiere al acto de rondar (dar vueltas en torno a una cosa, movilizarse alrededor de algo o alguien). Infantil, por su parte, es aquello vinculado a la infancia. Con estas definiciones resulta sencillo comprender qué es una ronda infantil. Se trata de un juego de niños que consiste en armar un círculo y girar mientras se entonan canciones o se recitan rimas. (Pérez & Merino, 2016)

“Son juegos colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento. Las rondas son cantos rítmicos que se acompañan de una danza, casi siempre de disposición circular” (Carrillo, 2014)

Las características que presenta la ronda, son:

- Canto
- Danza
- Recitación
- Diálogo
- Juego

- Es libre
- Innata
- Produce placer
- Es activa

La ronda es una actividad lúdica en el cual el niño crea y aprende a través de canto, baile, narración. La ronda constituye un gran recurso didáctico, una valiosa fuente de apoyo para la adquisición de conocimientos, no solo de tipo formativo sino del ámbito general de todo el hábitat del individuo. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa ya que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal, además estimula el desarrollo social. Es un instrumento de poderosas sugerencias para convivencia y las normales relaciones entre los niños.

- **Juegos de patio**

El ser humano desde que nace se va impregnando, progresivamente, de la cultura y los sistemas de relación imperantes que le rodean. Es decir, a través del proceso de socialización y bajo las líneas pedagógicas del juego, los miembros infantiles de la comunidad pasan de ser receptores pasivos de los entretenimientos dirigidos por los adultos (canciones, cuentos, juegos, etc.), objeto a desarrollar, posteriormente, ya adquirida una capacidad y curiosidad que permite que lo anteriormente aprendido se configure en demostración al llegar a la adolescencia y especialmente, en la juventud (Larrinaga, 2018)

Son aquellos juegos tradicionales que se realizan al aire libre, como por ejemplo: la rayuela, el gusanito, estatuas, la gallinita ciega, entre otros más. Los juegos de patio tradicionales, aparte de ser divertidos y estimular el movimiento del cuerpo al aire libre en el colegio, son también el reflejo de la cultura y creencias de una sociedad.

- **Bailes**

Las danzas, propiamente dichas, se suelen presentar como una amalgama de ritmos diferentes y supeditados a una festividad concreta, los participantes necesitan de una preparación especial o estructurada y la danza está dirigida a alguien. Además, algunas danzas tradicionales han sido, habitualmente, realizadas por niños/as y les eran propias. Pero la mayoría de las veces, la participación infantil está o estaba en función de imitar la actividad festivo-lúdica de los adultos o en simultaneidad con el resto de la colectividad (Larrinaga, 2018)

Los bailes infantiles son innatos en la mayoría de los niños, debido a que son observadas en su medio circundante y se convierte en un aprendizaje por imitación. Por medio de los bailes se genera muchos beneficios que permiten desarrollar aspectos como la motricidad gruesa, la coordinación visomotora, en el sentido musical. La danza o baile infantil de forma consciente o inconsciente se ha visto ligado al desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa, del ámbito cognitivo y también del social.

2.3.4. Desarrollo.

Si leemos el diccionario de la Real Academia Española (RAE), encontraremos que el desarrollo está vinculado a la acción de desarrollar o a las consecuencias de este accionar. Es necesario, por lo tanto, rastrear el significado del verbo desarrollar: se trata de incrementar, agrandar, extender, ampliar o aumentar alguna característica de algo físico (concreto) o intelectual (abstracto).

2.3.5. Motricidad.

El área motora, en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo. Se divide en dos áreas: por un lado, la motricidad gruesa, que abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de

pie, el caminar, el correr, subir y bajar escaleras, saltar. Por otro lado, está la motricidad fina, que hace referencia al control manual: sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger (Fundación Iberoamericana Down 21, 2020)

La motricidad son los movimientos de las partes del cuerpo tanto finas como gruesas, la motricidad tiene diferentes etapas de desarrollo a lo largo de la infancia, hasta que se la vea afianzado, este proceso se lo realiza por lo general durante la primera infancia, en la cual existe un desarrollo acelerado de este ámbito.

“La noción de motricidad hace referencia a la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o de desplazarse. El concepto también alude específicamente a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares”. (Pérez & Gardey, 2019)

2.3.6. Motricidad gruesa.

“El sistema nervioso central, las articulaciones y los músculos participan en los movimientos voluntarios. A través de un proceso de aprendizaje, los niños van desarrollando la motricidad desde el nacimiento, adquiriendo poco a poco habilidades como pararse o caminar”(Pérez & Gardey, 2019). Se entiende por motricidad gruesa, a la habilidad del cuerpo para realizar movimientos con las secciones gruesas del cuerpo como son: piernas, brazos, tronco, cabeza, etc.; estos movimientos permiten al niño correr, saltar, caminar, bailar, etc.

La motricidad gruesa en los primeros años de vida, se convierte en la herramienta mediante la cual el niño explora y conoce el mundo y aprende de él, a su vez desarrolla el área cognitiva, equilibrio y brinda seguridad.

2.3.6.1.Importancia del desarrollo de la motricidad gruesa.

La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en la educación, debido a que la correcta estimulación de este aspecto sirve para que el sistema nervioso madure en sus circuitos

neuronales, 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 medio de aprendizaje, debido a que se van incorporando ciertas conductas que posteriormente le servirán al infante para su desarrollo.

La motricidad gruesa tiene gran importancia en el desarrollo evolutivo, corporal y de aprendizaje de los estudiantes, para ello es importante identificar claramente que la motricidad gruesa tiene que ver con los movimientos grandes que realiza las partes del cuerpo humano como: correr, saltar, trepar, gatear, caminar, reptar, entre otros, este tipo de ejercicios son muy importantes en la educación básica en donde el niño empieza con la lectoescritura o en la coordinación de movimientos cuando practica algún deporte (Colcha, 2019)

La motricidad gruesa desarrolla aspectos como:

La coordinación dinámica global se refiere al trabajo de movimientos gruesos del cuerpo y sus segmentos, así como al equilibrio en las distintas posiciones y movimientos. El entrenamiento en estos movimientos globales genera posibilidades de movimiento y desplazamientos que posibilitan a las niñas y niños el conocimiento y la exploración de su entorno.

La relajación es una de las características del movimiento más complejas de lograr en los primeros años de vida. La relajación es clave para conseguir movilidad y estados de ánimo positivos. En los primeros meses son los adultos quienes hacen los movimientos de relajación a sus niños, pero alrededor de los seis meses, al aparecer los movimientos voluntarios e intencionados, las niñas y los niños pueden, poco a poco, hacer los ejercicios de modo autónomo.

La disociación del movimiento implica la ejercitación de los segmentos corporales de modo independiente, es decir generar las capacidades para mover un brazo sin mover el otro, o cualquier otra parte del cuerpo.

La eficiencia motriz es la especialización del movimiento, es decir es un movimiento fino del cuerpo y sus segmentos. Lo más visible es la especialización de movimientos de la mano y dedos.

El desarrollo motor se evidencia en diversos logros y una progresiva adquisición de habilidades y destrezas, las que permitirán con el pasar de los meses, obtener una independencia motora, asociado al mismo tiempo, al desarrollo intelectual de habilidades sociales y exploratorias. Este ámbito se vuelve la línea de acción básica en los primeros años de vida.

Los logros de este ámbito son los más evidentes para evaluar los avances en el desarrollo, sin perder de vista que el desarrollo es el resultado de la interrelación entre todos ellos, es importante considerar que a partir de los logros motrices se generan posibilidades para que las niñas y niños conozcan su entorno. (MINEDUC, 2010)

Sin duda alguna el desarrollo de la motricidad gruesa, abre un camino amplio para que los otros ámbitos también sean desarrollados por medio de las actividades que permiten el mejoramiento del primero. Fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la práctica de actividades lúdicas tradicionales sin duda alguna crea una magnífica estrategia para alcanzar un desarrollo significativo en los niños.

2.3.6.2. Áreas de desarrollo motriz grueso.

- **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.

- **Lateralidad**

Es el predominio funcional del cuerpo, 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 cuerpo.

- **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.

- **Noción 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, como para colocar estos en función de su posición.

- **Tiempo y ritmo**

Estas nociones o áreas se desarrollan a través de movimientos que implican orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales, orientación temporal y lograr obtener un dominio de la noción temporo espacial.

2.3.7. La motricidad gruesa en la primera infancia.

El desarrollo de la motricidad gruesa está marcado por diferentes aspectos y destrezas que debe ser desarrolladas, el Ministerio de Educación del Ecuador, en el año 2014, crea el currículo integrado de Educación Inicial, siendo optimizado en su parte operativa por el Ministerio de Inclusión Económica y Social del Ecuador MIES, ente rector para la atención el a primera infancia en las edades comprendidas entre los cero a tres años.

Ámbito de exploración del cuerpo y motricidad: En este ámbito contempla el desarrollo de las posibilidades motrices y expresivas, mediante los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para aumentar la capacidad de interacción del niño con el entorno inmediato, así como el conocimiento de su cuerpo por medio de la exploración, lo que le permitirá una adecuada estructuración de su esquema corporal. (MINEDUC, 2014)

A continuación, se detallan las destrezas concernientes a la motricidad gruesa, en las edades comprendidas entre el 1 a 3 años:

Tabla 2.1
Destrezas motricidad gruesa inicial 1

Ámbito Exploración del cuerpo y Motricidad		
Objetivo de subnivel: Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal		
Objetivos de aprendizaje	Destrezas de 1 a 2 años	Destrezas de 2 a 3 años
Explorar diferentes formas de desplazamientos, desarrollando su capacidad motora gruesa y alcanzando niveles crecientes de coordinación corporal.	Caminar con mayor estabilidad y confianza por diferentes lugares.	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.
	Correr distancias cortas libre de obstáculos.	Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.
	Subir y bajar escaleras con apoyo a un lado, en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño.	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda.
	Intentar saltar con dos pies en sentido vertical de manera autónoma sobre el mismo lugar.	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños.

	Iniciar movimiento de galope y salticado.
Caminar y correr de un lugar a otro, deteniendo la velocidad en el punto de llegada en superficies planas.	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas.
	Trepar y reptar obstáculos pequeños.
Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos sin alturas: caminar por una línea recta trazada en el piso.	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso
Mantener el equilibrio en los movimientos gruesos del cuerpo adoptando un adecuado control postural que le permita disfrutar de la realización de nuevas formas de movimientos.	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

Fuente: (Currículo de Educación Inicial, 2014)

Elaborado por: Fanny Miranda

Cómo se puede observar el ministerio de educación mediante el currículo de educación inicial, establece las destrezas a ser desarrolladas de una manera metódica y en relación conductual, lo que equivale a que el niño debe realizar o desarrollar destrezas previas para

avanzar a otras con mayores dificultades; llevando a efecto lo que manifiesta la teoría de Lev Vigotsky con las zonas de desarrollo.

2.3.8. Características de desarrollo y del entorno del Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos.

El Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, de la ciudad de Riobamba, se encuentra ubicado en el sector de la Saboya Militar, actualmente las instalaciones son ocupadas junto con el centro Despertar de los Ángeles.

La población que atiende el Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos, se encuentra enmarcado en la población objetivo que tiene el MIES, es decir quintiles uno y dos, es decir extrema pobreza y pobreza. Con esta población objetivo, se puede observar que los niños no tienen la mejor estimulación temprana en el hogar debido a la falta de recursos económicos de los padres de familia, lo que genera en falta de materiales y de conocimientos por la falta de estudio.

Es así que los niños que recién ingresan al Centro Infantil vienen con una deficiencia en su desarrollo integral, por lo que hay que potenciar dicho desarrollo mediante una apropiada estimulación, acompañada de alimentación y un ambiente sano y amoroso. Lo que rendirá frutos en el desarrollo infantil integral de los niños.

