



PROYECTO DE GRADO

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UN MANUAL CON ACTIVIDADES, DIRIGIDO A LAS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS RETOÑOS UBICADO EN LA CIUDAD DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015-2016.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil.

AUTORA: RIVERA MACÍAS LUCÍA FIDELINA

TUTORA: Ms.C. VERÓNICA FLORES

QUITO – ECUADOR

2016



Quito, 23 de abril de 2016

Doctor:
Joel Flores
Director de la Carrera Desarrollo del Talento Infantil

CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO

En mi calidad de Tutora del Proyecto de grado en la Carrera de Desarrollo de Talento Infantil;

Yo, VERÓNICA CECILIA FLORES ANELOA

CERTIFICO:

*Que se ha procedido al estudio del Proyecto de Grado de la alumna **RIVERA MACÍAS LUCÍA FIDELINA**, ha realizado su proyecto en los tiempos correspondientes en consecuencia se encuentra apta para presentarse a la disertación para obtener el título de Tecnólogo en la Carrera de Desarrollo de Talento Infantil*

Verónica Flores
Tutora de Proyecto de Grado

CI_____



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

RIVERA MACIAS LUCIA FIDELINA

CC: 1311559635



DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN

Yo, Lucía Fidelina Rivera Macías estudiante de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo los derechos de autoría de mi investigación a favor del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

RIVERA MACIAS LUCIA FIDELINA

CC: 1311559635



CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante **Rivera Macías Lucía Fidelina** por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE. -

a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento Infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado *“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE, PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. ELABORACIÓN DE UN MANUAL CON ACTIVIDADES, DIRIGIDO A LAS DOCENTES DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR “LOS RETOÑOS”, UBICADO EN LA CIUDAD DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EN EL AÑO 2015-2016”*. El cual incluye el desarrollo de un manual que contiene actividades y técnicas para docentes con los juegos tradicionales ecuatorianos que permitirán al niño y niña a fortalecer su desarrollo motriz.

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena socialización a la comunidad educativa.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA. -

Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del manual de juegos tradicionales, descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar el manual que contiene actividades y técnicas para docentes con los juegos tradicionales ecuatorianos que permitirán al niño y niña a fortalecer su desarrollo motriz, tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros:

- a) La reproducción del manual por cualquier forma o procedimiento;
- b) La comunicación pública del manual;
- c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización del manual.
- d) Cualquier transformación o modificación del manual.
- e) La protección y registro en el IEPI del manual a nombre del Cesionario
- f) Ejercer la protección jurídica del manual que contiene actividades y técnicas para docentes con los juegos tradicionales ecuatorianos que permitirán al niño y niña a fortalecer su desarrollo motriz;
- g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

**TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE. -**

El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del manual didáctico sobre actividades y técnicas para docentes con los juegos tradicionales ecuatorianos que permitirán al niño y niña a fortalecer su desarrollo motriz, que es objeto del presente contrato.

Como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del manual a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA. -

La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO. -

La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA. -Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo.

Las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas:



- a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;
- b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno;
- d) El procedimiento será confidencial y en derecho;
- e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito;
- f) El idioma del arbitraje será el español; y,
- g) La reconvenición, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN. -

Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 25 días del mes de abril del dos mil dieciséis.

f) _____
CI.- 131155963-5
CEDENTE

f) _____
Instituto Tecnológico Superior Cordillera
CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

Agradezco, primero a Dios ya que él me ha dado la fuerza, la fe y la vida necesaria para estar donde estoy ahora, emprendiendo mi proyecto y sin el nada es posible, al Instituto Tecnológico Superior Cordillera ya que no solo me ha formado científicamente sino también como persona, a mis maestros y maestras que día a día me impartieron sus conocimientos, a mi tutora quien ha sido la mejor aliada y guía durante este proceso para culminar esta meta, a mis padres por hacer de mí una persona con muchos valores y ganas de superación, a mi hijo que es mi mayor inspiración para lograr este objetivo, a mis hermanas por su apoyo incondicional, a mi novio por su ayuda y motivación y a mis amigas que de una u otra forma estuvieron conmigo.



DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres que son el pilar de mi vida y sin su apoyo y amor no hubiera podido continuar con mis estudios, a mis hermanas que son la motivación e inspiración para continuar mis estudios y culminar con éxitos mi proyecto, a mi hijo que es el mayor tesoro bendición que tengo, a mi novio por su afecto y ayuda incondicional y a todos quienes han contribuido con su presencia y ayuda de alguna manera en mi vida.



xi

ÍNDICE GENERAL

Declaración de autoría del estudiante	iii
Declaración de cesión de derechos a la institución.....	iv
Contrato de cesión sobre derechos propiedad intelectual.	v
Agradecimiento.....	ix
Dedicatoria.....	x
Índice general.....	xi
Índice de figuras.....	xv
Índice de tablas	xvi
Índice de gráficos.....	xvii
Resumen ejecutivo	xviii
Abstract	xx
Introducción	xxi
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES.....	1
1.01 Contexto.....	1
1.01.01 Macro	3
1.01.02 Meso.....	4
1.01.03 Micro.....	4
1.02 Justificación	5