No hay que olvidar que, en los centros infantiles, se lleva a cabo la metodología juego trabajo, es decir no se genera un ambiente escolarizado, al contrario, se deben generar experiencias enriquecedoras, con un objetivo en específico, pero que al mismo tiempo buscan desarrollar múltiples aspectos o ámbitos.

En el currículo de educación inicial (2014), menciona lo siguiente acerca del juego trabajo:

Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. (MINEDUC, 2014)

2.3.9. Educación virtual.

El desarrollo de las TIC, como herramienta de información y comunicación, ha incrementado las posibilidades de aprendizaje, en los últimos años, muchas universidades han creado las opciones de profesionalización virtual, lo que obliga al estudiante y al docente a prepararse de mejor manera para generar el proceso de aprendizaje. Para los docentes que atienden a niños de cero a tres años, este tipo de educación se convierte en un desafío, pero no en algo imposible.

La educación virtual, también llamada educación en línea, se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo. Desde esta perspectiva, la educación virtual es una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC para instaurar una nueva forma de enseñar y de aprender. La educación virtual es una modalidad de la educación a distancia; implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica (Ministerio de Educación de Colombia, 2020)

Como se habló en el punto anterior la metodología usada en estas edades es la del juego trabajo, la pregunta aquí radica en ¿cómo generar esta metodología a través de la educación virtual? Como docente para responder a esta pregunta se deben generar puntos de partida, respondiendo a la necesidad que tiene cada niño, así como a sus características evolutivas. Es decir, el o la docente debe generar experiencias a través de estímulos visuales y auditivos para llamar la atención de los niños y generar un espacio de aprendizaje. En esta edad los pilares fundamentales para la educación virtual son los padres de familia, quienes serán los que reciban las orientaciones de parte de la docente, para plasmar los mismos con su hijo o hija, y así ir generando un aprendizaje significativo.

2.3.9.1.TIC.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son el conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información. Un aliado del emprendimiento, tanto en nuevos conceptos como en lo tradicional (Luna, 2019)

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación. Cuando hablamos de las TIC o Tecnologías de Información y Comunicaciones, nos referimos a un grupo diverso de prácticas, conocimientos y herramientas, vinculados con el consumo y la transmisión de la información y desarrollados a partir del cambio tecnológico vertiginoso que ha experimentado la humanidad en las últimas décadas, sobre todo a raíz de la aparición de Internet. (Raffino, 2020)

Actualmente el mundo entero enfrenta un cambio radical en los modos de vida, no obstante, nuestro país se encuentra asumiendo muchos retos, entre ellos la educación, la misma que está atravesando por una gran transformación para brindar una educación de calidad a los estudiantes; dicho esto, es necesario ayudarse de las tecnologías de la información para poder llegar con las

actividades hacia los hogares de cada familia, en el caso de los niños con edades tempranas es necesario aplicar estrategias lúdicas y creativas que permitan el involucramiento de los adultos cuidadores ya sean padres o familiares que están a cargo del cuidado de los niños, con la ayuda de los recursos tecnológicos disponibles.

Para continuar progresando en el uso de las TIC en el ámbito de la educación, se hace necesario conocer la actividad que se desarrolla en todo el mundo, así como los diversos planteamientos pedagógicos y estratégicos que se siguen. La popularización de las TIC en el ámbito educativo aporta y aportará en los próximos años, una gran revolución que contribuirá a la innovación del sistema educativo e implicará retos de renovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Albero, 2002)

Asumir la realidad que el mundo se encuentra viviendo, debe motivar a los docentes a replantear sus conocimientos en cuanto al manejo de las TIC y su aplicación en el campo educativo, solo de esta manera se logrará brindar una enseñanza de calidad.

En el ámbito educativo el uso de las TIC no se debe limitar a transmitir sólo conocimientos, aunque estos sean necesarios; además, debe procurar capacitar en determinadas destrezas la necesidad de formar en una actitud sanamente crítica ante las TIC. Con esto, queremos decir saber distinguir en qué nos ayudan y en qué nos limitan, para poder actuar en consecuencia. Este proceso debe estar presente y darse de manera integrada en la familia, en la escuela y en la sociedad. (Fernández, 2010)

La labor docente en la actualidad debe apuntar al cambio de actitud acerca del uso de las TIC, motivando a que su buen uso ayuda a conseguir logros significativos en la vida de quienes las utilizan como herramienta para aprender, para de esta manera lograr mejores réditos en la educación de quienes ahora necesariamente están aprendiendo bajo esta nueva modalidad.

Se debe fomentar siempre el uso de la computadora, internet, celulares smart, tablets, etc.;; para el trabajo en educación de manera virtual, esto favorece aspectos como:

- La creatividad
- Respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño
- Favorece la socialización
- Potencia la investigación

Para el trabajo a través de plataformas educativas y redes sociales en inicial 1, se deben tener en cuenta diversos aspectos:

- El primero y más importante, la familia o un adulto debe acompañar al niño en las actividades.
- El familiar o adulto que se encuentra en clases con el niño debe fomentar la atención.
- Las actividades deben ser creativas e innovadoras para llamar la atención a los niños
- La actividad lúdico pedagógica no deben llevar más tiempo del necesario, pues se volverían monótonas y aburridas
- Se debe interactuar con los niños en todo momento
- Se debe presentar canciones, videos, cuentos, etc.;; como motivador de los aprendizajes.
- La experiencia de aprendizaje debe ser de manera experiencial, lo que ocasionará que el niño siempre esté atento y activo

Como se sabe en estas edades todo o casi todo es juego, lo que obliga a la o el docente a ser dinámico y proactivo.

En el trabajo particular de rondas, juegos de patio y bailes se debe solicitar la participación de toda la familia para su realización, de esta manera también fomentamos el interés y

responsabilidad que tiene la familia como un ente trasmisor de conocimientos y una parte activa en la educación de sus hijos.

Capítulo III

Metodología

3.1. Enfoque de la investigación

Cuantitativo: esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, porque se diseñó la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, la misma que fue aplicada para responder a la problemática encontrada, y para dar validez a la misma se procedió a la aplicación de una ficha de observación a los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, tanto antes de su aplicación como después, datos que sirvieron para comprobar la hipótesis y llegar a conclusiones y recomendaciones.

3.2. Diseño de la investigación

Pre-experimental: debido a que se aplicó la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, en un solo grupo poblacional y se procedió a medir el desarrollo de las destrezas de la motricidad gruesa de acuerdo a la escala evaluativa cualitativa que rige en el nivel de educación inicial (iniciada, en proceso, adquirida), mediante la aplicación de la ficha de observación en dos momentos denominados antes y después.

3.3. Tipo de investigación

- **Por el lugar**

De campo: Porque se realizó la investigación en el lugar en donde se detectó el problema.

- **Por el tiempo**

Transversal: Porque la investigación se realizó en un período de tiempo, el mismo que comprende el ciclo 2019-2020.

3.4. Nivel de la investigación

Aplicativa: Porque se diseñó y empleó la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, como posible solución al problema encontrado, la cual fue aplicada y evaluada para poder verificar que la misma sirve de apoyo pedagógico, en la resolución de la problemática encontrada.

3.5. Método de aplicación de la guía

Partiendo de lo que menciona el Ministerio de Educación en el currículo de Educación Inicial vigente, la metodología que se utiliza en esta edad es el Juego Trabajo.

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. (MINEDUC, 2014)

Con esta premisa se ha diseñado la guía de actividades lúdicas, la que contiene tres bloques de juegos tradicionales adaptados a la realidad del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos” y la necesidad educativa que tienen los niños, bloques que se han elaborado para desarrollar destrezas específicas con la finalidad de potenciar el área motriz gruesa de los niños, a su vez que los niños han creado aprendizajes significativos.

3.6. Técnicas e instrumentos para recolección de datos

- **Técnicas**

Observación: ayudará a captar directamente la población, con la finalidad de visualizar lo que ocurre tanto antes como después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

- **Instrumentos**

Ficha de observación: permitirá obtener datos de la población de manera metódica, sistematizada y ordenada buscando establecer una relación entre la hipótesis y los hechos reales.

3.7. Población y muestra

3.7.1. Población.

La población de estudio de la presente investigación es de 63 niños.

3.7.2. Muestra.

Para el cálculo de la muestra se ha utilizado el muestreo probabilístico-aleatorio simple debido a que el tamaño de la población es pequeño y es un grupo claramente identificable; este método no discrimina a ningún elemento de la población y brinda la misma posibilidad de que cualquier miembro del universo sea parte de la recolección de datos, también brinda una muestra precisa y amplia que favorecerá en la comprobación de la hipótesis. Este proceso se lo hizo mediante la aplicación de la fórmula para poblaciones finitas:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

N= Tamaño de la población= 63

Z= Nivel de confianza= 1.9 (debido a que la seguridad es del 95%)

p= probabilidad de éxito, o proporción esperada= 0.5

q= probabilidad de fracaso =1-p= 1-0.5= 0.5

d= precisión (Error máximo admisible en términos de proporción) =0.05

$$n = \frac{63 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2 \times (63 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$
$$n = \frac{60.5052}{0.155 + 0.9604}$$
$$n = \frac{60.5052}{1.1154}$$
$$n = 54.245 = 54$$

La muestra con la que se va a trabajar la presente investigación es de 54 niños.

3.8.Procedimiento para el análisis e interpretación de resultados

Para poder obtener los datos requeridos para la investigación se procedió a diseñar una ficha de observación a ser aplicada para los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, esta ficha contiene como indicadores las destrezas de desarrollo que se deben cumplir en la primera infancia; también contienen las tres escalas de evaluación que son: iniciada, en proceso y adquirida esto debido a que en Educación Inicial se realiza una evaluación cualitativa.

Esta ficha de observación se la aplicó en dos momentos antes y después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, con la finalidad de obtener datos relevantes que ayuden en la comprobación de la hipótesis planteada.

Para cumplir con lo anterior se procedió de la siguiente manera:

- Tabular la información obtenida en cuadros estadísticos de doble entrada.
- Graficar la información obtenida tanto del antes como del después en gráficos estadísticos.
- Analizar e interpretar los datos obtenidos, con la finalidad de conocer la realidad de la población en diferentes espacios de tiempo.
- Comprobar la hipótesis, con el ritual de la significancia estadística.

3.9. Validación del instrumento de recolección de datos

La validación de la ficha de observación aplicada en la presente investigación, la realizaron cuatro profesionales competentes, que vienen desarrollando sus funciones en pro del desarrollo infantil integral por más de cinco años en el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), cartera de estado que es en el ente rector en la atención a la primera infancia.

Tabla 3.1

Profesionales que validan el instrumento para recolectar datos

NOMBRES Y APELLIDOS	GRADO UNIVERSITARIO	CARGO O FUNCIÓN
Jenny Tatiana Aldás Carvajal	Magister en Parvularia, mención Juego Arte y Aprendizaje	Coordinadora Centro de Desarrollo Infantil del Ministerio de Inclusión Económica y Social
Erica Susana Acurio Carvajal	Magister en Parvularia, mención Juego Arte y Aprendizaje	Coordinadora Centro de Desarrollo Infantil del Ministerio de Inclusión Económica y Social
Verónica Patricia Pazos Guevara	Magister en Parvularia, mención Juego Arte y Aprendizaje	Coordinadora Centro de Desarrollo Infantil del Ministerio de Inclusión Económica y Social
Norma Margoth Pomatoca Tuasa	Magister en Parvularia, mención Juego Arte y Aprendizaje	Educadora Centro de Desarrollo Infantil del Ministerio de Inclusión Económica y Social

Elaborado por: Fanny Miranda

A continuación, los criterios de validación de las profesionales

Tabla 3.2

Parámetro de validación

NOMBRES Y APELLIDOS	PARÁMETROS
Jenny Tatiana Aldás Carvajal	Aplicable
Erica Susana Acurio Carvajal	Aplicable
Verónica Patricia Pazos Guevara	Aplicable
Norma Margoth Pomatoca Tuasa	Aplicable

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Fichas de validación (anexo 3)

De acuerdo con las cuatro profesionales, la ficha de observación es aplicable sin ningún cambio, por lo cual, se procedió a obtener los datos a través de dicho instrumento.