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



1.03 Definición del problema central (Matriz T).....	6
1.03.01 Situación Actual.....	6
1.03.02 Situación Empeorada	6
1.03.03 Situación Mejorada	7
1.03.04 Fuerzas Impulsadoras.....	7
1.03.05 Fuerzas Bloqueadoras.	8
1.03.06 Intensidad Real (I.R).....	8
1.03.07 Potencial de Cambio (P.C).....	9
1.04 Matriz de fuerzas T	9
CAPÍTULO II: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.....	10
2.01 Mapeo de involucrados	10
2.02 Matriz de análisis de Involucrados	11
2.02.01 Actores Involucrados	11
2.02.02 Interés sobre el problema central	12
2.02.03 Problemas Percibidos.....	12
2.02.04 Interés sobre el Proyecto	13
2.02.05 Conflictos potenciales.....	14
CAPÍTULO III: PROBLEMAS Y OBJETIVOS	16
3.01 Árbol De Problemas	16
3.02 Árbol de Objetivos.....	17



CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	19
4.01 Matriz de Análisis de Alternativas.....	19
4.02 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos	21
4.03 Diagrama de Estrategias	24
4.04 Matriz de Marco Lógico	25
CAPÍTULO V: PROPUESTA.....	30
5.01 Antecedentes	30
5.01.01 Antecedentes	30
5.01.02 Datos informativos.....	31
5.01.03 Reseña histórica	31
5.01.04 Objetivos	32
5.01.05 Justificación	33
5.01.06 Marco Teórico.....	34
5.02 Descripción	41
5.02.01 Metodología	41
5.02.02 Métodos.....	41
5.02.03 Técnicas	42
5.02.04 Participantes	43
5.02.04 Análisis e interpretación de resultados	43
5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta	54

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



xiv

5.03.01 Taller de socialización	54
5.03.02 Propuesta.....	55
CAPÍTULO VI: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	88
6.01 Recursos.....	88
6.02 Presupuesto	89
6.03 Cronograma.....	89
CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	91
7.01 Conclusiones	91
7.02 Recomendaciones	91
Referencias bibliográficas	93
Anexos	95
Anexo 1 Encuesta	95
Anexo 2 Lista de cotejo	96
Anexo 3 Invitación.....	97
Anexo 4 Fotos de la socialización	98
Anexo 5 Álbum fotográfico de juegos tradicionales	103



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapeo de Involucrados	10
Figura 2. Árbol de Problemas	17
Figura 3. Árbol de objetivo	18
Figura 4. Diagrama de Estrategias	25



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz T	9
Tabla 2. Grupo de involucrados.....	10
Tabla 3. Matriz de Análisis de Involucrados	14
Tabla 4. Matriz de análisis de alternativas.....	21
Tabla 5. Matriz de análisis de impacto de los objetivos	23
Tabla 6. Matriz de Marco Lógico	27
Tabla 7. Docentes.....	43
Tabla 8. ¿Qué son los juegos tradicionales?	44
Tabla 9. ¿Importancia de los juegos tradicionales en la vida escolar?	45
Tabla 10. ¿Los juegos tradicionales fomentan la cultura de los pueblos?	46
Tabla 11. ¿Conoce usted más de 5 juegos tradicionales?	47
Tabla 12. ¿Los juegos tradicionales brindan beneficios para el desarrollo de los niños y niñas?	48
Tabla 13. Los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación.....	49
Tabla 14. Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de los niños y niñas...50	
Tabla 15. Utiliza los juegos tradicionales.....	51
Tabla 16. Utilizaría los juegos tradicionales como herramienta metodológica.	52
Tabla 17. Cree necesario disponer de un manual con actividades recreativas mediante los juegos tradicionales.....	53
Tabla 18. Presupuesto	89



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. ¿Qué son los juegos tradicionales?	44
Gráfico 2. ¿Importancia de los juegos tradicionales en la vida escolar?	45
Gráfico 3. Los juegos tradicionales fomentan la cultura de los pueblos.	46
Gráfico 4. Conoce usted más de 5 s juegos tradicionales.	47
Gráfico 5. Los juegos tradicionales brindan beneficios para el desarrollo de las niñas y niños.	48
Gráfico 6. Los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación.	49
Gráfico 7. Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de los niños y niñas..	50
Gráfico 8. Utiliza los juegos tradicionales.	51
Gráfico 9. Utilizaría los juegos tradicionales como herramienta metodológica.	52
Gráfico 10. Cree necesario disponer de un manual con actividades recreativas mediante los juegos tradicionales.....	53



RESUMEN EJECUTIVO

Es muy importante la ejecución del presente trabajo, debido a que es durante los primeros años de vida donde los niños y niñas adquieren con mayor facilidad sus conocimientos y aprendizajes, y que mejor forma que estos aprendizajes se desarrollen mediante actividades lúdicas propias de su comunidad, como son los juegos tradicionales ecuatorianos es trascendental sembrar bases para la formación integral de los niños y niñas lo que les evitara futuras problemáticas en cuanto a su normal desarrollo. La estimulación en los infantes es un medio eficaz para potenciar sus capacidades, habilidades y así aportar en su desarrollo a nivel integral.

Para la realización del presente trabajo se investigó si los docentes del CIBV “Los Retoños” conocen sobre la importancia de los juegos tradicionales ecuatorianos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años, de esta manera se fundamenta la necesidad de elaborar, un manual de juegos tradicionales con técnicas y actividades dirigida a los y las docentes del mencionado CIBV. El estudio correspondió al enfoque cuantitativo de investigación, es un proyecto factible, con apoyo de investigación bibliográfica, documental y de campo, de nivel descriptivo. Se inició de un diagnóstico de la realidad en la que se desenvuelven en la unidad Educativa, mediante unas encuestas realizadas a los docentes. Los datos obtenidos durante este proceso de investigación, fueron analizados mediante la estadística descriptiva, se tabularon y calcularon los respectivos porcentajes; posteriormente, se presentaron los resultados en gráficos circulares, con su respectiva interpretación. Este análisis permitió redactar las conclusiones y recomendaciones, las cuales sustentaron la elaboración de la propuesta.



La importancia del trabajo se establece en la elaboración de un manual de técnicas y actividades dirigida hacia los y las docentes, su aplicación fomenta el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 años de edad.



ABSTRACT

It is very important to the implementation of this project, because it is during the first years of life where children acquire more easily their knowledge and learning, and what better way than these learnings are developed through own community recreational activities, such as traditional games is transcendental Ecuadorian foundation for the integral formation of children what we avoid future problems in their normal development. Stimulation in infants is effective to enhance their capabilities and skills medium and thus will bring its comprehensive development level.

For the realization of this study we investigated whether the teachers CIBV " Los Retoños " know about the importance of traditional Ecuadorian games to develop gross motor skills in children 3 years, so the need to develop is based, manual techniques and traditional games aimed at the teachers of that CIBV activities. The study corresponded to quantitative and qualitative research approach is a feasible project, with the support of Bibliographical, documentary and field research, descriptive level. It started a diagnosis of the reality in which they operate in the educational unit by a encuestas made to teachers. The data obtained during this research process, were analyzed using descriptive statistics, tabulated and calculated the respective percentages; later, the results were presented in pie charts, with their respective interpretation. This analysis allowed draft conclusions and recommendations, which based the preparation of the proposal.

The importance of work is set to the elaboration of a Manual of techniques and activities directed towards the teachers, their application promotes the comprehensive development of children under 3 years old.



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación se enfoca en la importancia que tienen los juegos tradicionales para el desarrollo integral de los niños y niñas durante la primera infancia, lo que les permitirá adquirir aprendizajes significativos mediante juegos entretenidos y divertidos, además de lograr que estos se sigan transmitiendo de generación en generación y no se pierdan con el pasar de los años, puesto que hoy en día la tecnología ha invadido los hogares ecuatorianos y nuestros hijos ya no realizan actividades recreativas o en familia.

Es sabido que el juego constituye una actividad que permite desarrollar la comunicación, la sociabilidad, el trabajo en grupo, por lo cual es recomendado por los psicólogos, educadores e investigadores para que el aprendizaje sea óptimo y valorativo. Por lo tanto, este proyecto trata de beneficiar a los niños y niñas del centro infantil “Los Retoños” de la ciudad de Quito, para que logren una formación integral, durante los primeros años de vida.

Los juegos tradicionales pretenden ser el instrumento pedagógico que despierte el interés, la creatividad, la motivación, el entusiasmo de los niños y niñas, además a través de ellos logren desarrollar al máximo la motricidad gruesa, y hacer que desde pequeños valoren las tradiciones y costumbres que tienen tendencia a desaparecer dentro de un mundo globalizado.

Este tema es de gran importancia para madres, padres, educadores y todas aquellas personas que se preocupan por el área educativa y quieren llegar a una educación de calidad, y esta la pueden lograr teniendo como objetivo el desarrollo integral de los niños y niñas, se debe considerar que los niños son el futuro de la patria y quien más que los y las docentes para sembrar bases sólidas para su desarrollo, es importante considerar que la mejor inversión que se puede realizar es en el área educativa porque nos da los mejores frutos.



CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.01 Contexto

El juego es una de las actividades primeras del ser humano, principalmente en los niños y niñas donde se encuentra el origen de la fantasía y la creación. Solo en la medida que el hombre juega puede crear, por medio de este acto desarrolla todo su potencial creativo, siendo su carácter esencial la libertad, que debe tener para expresar lo que siente y piensa, en cualquier situación que se le presente.

Desde la antigüedad se han buscado formas de entretenimiento y competencia usando cosas que se tenían a la mano, como: piedritas, maderas, huesos y tableros dibujados en la tierra. A través de la historia ha evolucionado este concepto y su realidad, y así se encuentra que en las distintas culturas y pueblos se practican juegos que con más o menos similitudes y diferencias, han logrado entretener a generaciones de niños y niñas, transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad.

Las autoras (Cabezas Soria & Pérez García, 2012) concluyen que:

“El juego infantil es una necesidad básica para el desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico y emocional de acuerdo a su edad. Los adultos a menudo piensan que los niños juegan para entretenerse, para dejarnos tiempo libre. La realidad es muy distinta. Los



niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo, sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales, y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Pero nunca en la historia los niños han jugado menos que ahora”.

(González Millán, 1987) define el juego como “una actividad placentera con un fin en sí misma. Esta es una de las múltiples acepciones que se pueden encontrar del juego, pero no se puede establecer la definición exacta de juego. Algo similar ocurre con las teorías que intentan explicarlo. El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades”.

La teoría de la recapitulación de (Hall, 1904), dice que “en el juego se reproducen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales”. El biólogo (Spencer , 1855) sostiene que “el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento”. Hasta después de Rosseau, ya en el siglo XIX, el juego no se introduce plenamente en la educación. En la actualidad, el juego desarrolla un rol muy importante en la vida escolar, pero su inclusión aún no es total.

(Piaget, 1982) es un clásico que ofrece una clasificación muy completa y una gran coherencia a la hora de explicar la génesis del juego infantil. El ejercicio, el símbolo y la regla Piaget manifiesta que “existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla. El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensorio motores que se caracterizan por la ausencia de



símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal”.