3.10. Hipótesis

3.10.1. Hipótesis afirmativa o alternativa

El porcentaje de niños que muestran un desarrollo de la motricidad gruesa en la escala adquirida es mayor después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”.

3.10.2. Hipótesis negativa

El porcentaje de niños que muestran un desarrollo de la motricidad gruesa en la escala adquirida no es mayor después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”.

3.11. Variables

3.11.1. Variable independiente

Actividades lúdicas tradicionales

3.11.2. Variable dependiente

Motricidad gruesa

3.12. Operacionalización de las variables

Tabla 3.3

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ALTERNATIVA	Nº de Ítems	INSTRUMENTO
Variable independiente: Actividades lúdicas tradicionales	Son expresiones culturales autóctonas o tradicionales propios de un país o una región, que se transmiten de generación a generación de padres a hijos durante un largo periodo de tiempo histórico que tiene la característica de sociabilizar e instruir las raíces de los pueblos de manera divertida, amena desarrollando las habilidades Psicomotrices básicas, genéricas y específicas	Expresiones culturales	Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas		1	Ficha de observación
		Socializar	Socializar con sus pares mediante el la rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales	<input checked="" type="checkbox"/> Iniciada <input checked="" type="checkbox"/> En proceso <input checked="" type="checkbox"/> Adquirida	1	
		Desarrollo de habilidades psicomotrices	Identificar su imagen corporal frente al espejo		1	
TOTAL					3	
Variable dependiente: Motricidad Gruesa	Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.	Movimientos con agilidad, fuerza y velocidad	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro <hr/> Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos <hr/> Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda	<input checked="" type="checkbox"/> Iniciada <input checked="" type="checkbox"/> En proceso <input checked="" type="checkbox"/> Adquirida	9	Ficha de observación

Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños

Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso

Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección

Identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial

TOTAL 9

Elaborado por: Fanny Miranda

Capítulo IV

Exposición y discusión de resultados

4.1. Análisis e interpretación de resultados

4.1.1. Ficha de observación bloque 1. Rondas.

Indicador de observación: Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Tabla 4.1

Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	18	33%	5	9%
EN PROCESO	30	56%	11	21%
ADQUIRIDA	6	11%	38	70%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

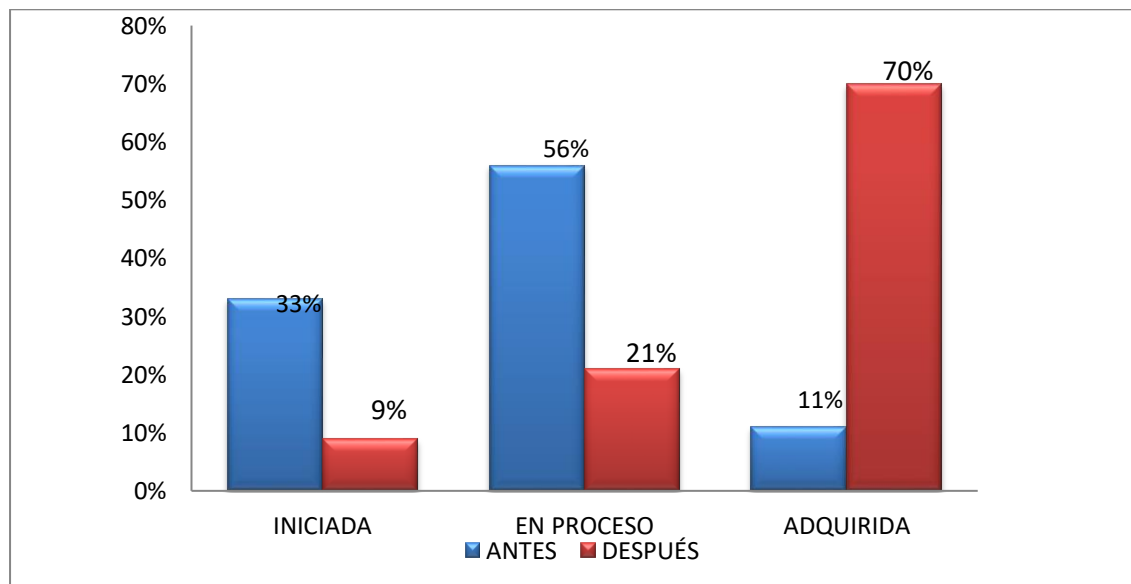


Figura 4.1 Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.1

Análisis.

En el indicador camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro. Antes de la aplicación de la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 18 niños que representan el 33%, en proceso hay 30 niños que representan el 56% y en adquirida hay 6 niños que representan el 11%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 5 niños que representan el 9%, en proceso hay 11 niños que representan el 21% y en adquirida hay 38 niños que representan el 70%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 11% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 70% en la adquisición del indicador evaluado que es caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Indicador de observación: Corre con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Tabla 4.2

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

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	19	35%	10	19%
EN PROCESO	31	58%	15	28%
ADQUIRIDA	4	7%	29	53%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

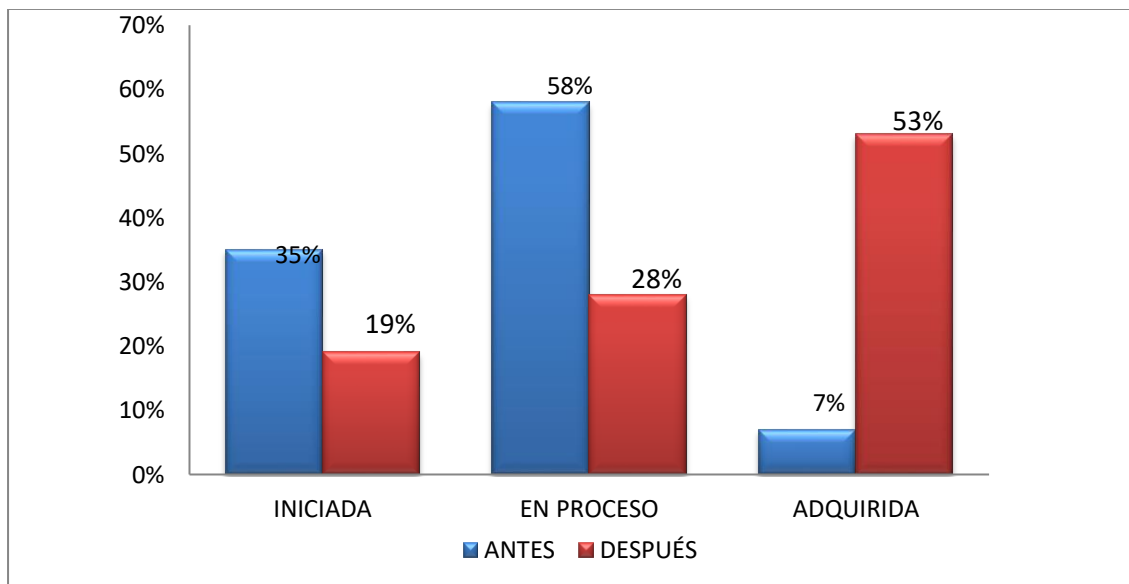


Figura 4.2 Corre con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.2

Análisis.

En el indicador corre con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos. Antes de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 19 niños que

representan el 35%, en proceso hay 31 niños que representa el 58% y en adquirida hay 4 niños que representa el 7%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 10 niños que representan el 19%, en proceso hay 15 niños que representa el 28% y en adquirida hay 29 niños que representa el 53%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 7% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 53%, es decir incrementaron positivamente en el indicador de correr con seguridad distancias largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos.

Indicador de observación: Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso.

Tabla 4.3

Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	30	56%	11	20%
EN PROCESO	18	33%	13	24%
ADQUIRIDA	6	11%	30	56%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

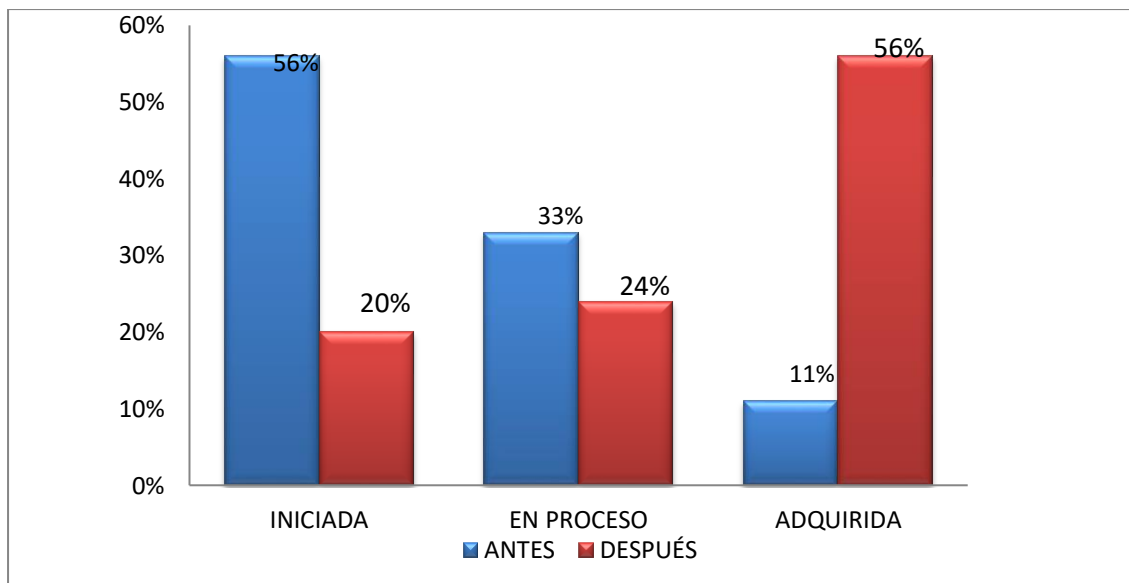


Figura 4.3 Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.3

Análisis.

En el indicador mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso. Antes de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 30 niños que representan el 56%, en proceso hay 18 niños que representa el 33% y en adquirida hay 6 niños que representa el 11%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 11 niños que representan el 20%, en proceso hay 13 niños que representa el 24% y en adquirida hay 30 niños que representa el 56%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 11% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 56%, es decir la mayoría ya mantienen el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas y al caminar por líneas rectas y curvas trazadas en el piso.

Indicador de observación: Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas.

Tabla 4.4
Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	10	19%	0	0%
EN PROCESO	31	57%	10	19%
ADQUIRIDA	13	24%	44	81%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

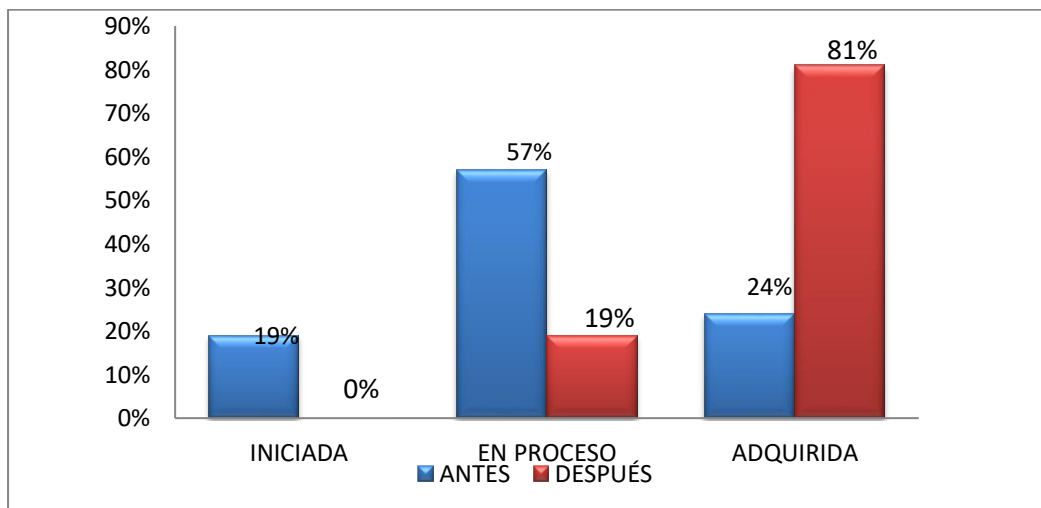


Figura 4.4 *Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas*

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.4.