El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensorio motor. Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente. La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta. Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensoria motora, representativa y reflexiva).

1.01.01 Macro

En América Latina, los juegos y deportes tradicionales forman parte del patrimonio de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura, la UNESCO quien trabaja para preservar, promover y desarrollar la Especialidad Tradicional Garantizada (ETG), en los países como Perú y Argentina, de acuerdo al artículo 31 de la convención sobre los deberes del niño, los estados de todas partes reconocen los derechos del niño al descanso, esparcimiento al juego y las actividades recreativas propias de su edad, a participar libremente en la vida cultural.

La UNESCO realizó varios convenios con instituciones educativas de estos países para llegar a los niños, niñas y adolescentes, por lo que se considera al juego como una de sus formas de expresión, que garantiza la diversidad cultural, de acuerdo a esto todos los establecimientos deben acoger al juego como agente motivacional de aprendizajes y a su vez fomentar valores que ayuden al desarrollo integral de los niños y niñas.



1.01.02 Meso

En el Ecuador el Ministerio de Educación (Min. Educ.) firmó en marzo del 2014 el acuerdo 41, en el que se aumentan de dos a cinco horas de educación física para las instituciones de educación básica y bachillerato públicos de todo el Ecuador. Para el uso adecuado y pertinente de estas horas se desarrolló el programa “Aprendiendo en movimiento”, que tiene como fin que los estudiantes se muevan con juegos y actividades recreativas, que aportaran a su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socio afectivo y cultural.

“Aprendiendo en movimientos” se compone de bloques temáticos que contienen actividades que realizarán los estudiantes. Entre estos bloques se cuentan los siguientes:

- Armemos un circo (ejecución de malabares, actos de equilibrio).
- Recuperemos los juegos tradicionales (rayuela saltos de cuerda, carreras de ensacados).
- Seamos atletas (Actividades que proporcionen correr, saltar, lanzar entre otros.).

Este programa contribuirá a cumplir con lo establecido en la constitución del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, que promueven el desarrollo histórico de los y Las ciudadanas, estimulando 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”. (Art.27, Constitución de la República del Ecuador).

1.01.03 Micro

En la provincia de Pichincha en el cantón Quito, el CIBV “Los Retoños” los juegos tradicionales no son considerados en sus planificaciones para realizar actividades que logren un buen desarrollo en los niños y niñas, los docentes requieren orientación constante que les



permita desarrollar las destrezas cognitivas, creativas y pedagógicas que les permita apropiarse de los juegos en sus más variadas expresiones.

Recuperar los juegos tradicionales dentro del centro infantil constituye un propósito valioso que aporta significativamente al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, al mismo tiempo se fomenta la práctica de actividades recreativas a través de una sana diversión y alegre aprendizaje se estimula la práctica de valores como la cooperación, la integración, el diálogo, el respeto y la formación de buenos ciudadanos.

La actividad lúdica que tiene connotaciones de tipo tradicional, proporciona al docente la oportunidad de aprovechar situaciones que surgen del contacto cotidiano con los niños para involucrarse en el desarrollo de actividades, además de fortalecer el desarrollo integral, siembra el amor por las tradiciones y costumbres, por lo que es importante la elaboración de un manual dirigido a las docentes de este centro infantil, con actividades de los juegos tradicionales.

1.02 Justificación

El presente proyecto pretende atender el área lúdica, en la educación desde la primera infancia, concediéndole la importancia que merece; está orientada y planificada especialmente como una estrategia metodológica que busca afianzar aprendizajes significativos y funcionales en los niños y niñas de tres años, abordar la práctica de los juegos tradicionales, es de gran relevancia puesto que hoy en día las nuevas tecnologías, la comunicación e información, y el mundo globalizado están haciendo que se pierda la práctica de los juegos tradicionales.

Es sabido que el juego constituye una actividad que permite desarrollar la comunicación, la sociabilidad, el trabajo en grupo, por lo cual es recomendado por los psicólogos, educadores e investigadores para que el aprendizaje sea óptimo y valorativo. Por lo tanto, este proyecto



trata de beneficiar a los niños y niñas del CIBV “Los Retoños” de la ciudad de Quito, para que los niños y niñas obtengan un óptimo desarrollo.

Los juegos tradicionales pretenden ser el instrumento pedagógico que despierte el interés, la creatividad, la motivación, el entusiasmo de los niños y niñas, además a través de ellos logren desarrollar al máximo la motricidad gruesa, y hacer que desde pequeños valoren las tradiciones y costumbres que tienen tendencia a desaparecer dentro de un mundo globalizado.

La elaboración de un manual de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años, incluirá estrategias, metódicas y procedimientos adecuados para el desarrollo de diferentes actividades de recreación y entretenimiento, en los cuales los niños y niñas serán los beneficiados, puesto que lo que se pretende lograr es que ellos obtengan un aprendizaje significativo.

1.03 Definición del problema central (Matriz T)

Esta matriz permite identificar la problemática del proyecto. Ver tabla 1

1.03.01 Situación Actual

En el CIBV “Los Retoños” no se desarrolla la motricidad gruesa, por la falta de implementación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años.

1.03.02 Situación Empeorada

Los niños y niñas del CIBV “Los Retoños” presentan dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura y en la ubicación témporo-espacial.



1.03.03 Situación Mejorada

Los niños y niñas del CIBV “Los Retoños” tendrán un buen desarrollo en el proceso de lectoescritura y en la ubicación témporo-espacial mediante los juegos tradicionales.

1.03.04 Fuerzas Impulsadoras.

Primera: Implementar un rincón de expresión corporal, en el centro infantil, la intensidad real es baja y se quiere llegar a un potencial de cambio alto, es muy importante contar con un rincón de expresión corporal dentro de la institución.

Segunda: Capacitar a los docentes acerca de la implementación de actividades con los juegos tradicionales, la intensidad real es medio bajo y se quiere alcanzar un potencial de cambio alto. La institución no cuenta con un personal capacitado.

Tercera: Realizar un taller de socialización, para los docentes del CIBV “Los Retoños”, y darles a conocer como se deben realizar las actividades con los juegos tradicionales, la intensidad real es baja y se quiere alcanzar un potencial de cambio medio alto, a través del taller de socialización los docentes estarán mejor informados de las actividades que pueden realizar con los juegos tradicionales.

Cuarta: Elaboración de un manual con actividades de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años dirigido a los docentes, la intensidad real es media baja y se quiere lograr un potencial de cambio alto con este manual se pondrá en práctica las diferentes actividades que se pueden realizar con los juegos tradicionales lo que no se está haciendo en el centro infantil.



1.03.05 Fuerzas Bloqueadoras.

Primero: Falta de recursos económicos, la intensidad real es alta y se quiere llegar a un potencial de cambio bajo. Los recursos económicos son muy importantes, para desarrollar cualquier tipo de actividades o mejoras en el centro infantil, por lo que se realizara autogestión para implementar el rincón de expresión corporal.

Segundo: Poco interés por parte de los educadores para asistir a la capacitación, la intensidad real es alta y se pretende lograr un potencial de cambio medio bajo. Es muy importante que las docentes tomen conciencia del trabajo que realizan.

Tercero: Impuntualidad por parte de los docentes, la intensidad real es medio bajo y se pretende lograr un potencial de cambio bajo, ser impuntual es una de las debilidades de las docentes del centro infantil por lo que se quiere concientizar, en ellas lo importante que es ser puntual.

Cuarto: Que no exista una buena organización para la elaboración del manual, la intensidad real es alto y se pretende llegar a un potencial de cambio medio bajo, se debe tener mucho cuidado cuando se realiza un manual.

1.03.06 Intensidad Real (I.R)

Es el valor que analiza lo que pasa en la realidad tanto la fuerza bloqueadora como impulsadora; de acuerdo a la siguiente escala de valores.

Valor	Categoría
1	Bajo
2	Medio bajo
3	Medio
4	Medio alto
5	Alto



1.03.07 Potencial de Cambio (P.C)

Valor que analiza el cambio al que se desea llegar tanto la fuerza bloqueadora como impulsadora; según la escala de los valores antes mencionada.

1.04 Matriz de fuerzas T

Es el valor que analiza en importancia al cambio que se requiere llegar tanto en las fuerzas impulsadoras, como en las fuerzas bloqueadoras, según la escala de valores antes mencionada.

Tabla 1: Matriz T

MATRIZ T					
Situación empeorada	Situación actual				Situación mejorada
Los niños y niñas del CIBV “Los Retoños” presentan dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura y en la ubicación témporo-espacial.	En el CIBV “Los Retoños” no se desarrolla la motricidad gruesa, por la falta de implementación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años.				Los niños y niñas del CIBV “Los Retoños” tendrán un buen desarrollo en el proceso de lectoescritura y en la ubicación témporo-espacial mediante los juegos tradicionales.
Fuerzas Impulsadoras	(IR= Intensidad real) (PC= Potencial de cambio)				Fuerzas Bloqueadoras
	IR	PC	IR	PC	
Implementa un rincón de expresión corporal, en el centro infantil.	1	5	5	1	Falta de recursos económicos, se realizará autogestión para la Implementa un rincón de expresión corporal
Capacitar a los docentes acerca de la implementación de actividades con los juegos tradicionales.	2	5	5	2	Poco interés por parte de los educadores para asistir a la capacitación
Realizar un taller de socialización, para los docentes el CIBV “Los Retoños”, y darles a conocer como se deben realizar las actividades con los juegos tradicionales.	1	4	4	1	Impuntualidad por parte de los docentes.
Elaboración de un manual con actividades de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años dirigido a los docentes	2	5	5	2	Que no exista una buena organización para la elaboración del manual.

Elaborado por: Rivera Lucia

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de involucrados



Figura 1. Mapeo de Involucrados
Elaborado por: Rivera Lucía

En esta figura muestra los principales involucrados en los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante un manual con actividades dirigido a los docentes.

Tabla 2. Grupo de involucrados

GRUPOS DE INVOLUCRADOS	INVOLUCRADOS
Grupos de población (agrupaciones, según características etnia, género, edad, localización, nivel de ingresos.)	Comunidad, docentes, estudiantes, niñas y niños.
Organización del sector público.	Ministerio de Inclusión Económica y social, SENESCYT, CIBV Los Retoños.
Organización de sector privado.	ITSCO.

Fuente: Centro de Desarrollo Infantil

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Retoños", ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Elaborado por: Rivera Lucia

2.02 Matriz de análisis de Involucrados

Herramienta que permite analizar los grupos involucrados, ya sean personas, organizaciones e instituciones que apoyaran a una determinada estrategia para solucionar el problema investigad. Ver tabla 3.

2.02.01 Actores Involucrados

De acuerdo con análisis del problema central, se obtiene la priorización de los siguientes involucrados.