Análisis.

En el indicador repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas. Antes de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 10 niños que representan el 19%, en proceso hay 31 niños que representa el 57% y en adquirida hay 13 niños que representa el 24%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 0 niños que representan el 0%, en proceso hay 10 niños que representa el 19% y en adquirida hay 44 niños que representa el 81%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 24% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 81%, es decir la mayoría ya repiten y completan las rimas utilizadas en este bloque de actividades.

Tabla 4.5

Resumen comparativo Bloque 1. Rondas

	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro		Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos		Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso		Repetir y completar canciones, poesías y rimas sencillas		PROMEDIO	
	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	A	D
INICIADA	33%	9%	35%	19%	56%	20%	19%	0%	35,75%	12%
EN PROCESO	56%	21%	58%	28%	33%	24%	57%	19%	51%	23%
ADQUIRIDA	11%	70%	7%	53%	11%	56%	24%	81%	13,25%	65%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tablas 4.1; 4.2; 4.3; 4.4

Cómo se puede observar en la tabla 4.5. Bloque 1 Rondas; se concluye que los niños antes de aplicar la Guía de actividades lúdicas “Jugando en el Galapaguitos”, no alcanzaban a desarrollar totalmente las destrezas evaluadas, en el que se observa un 13,25% de niños que tienen adquiridas las destrezas. Luego de la implementación de la guía se observa que el 65% de niños adquirieron las destrezas evaluadas, lo que significa un incremento notable y que los ejercicios planteados en este bloque dieron un resultado positivo.

4.1.2. Ficha de observación bloque 2. Juegos de Patio.

Indicador de observación: Sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda

Tabla 4.6

Sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	18	33%	3	6%
EN PROCESO	30	56%	11	20%
ADQUIRIDA	6	11%	40	74%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

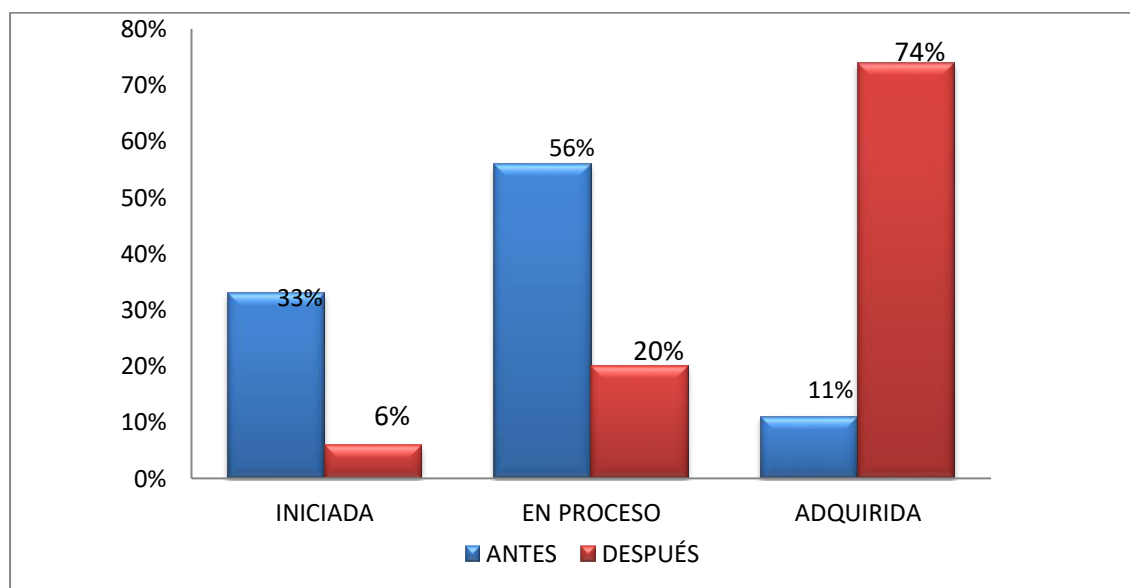


Figura 4.5 Sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.6

Análisis.

En el indicador sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 18 niños que representan el 33%, en proceso hay 30 niños que representa el 56% y en adquirida hay 6 niños que representa el 11%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 3 niños que representan el 6%, en proceso hay 11 niños que representa el 20% y en adquirida hay 40 niños que representa el 74%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 11% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 74%, es decir la mayoría de niños ya sube las escaleras sin apoyo y de escalón en escalón.

Indicador de observación: Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños

Tabla 4.7

Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	36	67%	15	28%
EN PROCESO	16	30%	18	33%
ADQUIRIDA	2	3%	21	39%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

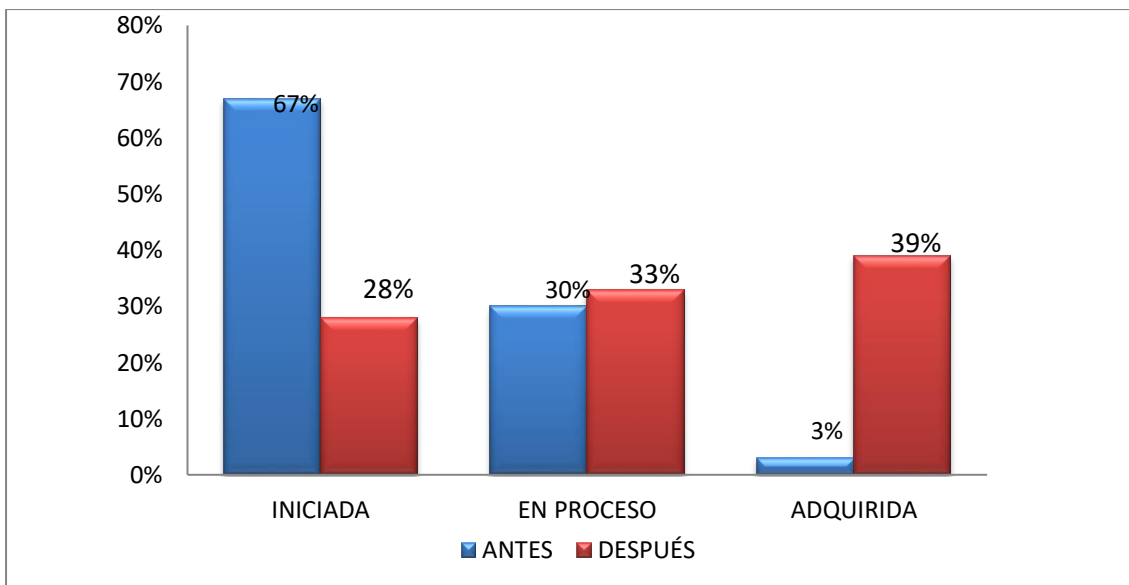


Figura 4.6 Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.7.

Análisis.

En el indicador salta en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 36 niños que representan el 67%, en proceso hay 16 niños que representa el 30% y en adquirida hay 2 niños que representa el 3%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 15 niños que representan el 28%, en proceso hay 18 niños que representa el 33% y en adquirida hay 21 niños que representa el 39%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 3% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 39%, es decir la mayoría de niños ya saltan en dos pies en sentido vertical y horizontal, y otro número importante de ellos está por conseguirlo.

Indicador de observación: Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección

Tabla 4.8

Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	6	11%	1	2%
EN PROCESO	36	67%	7	13%
ADQUIRIDA	12	22%	46	85%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

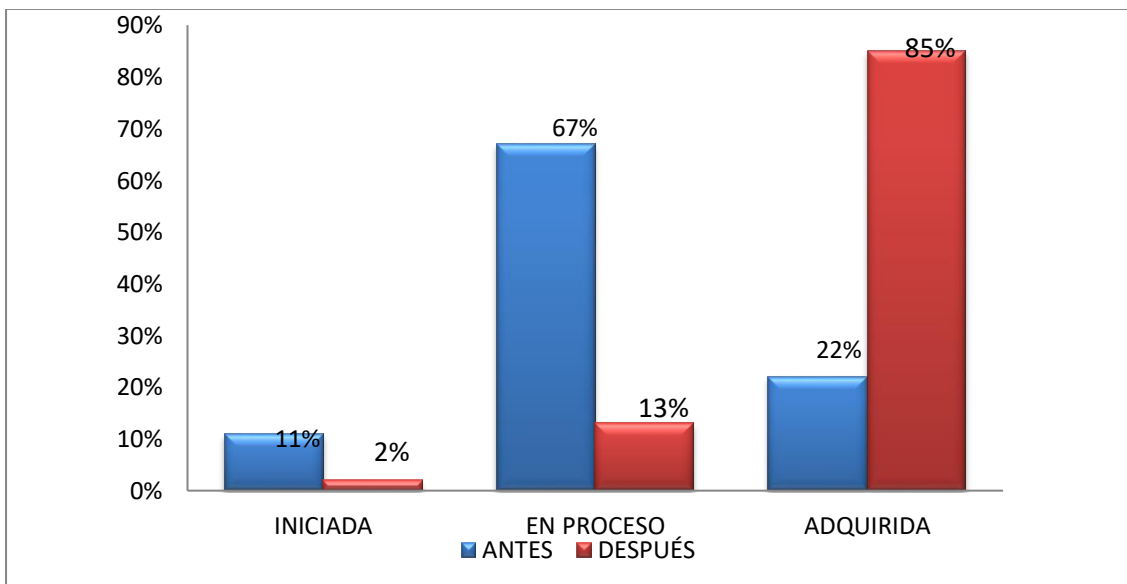


Figura 4.7 Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.8.

Análisis.

En el indicador realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 6 niños que representan el 11%, en proceso hay 36 niños que representa el 22% y en adquirida hay 12 niños que representa el 22%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 1 niño que representa el 2%, en proceso hay 7 niños que representa el 13% y en adquirida hay 46 niños que representa el 85%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 22% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 85%, es decir la mayoría de niños realiza movimientos para la coordinación de ojo, mediante la actividad de patear pelotas.

Tabla 4.9

Resumen comparativo Bloque 2. Juegos de patio

	Sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda		Salta en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños		Mantiene el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso		Realiza movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección		PROMEDIO	
	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	A	D
INICIADA	33%	6%	67%	28%	54%	24%	11%	2%	41,25%	15%
EN PROCESO	56%	20%	30%	33%	32%	24%	67%	13%	46,25%	22,5%
ADQUIRIDA	11%	74%	3%	39%	14%	52%	22%	85%	12,5%	62,5%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tablas 4.3; 4.6; 4.7; 4.8

Cómo se puede observar en la tabla N°4.9. Bloque 2 juegos de patio; se concluye que los niños y niñas antes de aplicar la Guía de actividades lúdicas “Jugando en el Galapaguitos”, no alcanzaban a desarrollar totalmente las destrezas evaluadas, en el que se observa un 12,5% de niños que tienen adquiridas las destrezas. Luego de la implementación de la guía se observa que el 62,5% de niños adquirieron las destrezas evaluadas, lo que significa un incremento notable y que los ejercicios planteados en este bloque dieron un resultado positivo.

4.1.3. Ficha de observación bloque 3. Bailes.

Indicador de observación: Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

Tabla 4.10

Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	20	37%	7	13%
EN PROCESO	30	56%	16	30%
ADQUIRIDA	4	7%	31	57%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

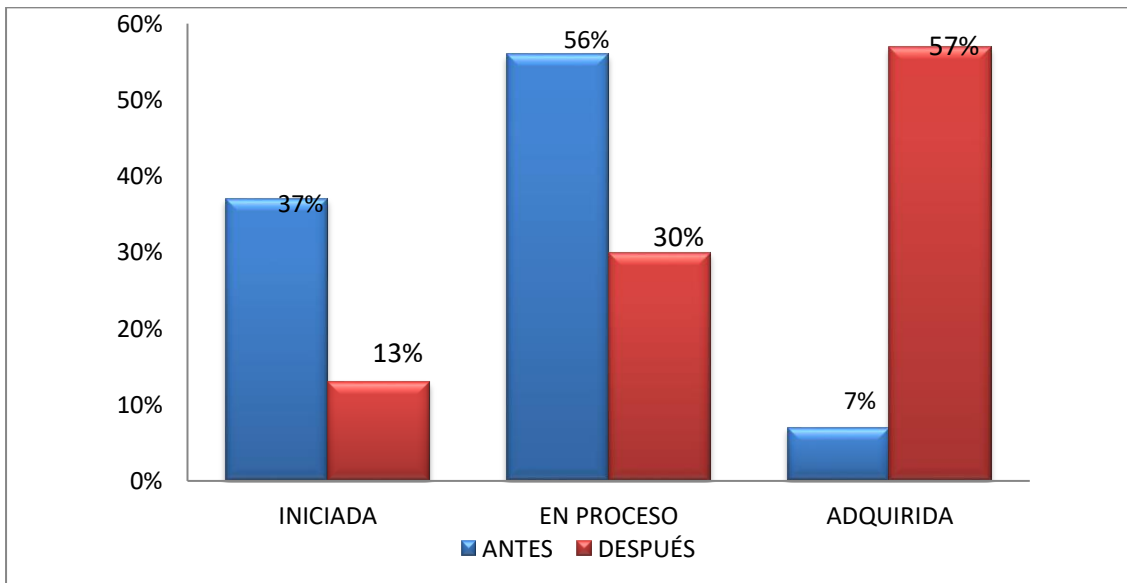


Figura 4.8 Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.10.

Análisis.

En el indicador realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo: en iniciada hay 20 niños que representan el 37%, en proceso hay 30 niños que representa el 56% y en adquirida hay 4 niños que representa el 7%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 7 niños que representan el 13%, en proceso hay 16 niños que representa el 30% y en adquirida hay 31 niños que representa el 57%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 7% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 57%, es decir la mayoría de niños realizan ejercicios de equilibrio controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

Indicador de observación: Identificar su imagen corporal frente al espejo

Tabla 4.11

Identificar su imagen corporal frente al espejo

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	25	46%	7	13%
EN PROCESO	15	28%	10	18%
ADQUIRIDA	14	26%	37	69%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

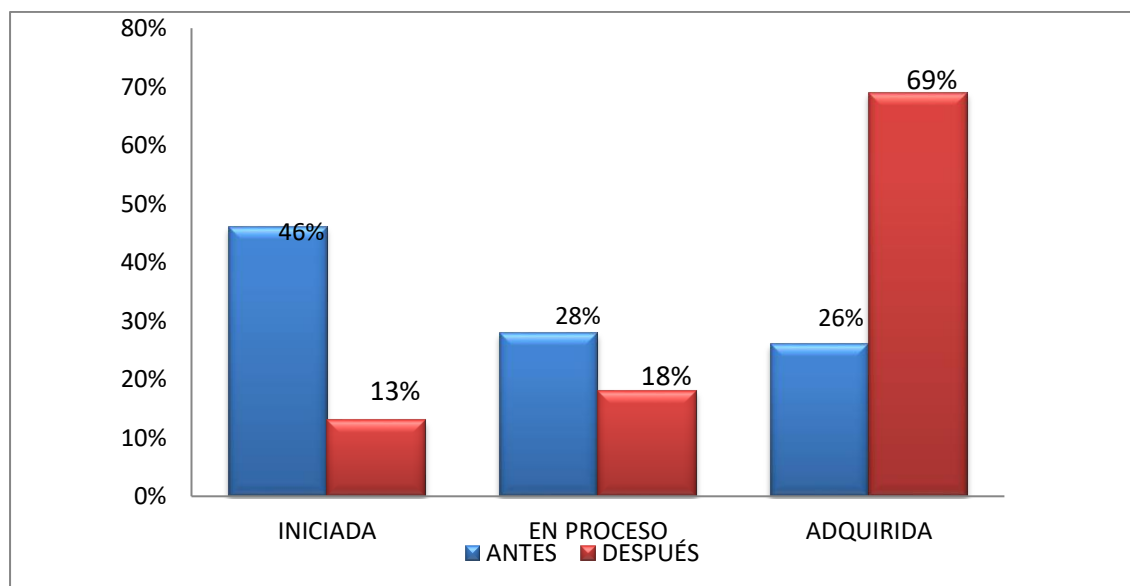


Figura 4.9 Identificar su imagen corporal frente al espejo

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.11.

Análisis.

En el indicador identifica su imagen corporal frente al espejo. Antes de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 25 niños que representan el 46%, en proceso hay 15 niños que representa el 28% y en adquirida hay 14 niños que representa el 26%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 7 niños que representan el 13%, en proceso hay 10 niños que representa el 18% y en adquirida hay 37 niños que representa el 69%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 26% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 69%, es decir la mayoría de niños identifican su imagen corporal y por ende saben que partes deben mover cuando se les solicita.

Indicador de observación: Identifica y nombra las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial

Tabla 4.12

Identifica y nombra las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	29	54%	10	18%
EN PROCESO	14	26%	15	28%
ADQUIRIDA	11	20%	29	54%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

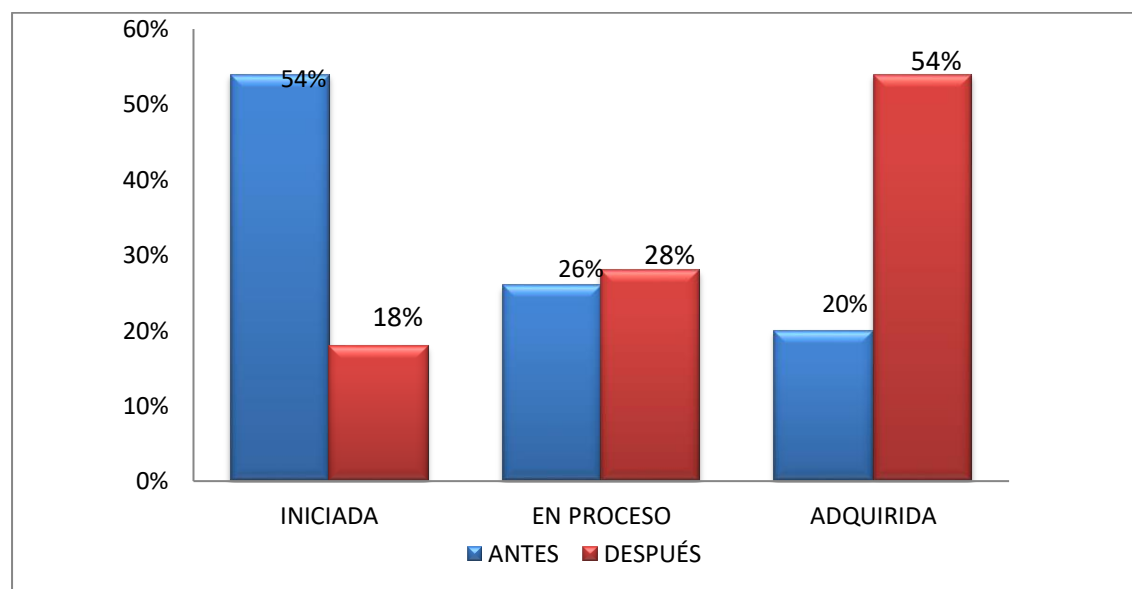


Figura 4.10 Identifica y nombra las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.12.

Análisis.

En el indicador identifica y nombra las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial. Antes de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 29 niños que representan el 54%, en proceso hay 14 niños que representa el 26% y en adquirida hay 11 niños que representa el 20%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 10 niños que representan el 18%, en proceso hay 15 niños que representa el 28% y en adquirida hay 29 niños que representa el 54%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 20% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 54%, es decir la mayoría de niños identifican a través de los sentidos las partes de su cuerpo.

Indicador de observación: Socializa con sus pares mediante las rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales

Tabla 4.13

Socializa con sus pares mediante las rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales

	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIADA	12	22%	4	7%
EN PROCESO	31	58%	9	17%
ADQUIRIDA	11	20%	41	76%
TOTAL	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: ficha de observación

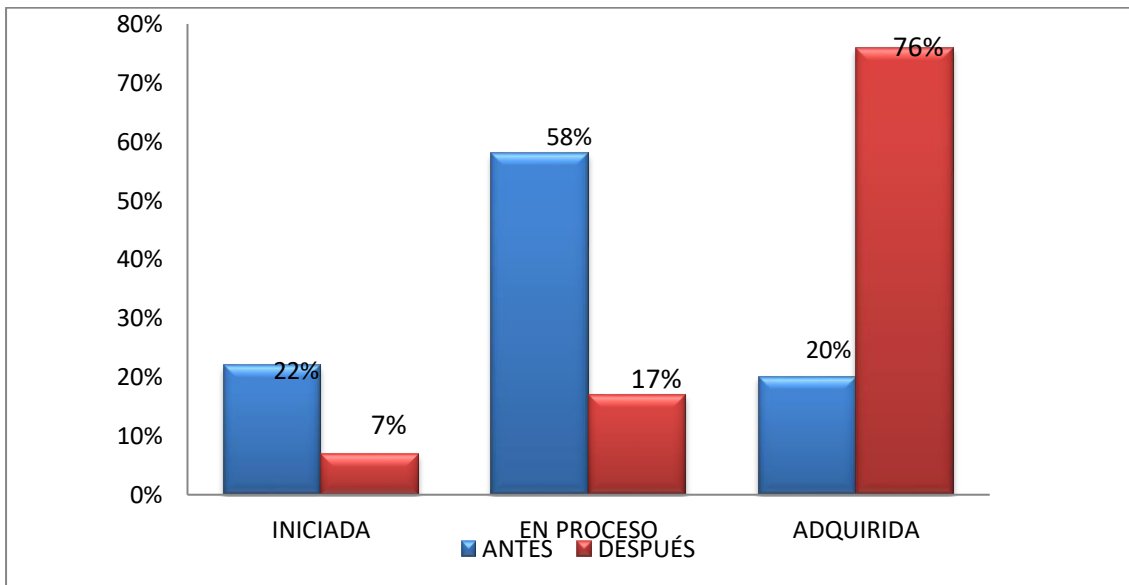


Figura 4.11 Socializa con sus pares mediante las rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.13.

Análisis.

En el indicador socializa con sus pares mediante las rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales. Antes de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 12 niños que representan el 22%, en proceso hay 31 niños que representa el 58% y en adquirida hay 11 niños que representa el 20%.

Luego de aplicar la guía se tienen los siguientes datos: en iniciada hay 4 niños que representan el 7%, en proceso hay 9 niños que representa el 17% y en adquirida hay 41 niños que representa el 76%.

Interpretación.

Del análisis de este indicador se interpreta que el 20% de los niños tienen adquirido el mismo y después de aplicar la guía de actividades lúdicas tradicionales, tuvieron un incremento al 76%, es decir la mayoría de niños al realizar los ejercicios de este bloque han socializado con el resto de niños.

Tabla 4.14

Resumen comparativo Bloque 3. Bailes

	Realiza ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo		Identifica y nombra las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial		Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso		Identifica su imagen corporal frente al espejo		Socializa con sus pares mediante el la rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales		PROMEDIO	
	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	A	D
INICIADA	37%	13%	54%	18%	54%	24%	46%	13%	22%	7%	42,6%	15%
EN PROCESO	56%	30%	26%	28%	32%	24%	28%	18%	58%	17%	40%	23,4%
ADQUIRIDA	7%	57%	20%	54%	14%	52%	26%	69%	20%	76%	17,4%	61,6%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.3; 4.10; 4.11; 4.12; 4.13

Cómo se puede observar en la tabla 4.14. Bloque N° 3 Bailes; se concluye que los niños y niñas antes de aplicar la Guía de actividades lúdicas “Jugando en el Galapaguitos”, no alcanzaban a desarrollar totalmente las destrezas evaluadas, en el que se observa un 17,4% de niños que tienen adquiridas las destrezas. Luego de la implementación de la guía se observa que el 61,6% de niños adquirieron las destrezas evaluadas, lo que significa un incremento notable y que los ejercicios planteados en este bloque dieron un resultado positivo.