Ministerio de Inclusión Económica y Social. - Actualmente está encargado de velar por la educación a nivel del Ecuador de los niños y niñas de 0 a 3 años, brindando un desarrollo integral óptimo y de calidad, sin ningún tipo de discriminación teniendo en cuenta la inclusión, los derechos y deberes.

Instituto Tecnológico Superior Cordillera. - Hoy en día es una de las instituciones Educación superior con más prestigio a nivel del Ecuador, ya que sus tecnólogos reconocidos como buenos profesionales con valores y ética con capacidad para desempeñar cualquier cargo a nivel educativo.

El CIBV “Los Retoños”. - Es la institución donde se llevará a cabo el proyecto, buscando el beneficio de los niños y niñas que asisten al centro y los docentes del mismo, mediante un manual con actividades de los juegos tradicionales.

Docentes. - Son ellos quienes obtendrán, la información del manual con actividades de los juegos tradicionales que les permitirá aplicar nuevas metodologías de trabajo a nivel educativo.



Niños y Niñas. - son los involucrados directos y más importantes ya que este proyecto fundamentalmente se basa en satisfacer sus necesidades, logrando de esta forma que su desarrollo sea integral.

2.02.02 Interés sobre el problema central

Ministerio de Inclusión económica y Social, pretende mejorar la calidad de la educación impartida en los centros infantiles, Instituto Tecnológico Superior Cordillera a través de su modalidad innovadora dentro de la educación está en condiciones de garantizar que sus alumnos/as impartan una educación de calidad, el CIBV “Los Retoños” se ha esforzado por fomentar las competencias y valores en los docentes, los docentes se preocupan por mejorar la calidad de enseñanza- aprendizaje de sus alumnos obteniendo nuevos conocimientos, los niños y niñas enriquecer a sus docentes con nuevos conocimientos, para mejorar su enseñanza y aprendizaje.

2.02.03 Problemas Percibidos

Ministerio de Inclusión Económica y Social, cree que inasistencia a talleres impartidos por ellos, sobre los beneficios de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica afecta el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, Instituto Tecnológico Superior Cordillera, dice que uno de los principales problemas es la falta de interés en los estudiantes del ITSCO sobre el tema, el CIBV “Los Retoños” sostiene que existe una gran cantidad de educadores tradicionalistas, con un bajo interés en renovar sus conocimientos, los docentes, han determinado que el desinterés por parte de ellos para asistir a capacitaciones afecta su



rendimiento, los niños y niñas piensan que sus docentes no sean competentes, en las actividades con los juegos tradicionales.

El Ministerio de Inclusión económica y Social, cree que uno de los artículos más importantes para que se cumpla el desarrollo integral de los niños y niñas es la Constitución de la República en el artículo 344, reconoce la educación inicial como parte del sistema educativo nacional, el Instituto Tecnológico Superior Cordillera sostiene que fomentara la práctica de los juegos tradicionales, en los centros infantiles, a través de sus estudiantes, mientras que el CIBV “Los Retoños”, dice que pone en práctica el código de la niñez y la adolescencia en el artículo 37 numeral 4, los docentes, sugieren implementar charlas para los padres de familias a cerca del tema, los niños y niñas, saben que todos tienen derecho a la educación de calidad con igualdad de conocimientos.

2.02.04 Interés sobre el Proyecto

Ministerio de Inclusión Económica y Social, sugiere que se debe contar con espacios adecuados para realizar actividades con los juegos tradicionales, el instituto Tecnológico Superior Cordillera dice que evidenciará los conocimientos que el alumno adquirió en las aulas, mediante la aplicación del proyecto, el CIBV “Los Retoños” dice que el proyecto le permitirá obtener resultados positivos en la educación de los niño y niñas, para que se desarrollen como personas seguras de sí mismas y se desenvuelvan acorde a las exigencias del medio, los docentes afirman que los niños y niñas aprendan mientras se divierten jugando, los niños y niñas ser evaluados mediante actividades divertidas y de recreación, con los juegos tradicionales.



2.02.05 Conflictos potenciales

Ministerio de Inclusión Económica y Social dice que existe falta de presupuesto para adecuar espacios, el Instituto Tecnológico Superior Cordillera cree que hay desinterés por parte de los directivos para la ejecución el proyecto, el CIBV “Los Retoños”, sostiene que falta de tiempo para asistir a capacitaciones es uno de los conflictos potenciales, los docentes dicen que también afecta falta de espacios amplios y adecuados en el centro infantil, los niños y niñas creen que las actividades planteadas en las evaluaciones pueden resultar repetitivas y aburridas.

Tabla 3. Matriz de Análisis de Involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el Problema Central	Problemas Percibidos	Recursos, Mandatos y Capacidades	Interés sobre el Proyecto	Conflictos Potenciales
Ministerio de Inclusión económica y Social.	Mejorar la calidad de la educación impartida en los centros infantiles.	Inasistencia a talleres impartidos por el Mies, sobre los beneficios de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.	La constitución de la república en el artículo 344, reconoce la educación inicial como parte del sistema educativo nacional.	Contar con espacios adecuados para realizar actividades con los juegos tradicionales	Falta de presupuesto para adecuar espacios.
Instituto Tecnológico Superior Cordillera	Garantizar que sus alumnos/as impartan una educación de calidad.	Falta de interés en los estudiantes del ITSC sobre el tema.	Fomentar la práctica de los juegos tradicionales, en los centros infantiles, a través de sus estudiantes.	Evidenciar los conocimientos que el estudiante adquirió en las aulas, mediante la aplicación del proyecto	Desinterés por parte de los directivos para la ejecución el proyecto.
Centro infantil del Buen Vivir Los Retoños.	Fomentar las competencias y valores en los docentes.	Educadores tradicionalistas, con un bajo interés en renovar sus conocimientos.	El código de la niñez y la adolescencia en el artículo 37 numeral 4. Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.	Obtener resultados positivos en la educación de los niños/niñas, para que se desarrollen como personas seguras de sí mismas y se desenvuelvan acorde a las exigencias del medio.	Falta de tiempo para asistir a capacitaciones.
Docentes	Mejorar localidad de	Desinterés por parte de los	Implementar charlas para los	Que los niños y niñas aprendan	Falta de espacios