Tabla 4.15

Resumen comparativo bloque 1, 2, 3

	BLOQUE 1. RONDA				BLOQUE 2. JUEGOS DE PATIO				BLOQUE 3. BAILES			
	ANTES		DESPUÉS		ANTES		DESPUÉS		ANTES		DESPUÉS	
INICIADA	19	35,75%	7	12%	22	41,25%	8	15%	23	42,6%	8	15%
EN PROCESO	28	51%	12	23%	25	46,25%	12	22,5%	22	40%	13	23,4%
ADQUIRIDA	7	13,25%	35	65%	7	12,5%	34	62,5%	9	17,4%	33	61,6%
TOTAL	54	100%	54	100%	54	100%	54	100%	54	100%	54	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.5; 4.9; 4.14

Tabla 4.16

Promedio Bloques 1, 2, 3

	BLOQUE 1. RONDA		BLOQUE 2. JUEGOS DE PATIO		BLOQUE 3. BAILES		PROMEDIO	
	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	ANTES	DESPUÉS	A	D
INICIADA	35,75%	12%	41,25%	15%	42,6%	15%	39,87%	14%
EN PROCESO	51%	23%	46,25%	22,5%	40%	23,4%	45,75%	22,97%
ADQUIRIDA	13,25%	65%	12,5%	62,5%	17,4%	61,6%	14,38%	63,03%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Elaborado por: Fanny Miranda

Fuente: Tabla 4.15

4.2. Comprobación de la hipótesis a través de diferencia de proporciones

1) Planteamiento de las hipótesis

Hi: $\pi_1 > \pi_2$ (El porcentaje de niños que muestran un desarrollo de la motricidad gruesa en la escala adquirida es mayor después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”).

Ho: $\pi_1 = \pi_2$ (El porcentaje de niños que muestran un desarrollo de la motricidad gruesa en la escala adquirida no es mayor después de la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”).

2) Nivel de significación

$$\alpha = 0.05$$

3) Criterio

Rechace la Ho si $z_c \geq 1.64$

Donde 1.64 es el valor teórico de z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y z_c es el valor calculado de z que se obtiene aplicando la fórmula:

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

4) Cálculos

Para el cálculo se utilizarán los datos del criterio adquirida, debido a que en educación inicial se apunta al desarrollo óptimo de las destrezas.

$$p_1 = 63.3\% = 0.63;$$

$$q_1 = 1 - 0.63 = 0.37;$$

$$n_1 = 54;$$

$$p_2 = 14.38\% = 0.14;$$

$$q_2 = 1 - 0.14 = 0.86;$$

$$n_2 = 54;$$

en la fórmula correspondiente, se obtiene:

$$z = \frac{p_1 - p_2}{\sqrt{\frac{p_1 q_1}{n_1} + \frac{p_2 q_2}{n_2}}}$$
$$z = \frac{0.63 - 0.14}{\sqrt{\frac{(0.63)(0.37)}{54} + \frac{(0.14)(0.86)}{54}}}$$
$$z = 6,125$$

5) Decisión

Como el valor de z calculado es mayor al valor de z teórico; esto es:

$$z_c = 6,125 \geq 1.64 = z_t$$

está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación, esto es: La aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, Riobamba.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

Luego de haber realizado la investigación teórica, la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos” como herramienta mediadora de aprendizajes y de haber analizado e interpretado los datos obtenidos, se llega a las siguientes conclusiones:

1. El proceso de desarrollo motriz grueso de los niños con la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos” ha creado un incremento positivo en la adquisición y desarrollo de las destrezas que los niños deben dominar en la primera infancia en el ámbito de exploración del cuerpo y motricidad (gruesa). Esto se lo ha conseguido debido a las tres estrategias lúdicas tradicionales implementadas en la guía como son las rondas, juegos de patio y bailes, las cuáles fueron diseñadas y adaptadas a la realidad social que tienen los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, así como a las necesidades educativas de los mismos. Las actividades seleccionadas cuya visión intercultural ayudó a rescatar la práctica de éstas, se enfocaron a ser desarrolladas con el uso de la metodología juego trabajo, la cual es apropiada para la labor socio educativa en la primera infancia.
2. La aplicación de rondas infantiles demostraron ser una estrategia mediadora eficaz para alcanzar y potencializar el desarrollo de las destrezas motrices gruesas de los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos”, ya que gracias a sus características de libertad y actividad se las ejecutaron con diversas adaptaciones pedagógicas de acuerdo a la edad de los niños y de acuerdo al tipo de destreza que se deseaba fortalecer como lograr que los niños caminen con seguridad trasladando

objetos de un lugar a otro, corran con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos, mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como, caminar por una línea recta y curva trazadas en el piso.

3. La aplicación de los juegos de patio permitió comprobar que mediante la ejecución dinámica de los mismos los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos” lograron alcanzar la adquisición de destrezas motrices gruesas más complejas como subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño y bajarlas con ayuda, saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños, realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.
4. La aplicación lúdica de los bailes evidenciaron que los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos” dominaron el desarrollo de las destrezas motoras gruesas como, realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo, identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial, explorar diferentes formas de movimiento para interiorizar su percepción global como parte del proceso de estructuración de la imagen corporal; las TIC fueron una herramienta fundamental para la aplicación de estas actividades ya que las mismas sirvieron como canal de comunicación con las familias de los niños quienes en el hogar fueron parte de este desarrollo alcanzado.

5.2.Recomendaciones

1. Se recomienda utilizar la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos” como una herramienta pedagógica mediadora de aprendizajes, las mismas que deben ser incluidas en las planificaciones socio educativas de las docentes, como actividades regulares o diarias, lo que permitirá desarrollar y fortalecer diferentes ámbitos y destrezas de desarrollo de los niños y al mismo tiempo como una fuente de motivación para rescatar la práctica de los juegos infantiles tradicionales, que en la actualidad se los ha ido dejando de practicar.
2. Se recomienda incluir como actividades lúdicas recurrentes a las rondas en el proceso de desarrollo de los niños, teniendo siempre en cuenta que las características de las mismas permiten adaptar contenidos para alcanzar la adquisición de destrezas de otros ámbitos y fortalecer la motricidad gruesa.
3. Se recomienda que al trabajar con los niños los juegos de patio, éstos siempre tengan un objetivo de aprendizaje, para aquello se debe contar con una planificación previa de manera que se los pueda insertar como una estrategia que alcanza aprendizajes significativos.
4. Se recomienda que los bailes sean aplicados con la ayuda de las TIC, para lograr el involucramiento de las familias en el proceso de desarrollo de los niños, de esta manera se fortalecerá las actividades que se desarrollan diariamente en el Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos” con la práctica y ayuda de la familia que son parte importante en esta etapa de desarrollo infantil integral. Se sugiere también usar la alfombra de baile como un recurso de ayuda para mejorar la lateralidad, los movimientos corporales, ubicación en el espacio de los niños y niñas.

Bibliografía

- Albero, M. (2002). Adolescentes e Internet. Mitos y realidades de la sociedad de la información. *Zer Revista de estudios de comunicación*.
- Alian, M. (2010). *El Lenguaje del cuerpo y la Comunicación*. Buenos Aires : Grijalfa.
- Almeida, M. L., & Martínez, M. L. (04 de 2014). *efdeportes.com*. Recuperado el 26 de 08 de 2014, de efdeportes.com: <http://www.efdeportes.com/efd191/fundamentos-filosoficos-de-la-ortografia.htm>
- Alonso, V., Medina, F., & Leal, M. (2020). *Los juegos y deportes tradicionales como patrimonio cultural inmaterial de UNESCO ante las estrategias turísticas nacionales. El caso de los deportes de lucha*. UNESCO.
- Amar, J., & Abello, R. (2004). *Desarrollo Infantil y construcción del mundo Social*. Barranquilla-Colombia: Ediciones Uninorte.
- AUSUBEL, N. (1983). *Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Trillas.
- Ayala, J., & Tene, S. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial "Margarita Santillán Villacís", de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de CHimborazo, año lectivo 2013-2014. Tesis previa a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial*. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo- UNACH.
- Ayala, J., & Tene, S. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villacís", de la parroquia San Luis, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, 2016*. Riobamba: UNACH.
- Aza, E. (2010). *Creatividad y motricidad*. Lima : Ed. Lexus .
- Bellante, V. (2012). *la expresión por el cuerpo*. Buenos Aires: CADIEX.
- Boss, G. (1984). *Juego y filosofía. Ideas y valores*. Obtenido de UNAL: <http://www.bdigital.unal.edu.co/30370/1/29175-104796-1-PB.pdf>
- Brougere, G. (2013). *El niño en la cultura lúdica. Lúdicamente*, año 2 , número 4.
- Buytendolk, F. (2010). *Juegos principios de expresión corporal*. EEUU: Bravet.

- Cahuana, C., & Cuarez, E. (2020). La importancia del juego tradicional en la escuela Educación Intercultural Bilingüe.
- Carmona, R. (2009). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. *Revista digital de Educación Física EmásF*.
- Carrillo, M. (29 de 05 de 2014). *PREZI*. Recuperado el 01 de 03 de 2015, de PREZI: <https://prezi.com/ndxipjgcvns/rondas-infantiles/>
- Castro, L. (2006). *Importancia del juego en el Desarrollo Integral Infantil*. México.
- Chocce, E., & Conde, D. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Sara. *Para optar título de segunda especialidad profesional de Educación Inicial*. Huancavilca, Perú: Universidad Nacional de Huancavilca.
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Congreso Nacional.
- Colcha, J. (2019). Actividades recreativas para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños y niñas de Inicial 2 de la Unidad Educativa "Vigotsky" Riobamba, Chimborazo, Período 2018-2019. *Tesis previa a la obtención del título de Licenciatura en Educación Parvularia e Inicial*. Riobamba, Chimborazo, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH).
- Constitución del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Nacional.
- Coq, J. M., & Gerardin, P. (2020). Desarrollo Psicológico del niño. *EMC-Pediatría*, 1-9.
- Córdoba, M. (2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. *Revista Nuevo Humanismo*, 8(1).
- Dávila, J. (2003). *El juego y la ludoteca*. Mérida, Venezuela: Talleres Gráficos Universitarios.
- Equipo Editorial EUROMEXICO. (2011). *Motricidad Infantil Preescolar*. Mexico DC: EUROMEXICO.
- Fernández, I. (2010). Las TICs en el ámbito educativo. *eduinnova*.
- Flores, B. (2001). *Habilidades motrices*. Madrid: Ed. Ariel.
- Florian, M. (2010). *Expresión corporal. Aproximación teórico y técnicas aplicables al ula*. Bogota: Vigo.
- Fundación Iberoamericana Down 21. (2020). *Fundación Iberoamericana Down 21. Downciclopedia*. Obtenido de Fundación Iberoamericana Down 21. Downciclopedia:

<https://www.downciclopedia.org/educacion/atencion-temprana/313-motricidad-gruesa.html>

- Gallegos, W. (2013). Theory of intelligence: a neuropsychological approach from Lev Vygotsky point of view. *Cuadernos de neuropsicología*, 22-37.
- García, I. (2009). *Me muevo con la expresión corporal*. Sevilla : MAD.
- García, A. (2010). *Actividades lúdicas en la enseñanza*. Madrid : LFE.
- Gil Madrona, P., Contreras Jrdán, O. R., & Gómez Barreto, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71-96.
- Gil, P., Contreras, O., & Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71-96.
- Gil, P. (2012). *La expresión corporal y educación infantil*. Madrid : OMGER.
- Gómez, R. T., & Molano, O. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje*. Tolima.
- Huaman, J. (2020). Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 AH Túpac Amaru II etapa–Piura.
- Jover, G., & Paya, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón*, 13.
- juegostradicionalesenelecuador.blogspot. (17 de 06 de 2016). *juegostradicionalesenelecuador.blogspot*. Recuperado el 4 de 11 de 2019, de juegostradicionalesenelecuador.blogspot:
<http://juegostradicionalesenelecuador.blogspot.com/>
- Kishimoto, T. (1994). *O jogo e a educação infantil*. Sao Paulo: Pioneira.
- LAHORA, C. (2013). *LAS AULAS DE 0 A 3 AÑOS, SU ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO*. MADRID: NARCEA, S.A. DE EDICIONES.
- Larrinaga, J. (2018). Danzas Infantiles. *Auñamendi Eusko Entziklopedia*.
- Lavega, P. (1995). El juego tradicional en el curriculum de educación física. *AULA*, 44.
- Lavega, P. (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. *Ier. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. España: Puerto del Rosario-Fuenteventura.
- Learreta, Ruana. (2008). *Didáctica de la expresión corporal*. Madrid: Inde.

- Llena, A. (2011). *Curso Practico expresion corporal psicomotriz infantil* . Bogota : Ed.mundo.
- Luna, N. (2019). ¿Qué son las TICs? *Entrepreneur*.
- M, C. (2011). *Expresion Corporal y Danza* . Barcelona : MEC.
- Matos, J. (1995). El paradigma sociocultural de L.S. Costa Rica: Universidad Nacional.
- Megías Tortosa, A., & Lozano Serrano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: EDITEX.
- Mercado, P. A. (2015). Aportes de los Enfoques Socioculturales para “recentrar” los procesos de aprendizaje trabajando en clave dialógica y situacional con la enseñanza. *Praxis Educativa*, 62-71.
- MINEDUC. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular*. Ecuador: MINEDUC.
- MINEDUC. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. QUITO: MINEDUC.
- Ministerio de Educación de Colombia. (2020). *Mineducacion*. Obtenido de Mineducacion: https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1
- Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). (2015). *Guía de Orientaciones para la Aplicación del Currículo de Educación Inicial, Sub Nivel 1-MIES-MINEDUC*. Quito: El Telégrafo EP.
- Moll, L. (1993). *Vigotsky y la educación*. Buenos Aires: Aique.
- Odas, R. p. (2012). *Metodología para la expresión corporal en el ámbito educativo* . Colobia : ISSN.
- Ofele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: educación Física y deportes, Revista Digital*.
- Palacios, J. (2009). *Educación infantil* . Madrid : Morata.
- Paloma, S. (2010). *De la expresión corporal a la comunicacion interpersonal* . Madrid : Ed. Narcea.
- Paucarima, S. (2006). *Modulo de expresion corporal* . Latacunga: Mask.
- Paucarima, S. (2009). *Modulo expresion corporal*. Capelos. Cuva: CARLO.
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2010). *Definicion.de*. Obtenido de Definicion.de: <https://definicion.de/tradicion/>
- Pérez Porto, J., & María, M. (2017). *Definición.DE*. Obtenido de Definición.DE: <https://definicion.de/actividad/>
- Perez, C. (2010). *Educar jugando* . Lima : San Marcos .

- Pérez, J., & Gardey, A. (2019). *Definicion.de*. Obtenido de Definicion.de: <https://definicion.de/motricidad/>
- Pérez, J., & Merino, M. (2016). *Definicion.de*. Obtenido de Definición de ronda infantil: <https://definicion.de/ronda-infantil/>
- PIAGET, J. (1966). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación*. Mexico D.F.: fondo de cultura económica.
- Raffino, M. E. (12 de febrero de 2020). *Concepto.de*. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/tics/>
- Ramos, R. (2018). La pedagogía en el desarrollo integral de niños del nivel inicial.
- Robles, V. (2019). El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera Infancia.
- Romero, M. (2009). *Expresión u comunicación corporal*. Madrid: ED.Océano.
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Ambato: MEGAGRAF.
- Sailema, Á., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., & Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 36(2).
- Sánchez, J., Ortega, S., & López, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*.
- Sarmiento, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Revista Educación física y deporte. Universidad de Antioquia*.
- Segovia, F. (1980). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Quito: Don Bosco.
- Teruel, K. (2009). *Iniciación a la expresión corporal (teoría, técnicas y prácticas)*. Barcelona : Ed. Humanistas. .
- Tomos, A. J. (2010). *Juegos de ritmo espacio y postura y expresión corporal*. Barcelos : Norma América latina .
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego, Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. New York: UNICEF.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid: Visor-Mec.
- Walter, G. (1993). *Spiel und spielpraxis in der grundschule*. Donauwörth: Ludwig Auer GmbH.

Zahler, O., & Carr, J. (2008). *Ciencias de la conducta y cuidado de la salud*. México: Manual Moderno.

Zapata, O. (2009). *Expresión corporal*. España : Trillas.

Anexos

Anexo 1. Ficha de observación



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

**FICHA DE OBSERVACIÓN A SER APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE
DESARROLLO INFANTIL “GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA**

Objetivo: Recoger datos de desarrollo de los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos” de la ciudad de Riobamba, los cuales después de tabularlos, graficados, analizados e interpretados servirán para probar la hipótesis de la investigación y plantear las respectivas conclusiones y recomendaciones.

Nº	INDICADOR	INICIADA	EN PROCESO	ADQUIRIDA
1	Repite y completa canciones, poesías y rimas sencillas			
2	Socializar con sus pares mediante las rondas, bailes, canciones y manifestaciones artísticas culturales			
3	Identificar su imagen corporal frente al espejo			
4	Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro			
5	Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos			

6	Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlas con ayuda			
7	Saltar en dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños			
8	Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como:, caminar por una línea recta y curva trazada en el piso			
9	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo			
10	Realizar movimientos para la coordinación de ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección			
11	Identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial			
TOTAL				

Anexo 2. Permiso para realizar la investigación

Riobamba, 01 de abril de 2019

Magíster
Erica Acurio C.
COORDINADORA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL GALAPAGUITOS

De mis consideraciones:

Yo, Fanny Leonor Miranda Guevara con cédula de ciudadanía N° 0603334384, maestrante del Programa de Maestría de Pedagogía mención Docencia Intercultural COHORTE II de la Universidad Nacional de Chimborazo, me dirijo a usted para solicitarle de la manera más comedida se **autorice la realización de mi trabajo de investigación en el Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos que se encuentra bajo su coordinación previo a la obtención del título de cuarto nivel**, el cual titula "ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "GALAPAGUITOS", RIOBAMBA."

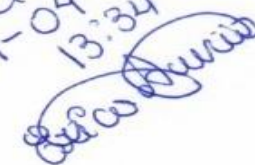
Por la favorable acogida que dé a la presente, extendiendo mi más sincero agradecimiento, con el deseo de éxitos en sus funciones que tan acertadamente realiza a diario.

Muy atentamente,



Lcda. Fanny Miranda Guevara
MAESTRANTE



Recibido
01-04-2019
13:34


CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL GALAPAGUITOS



Riobamba, 4 de abril del 2019

Licenciada
Fanny Miranda Guevara
MAESTRANTE UNACH

Presente.-

En respuesta al oficio presentado con fecha 1 de abril del 2019 en el que se solicita **"se autorice la realización de mi trabajo de investigación en el Centro de Desarrollo Infantil Galapaguitos que se encuentra bajo su coordinación previo a la obtención del título de cuarto nivel, el cual titula "ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "GALAPAGUITOS", RIOBAMBA.""**, tengo a bien mencionar que dicha solicitud ha sido APROBADA.

Es menester manifestar que de presentarse en el trayecto algún tipo de inconveniente que atente contra la integridad de los niños usuarios, equipo de trabajo o padres de familia de este centro infantil, inmediatamente se suspenderá el mismo, procediendo a aplicar las sanciones que fueren necesarias.

Atentamente;


MsC. Erica Acurio Carvajal
COORDINADORA CDI GALAPAGUITOS



Teléfono: 0995428819
email: ericasusanamss@hotmail.com

Anexo 3. Validaciones profesionales en el área del instrumento para recolectar datos



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

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA.

OBJETIVO: Demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo la motricidad gruesa en niños del CDI “Galapaguitos”, Riobamba

MAESTRANTE: Lcda. Fanny Leonor Miranda Guevara

VALIDACIÓN:

1. ¿Los indicadores a evaluarse se encuentran acordes al objetivo de la investigación?

SI (✓)

NO ()

2. ¿Los indicadores a evaluarse, corresponden al ámbito de la exploración y motricidad gruesa, que se trabajan según el Currículo de Educación Inicial?

SI (✓)

NO ()

3. ¿Los indicadores se pueden evaluar a través de la aplicación de actividades lúdicas tradicionales adaptadas para la edad de los niños?

SI (✓)

NO ()

4. ¿Los indicadores a evaluarse, están acorde a las destrezas de motricidad gruesa que los niños deben desarrollar en la edad de uno a tres años?

SI (✓)

NO ()

5. ¿El número de indicadores son suficientes para obtener los datos de desarrollo del ámbito de la exploración y motricidad gruesa?

SI (✓)

NO ()

6. La ficha de observación es:

APLICABLE (✓)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()

COMENTARIOS O SUGERENCIAS:

Es muy interesante aplicar las actividades lúdicas tradicionales para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.

Nombres y apellidos: Jenny Tatiana Aldás Carvajal
Título: Magister en Parvularia mención Juego, Arte y Aprendizaje
Función que desempeña: Coordinadora CDI - MIES
Firma: Jenny Aldás
060378397-8



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

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA.

OBJETIVO: Demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo la motricidad gruesa en niños del CDI “Galapaguitos”, Riobamba

MAESTRANTE: Lcda. Fanny Leonor Miranda Guevara

VALIDACIÓN:

1. ¿Los indicadores a evaluarse se encuentran acordes al objetivo de la investigación?

SI (✓)

NO ()

2. ¿Los indicadores a evaluarse, corresponden al ámbito de la exploración y motricidad gruesa, que se trabajan según el Currículo de Educación Inicial?

SI (✓)

NO ()

3. ¿Los indicadores se pueden evaluar a través de la aplicación de actividades lúdicas tradicionales adaptadas para la edad de los niños?

SI (/)

NO ()

4. ¿Los indicadores a evaluarse, están acorde a las destrezas de motricidad gruesa que los niños deben desarrollar en la edad de uno a tres años?

SI (/)

NO ()

5. ¿El número de indicadores son suficientes para obtener los datos de desarrollo del ámbito de la exploración y motricidad gruesa?

SI (/)

NO ()

6. La ficha de observación es:

APLICABLE (/)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()

COMENTARIOS O SUGERENCIAS:

Ninguna

Nombres y apellidos: Erica Susana Acuña Carvajal
Título: Magister Parvularia Juego - Arte y Aprendizaje
Función que desempeña: Coordinadora COI
Firma: Erica Acuña
0603127408



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

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA.

OBJETIVO: Demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo la motricidad gruesa en niños del CDI “Galapaguitos”, Riobamba

MAESTRANTE: Lcda. Fanny Leonor Miranda Guevara

VALIDACIÓN:

1. ¿Los indicadores a evaluarse se encuentran acordes al objetivo de la investigación?

SI (x)

NO ()

2. ¿Los indicadores a evaluarse, corresponden al ámbito de la exploración y motricidad gruesa, que se trabajan según el Currículo de Educación Inicial?

SI (x)

NO ()

3. ¿Los indicadores se pueden evaluar a través de la aplicación de actividades lúdicas tradicionales adaptadas para la edad de los niños?

SI (x)

NO ()

4. ¿Los indicadores a evaluarse, están acorde a las destrezas de motricidad gruesa que los niños deben desarrollar en la edad de uno a tres años?