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



	enseñanza-aprendizaje de sus alumnos obteniendo nuevos conocimientos.	docentes para asistir a capacitaciones.	padres de familias a cerca del tema.	mientras se divierten jugando.	amplios y adecuados en el centro infantil.
Niños y Niñas	Enriquecer a sus docentes con nuevos conocimientos, para mejorar sus enseñanzas y aprendizajes.	Que sus docentes no sean competentes, en las actividades con los juegos tradicionales.	Todos los niños y niñas tienen derecho a la educación de calidad con igualdad de conocimientos.	Ser evaluados mediante actividades divertidas y de recreación, con los juegos tradicionales.	Las actividades planteadas en las evaluaciones resulten repetitivas y aburridas.

Elaborado por: Rivera Lucia



CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Árbol De Problemas

Mediante el análisis realizado del árbol de problemas en sus causas y efectos, se puede detallar la problemática que se quiere resolver.

Se ha determinado que el problema central es que: En el centro infantil Los Retoños no se desarrolla la motricidad gruesa, por la falta de implementación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 3 años.

Primera causa: Los docentes desconocen los juegos tradicionales.

Primer efecto: Los estudiantes no aplican los juegos tradicionales.

Segunda causa: Los docentes no conocen sobre técnicas para desarrollar la motricidad gruesa mediante los juegos tradicionales.

Segundo efecto: Los estudiantes no desarrollan la motricidad gruesa mediante la utilización de actividades lúdicas propias de su comunidad.

Tercera causa: Los docentes dictan clases tradicionales utilizando solo lápiz y papel.

Tercer efecto: Los estudiantes tendrán aprendizajes memorísticos.

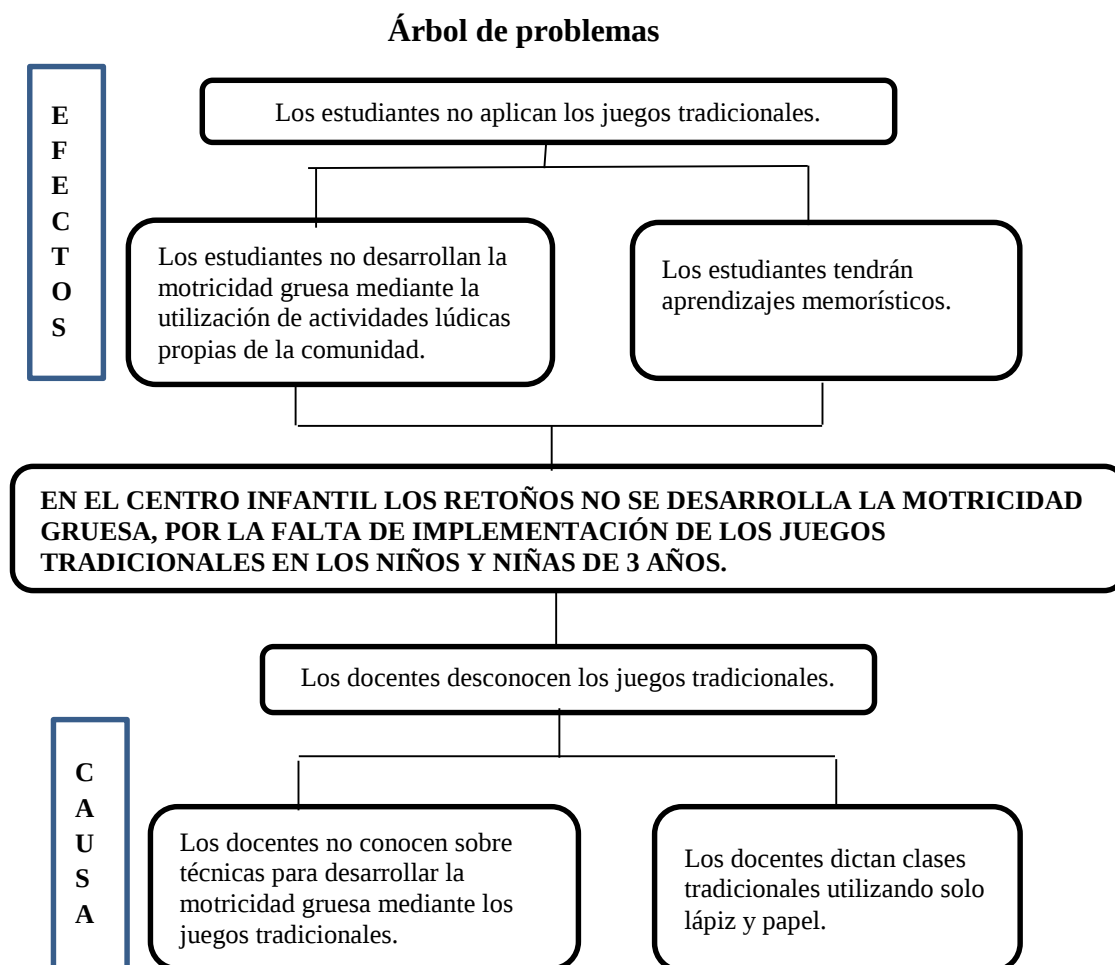


Figura 2. Árbol de Problemas

Elaborado por: Rivera Lucia.