SI (x)

NO ()

5. ¿El número de indicadores son suficientes para obtener los datos de desarrollo del ámbito de la exploración y motricidad gruesa?

SI (x)

NO ()

6. La ficha de observación es:

APLICABLE (x)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()

COMENTARIOS O SUGERENCIAS:

Ninguna

Nombres y apellidos: *Deibánica Patricia Rojas Escobar*

Título: *Magister en Popularización Juego, Arte y Aprendizaje*

Función que desempeña: *Coordinadora CDI*

Firma: *Deibánica Rojas*

0603429127



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

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA.

OBJETIVO: Demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo la motricidad gruesa en niños del CDI “Galapaguitos”, Riobamba

MAESTRANTE: Lcda. Fanny Leonor Miranda Guevara

VALIDACIÓN:

1. ¿Los indicadores a evaluarse se encuentran acordes al objetivo de la investigación?

SI (✓)

NO ()

2. ¿Los indicadores a evaluarse, corresponden al ámbito de la exploración y motricidad gruesa, que se trabajan según el Currículo de Educación Inicial?

SI (✓)

NO ()

3. ¿Los indicadores se pueden evaluar a través de la aplicación de actividades lúdicas tradicionales adaptadas para la edad de los niños?

SI (✓)

NO ()

4. ¿Los indicadores a evaluarse, están acorde a las destrezas de motricidad gruesa que los niños deben desarrollar en la edad de uno a tres años?

SI (✓)

NO ()

5. ¿El número de indicadores son suficientes para obtener los datos de desarrollo del ámbito de la exploración y motricidad gruesa?

SI (✓)

NO ()

6. La ficha de observación es:

APLICABLE (✓)

APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR ()

NO APLICABLE ()

COMENTARIOS O SUGERENCIAS:

Sugiero planificar con anticipación las actividades hacer aplicaciones para mejorar la motricidad gruesa, siempre tomando en cuenta la dificultad de acuerdo a los niños y sus edades.

Nombres y apellidos: Norma Margoth Pomaatoca Tuasa

Título: MSc. Parvularia. Mención Juego Libre y Aprendizaje

Función que desempeña: Educadora CDI - Mies

Firma: [Firma manuscrita] 060439181-8

Anexo 4. Permiso Consentido de los padres de familia o representantes legales



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO

PERMISO CONSENTIDO DE LOS PADRES DE FAMILIA O REPRESENTANTES LEGALES

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDADES LÚDICAS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “GALAPAGUITOS”, RIOBAMBA.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: Demostrar que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tradicionales “Jugando en el Galapaguitos”, fortalece el desarrollo la motricidad gruesa en niños del CDI “Galapaguitos”, Riobamba

MAESTRANTE: Lcda. Fanny Leonor Miranda Guevara

Por medio de la presente autorizo a quien corresponda el uso de material fotográfico y de video de mi representado /a, en la presente investigación realizada por la Licenciada Fanny Miranda, la misma que podrá hacer uso de dicho material como prueba de su investigación, para lo cual suscribimos los padres de familia del del Centro de Desarrollo Infantil “Galapaguitos“ Riobamba.

Nº	Nombre del niño/a	Nombre del representante	Cédula	Firma
1	Albio Carrillo Santiago Gemal	Ana Lucía Carrillo	060313671-4	
2	Scarlett Gamileth Candó Puelate	Dayana Puelate	060483250-4	
3	Mischa Eingo Alison Monerrath	Eingo Guapi Verónica Alexandra	0604176370	

Nº	Nombre del niño/a	Nombre del representante	Cédula	Firma
5	Genesis Valentina Saenz López	Jeseni Carolina López Ayala	1720929753	
6	Domenica Julieta Saenz López	Jeseni Carolina López Ayala	1720929753	
7	Itzel Valentina Granizo Gusgue Emily Domenica Tene Batin	Jesica Alexandra Gusgue Amaguaya Anahy Alicia Batin Ruiz	060462731-5	
8	Eithan Josue Batin Ortega	Ricard Alicia Ruiz Compadre	06055458-3	
9	OROZCO ESPINORA EDUARDO ESPINORA	OROZCO EDUARDO	170792951-7	
10	OROZCO ESPINORA EDUARDO ESPINORA	OROZCO EDUARDO	060173712-1	
11	OROZCO ESPINORA EDUARDO ESPINORA	OROZCO EDUARDO	060173712-1	
12	OROZCO ESPINORA CALAS TRUJILLO	OROZCO ESPINORA CALAS TRUJILLO	060318877-1	
13	JORGE ISMAEL ANCHUNDIA HOLGUIN	SANDY AUXILIADORA HOLGUIN BOWEN	172066899	
14	BUSSON ESCOBAR CHAVEZ SEMA	WORMA BOWEN SEMA SHILQUELO	060275233-1	
15	Ariadna Salome Gonzalez Lizcano Herdy Astin Poca Vargas	Carolina del valle Lizcano Soto Silvia Consuelo Poca Pala	1757741041	
16	Aitana Katerleya Arcos Estrada	Diana Lucia Estrada Torres	0604358728	
17	Alisson Cordova Nauha	Silvia Lorena Nauha Pawan	1101011094-2	
18	José Eduardo Lavatayui Belmar Martins Samara Carlos Pérez	Marta Elva Benavides Flores Liliana Alexandra Pérez Zurita	0601592074	
19	TAYLOR ZACD Romero Villalobos	Liliana Alexandra Pérez Zurita	060422383-4	
20	Camilo Sarah Vazquez Vazquez Kelly Esteliana Vazquez Lucero	Genesis de los Angeles Villalobos Medina Byron Marcela Vazquez Vazquez	095660086	
21	Camilo Sarah Vazquez Vazquez Kelly Esteliana Vazquez Lucero	Byron Marcela Vazquez Vazquez	060290287	
22	Kelly Esteliana Vazquez Lucero	Byron Marcela Vazquez Vazquez	060290287	
23	Granda Inga Angel Josue	Inga Brito María José	0106517352	
24	Granda Inga Valentina Abigail	Inga Brito María José	0106517352	
25	Jada Sanchez Karen Samantha Guadalupe Tamay Nathan James	Sanchez Rodriguez Varitza Karan Tamey Pucar Gladys Germanica	1727448043	
26	Jada Sanchez Karen Samantha Guadalupe Tamay Nathan James	Sanchez Rodriguez Varitza Karan Tamey Pucar Gladys Germanica	0609695022	
27	Jada Sanchez Karen Samantha Guadalupe Tamay Nathan James	Sanchez Rodriguez Varitza Karan Tamey Pucar Gladys Germanica	0609695022	

Nº	Nombre del niño/a	Nombre del representante	Cédula	Firma
28	Shonda Darly Medina Alejo	Derkys Madalay Alejo Colmenarez	V. 17824419	
29	Ariel Alexander Cabrera Sistema	Carmifa Elizabeth Inchikema Sistema	060554515-6	
30	Dilan Jair Baraya Suiza	Adriana Piedad Suiza Duchicela	0605912062	
31	Berlanny Aracely Chugmay Chunzo	Gissela Solange Chunzo Azeeta	0604661876	
32	Carina Elizabeth Chiliza Echeverri	Samantha Elizabeth Ch. Anilema Chiliza	060490249-4	
33	Katy Raquel Fiallos Galeas	Monica Isabel Galeas Quiñiri	060420712-6	
34	Joaquin Oswaldo Fiallos Galeas	Monica Isabel Galeas Quiñiri	060420712-6	
35	Padre Patricio Olmedo Quijiga	María Patricio Olmedo Quijiga	0603588520	
36	Eduardo Mathias Leon Pepper	Roxana Michelle Pepper Rivera	060510266-4	
37	Axel Luis Toaza Garcés	Zaida Abigail Garcés Rivera	060510262-3	
38	Isabella Karata Salguero Yerani	María Utricio Salguero Oviedo	060476110-1	
39	Muzici Barrero Zubí Nicolás	Fátima Alejandra Barrero Calderas	0604486217	
40	Muzici Barrero Karlen Alejandro	Fátima Alejandra Barrero Calderas	0604486217	
41	Erick Alexander Pindisara Cruz	María Ángela Cruz Seaman	060353447-0	
42	Leis Mateo Flores Olmedo	Jimena Maribel Olmedo Díaz	0603706608	
43	Andrés Valentín Maldonado Zabala	Lilicain Alcaez Rivera	0602347940	
44	Christopher Eusebio Guamba Magales	Gissela Morelia Noques Salcedo	0604777086	
45	Danna Yulibeth Beitca Bhuayali	Adriana Rocío Bhuayali Andrade	060508482-1	
46	Andrea Carolina Puyay Inchikema	Jessica Margarita Inchikema Accancela	065025443-0	
47	Samanth Yagquillimar Banaay	Yagdi Bibiana Banaay Quisipi	0605087261	
48	SADRO SANTI CELIA MORETA	CARLOS MUSTHALL MORETA YEREZ	060507955-6	
49	Sordana Moncerrath Chiliza Alcaez	Valeria Elizabeth Alcaez Andrade	060508823-6	

Nº	Nombre del niño/a	Nombre del representante	Cédula	Firma
50	Axel Ezequiel Andrade Yopez	Barbara Yopez Chuplay	06042776-2	
51	Jeremy Santiago Miranda Chicaiza	Angelica Chicaiza Duick	065011852-4	
52	Adalah Raquel Ricachi Ortiz	Carolina Elizabeth Ortiz Molina	060508837-6	
53	Nehemias Emiliano Galvez Ricachi	Carolina Ortiz Molina	060508837-6	
54	Mattias Alejandro Guevara Lopez	Carolina Febrilad Guevara Echeverria	0601965593	
55	Valterika Salome Chuguiy Uiguin	Hilda Graciela Uiguin Orozco	0604549432	
56	Naomi Estefania Calderon Bushpa	Gabriela Marisol Bushpa Nucancela	060508856-6	
57	Mattias Acosta	Pedro Acosta	060324106-8	
58	Alexa Posay	Rosa Tomara Cruz Espino	060409712-3	
59	Guillermo Pomagalli Roshina Sayubi	Pomagalli Yupa Gossela Micaela	0604649327	
60	Rene Orate Diana Patricia	Pera Espin Freddy Pera	1803950680	
61	Eduardo Diaz Valentina Izabela	Eduardo Cepeda Luis Efraim	064273185	
62	Aucancela Anilema Victoria Surahi	Aucancela Sagnay Wilson Israel	0604441899	
63	BONILLA LUZ AITHANA ARLETH	LUZ NARANJO HADIA VERONICA	1723075816	

Anexo 5. Fotografías

Foto 1 Baile del tomate



Fotografía de Miranda, F. Niños bailando. Archivo fotográfico del autor

Foto 2 Caminando sobre línea curva



Fotografía de Miranda, F. Niña caminando sobre línea curva. Archivo fotográfico del autor

Foto 3 Niño llevando objetos de un lado a otro, siguiendo una línea



Fotografía de Miranda, F. Niña caminando sobre línea curva. Archivo fotográfico del autor

Foto 4 Niño jugando rayuela



Fotografía de Miranda, F. Niño saltando la rayuela. Archivo fotográfico del autor

Foto 5 Saltar con distancias cortas con los pies juntos



Fotografía de Miranda, F. Niña saltando distancias pequeñas graficadas en el piso con los dos pies juntos. Archivo fotográfico del autor

Foto 6 Saltar con obstáculos



Fotografía de Miranda, F. Niña atravesando pequeños obstáculos con saltos. Archivo fotográfico del autor

Foto 7 Ronda



Fotografía de Miranda, F. Niños realizando rondas. Archivo fotográfico del autor

Foto 8 Ronda



Fotografía de Miranda, F. Niños realizando rondas. Archivo fotográfico del autor

Foto 9 Mantener el equilibrio



Fotografía de Miranda, F. Niño mantiene su equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas. Archivo fotográfico del autor