3.02 Árbol de Objetivos

De acuerdo con el análisis del árbol de objetivos se han considerado los medios y fines del propósito central y se ha determinado que el objetivo general es: utilizar los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del CIBV “Los Retoños”. Por lo cual los medios y fines son:

Primer medio: Capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos.

Primer fin: Utilizar los juegos tradicionales, con los estudiantes para desarrollar la motricidad gruesa.

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Segundo medio: Brindar a los docentes técnicos y estrategias, para desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales.

Segundo fin: Conseguir que los estudiantes desarrollen la motricidad gruesa mediante la utilización de actividades lúdicas propias de su comunidad.

Tercer medio: Impartir clases innovadoras mediante la utilización de los juegos tradicionales.

Tercer fin: Brindar a los estudiantes un aprendizaje significativo.

Árbol de objetivos

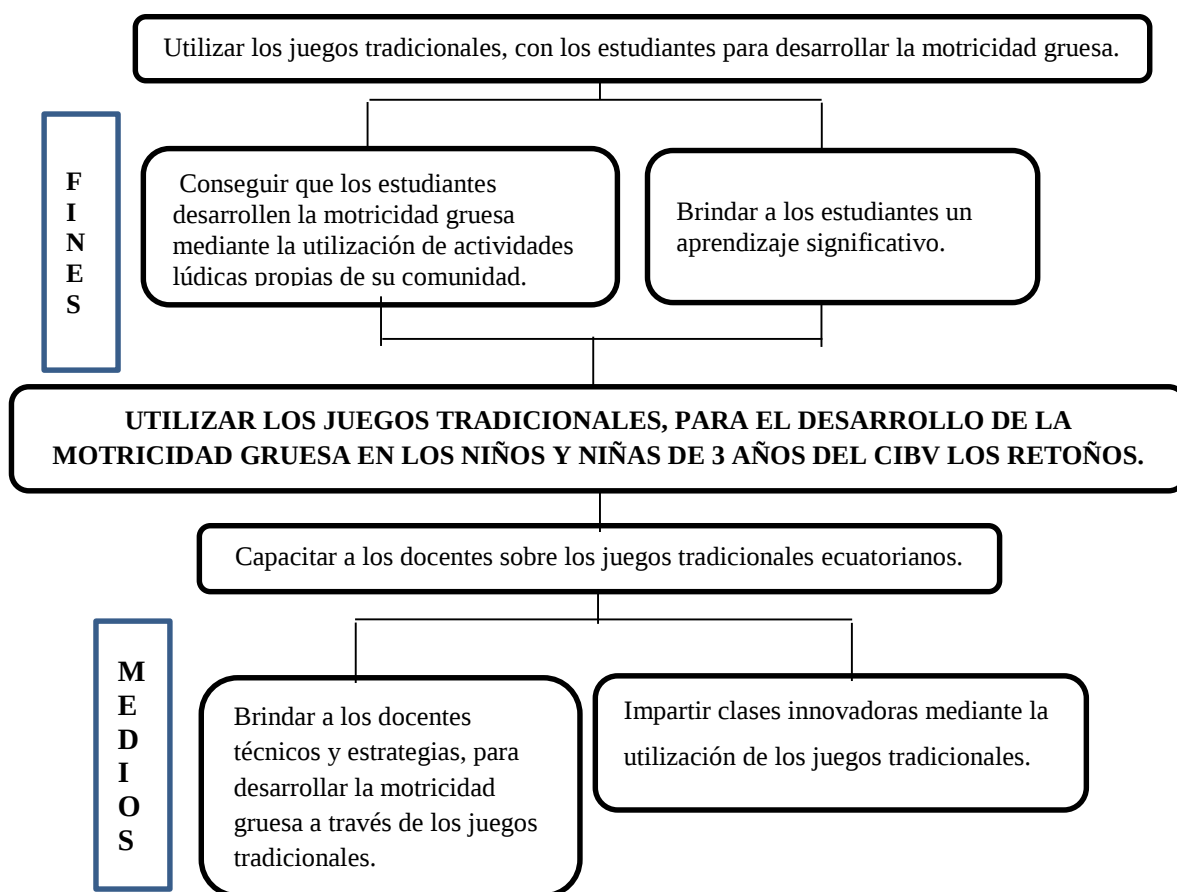


Figura 3. Árbol de objetivo
Elaborado por: Rivera Lucia.



CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas

El análisis de las alternativas son los objetivos específicos, y se analiza a través de los siguientes criterios:

- Impacto sobre el propósito
- Factibilidad técnica
- Factibilidad financiera
- Factibilidad social
- Factibilidad política

Para realizar este análisis se utiliza la siguiente escala de valores:

Valor	Categoría
1	Bajo
2	Medio bajo
3	Medio
4	Medio alto
5	Alto

Con los objetivos que se han propuesto en el presente proyecto, se podrá solucionar el problema que existe en el CIBV “Los Retoños”.

Primer objetivo: Capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos, el impacto que genera sobre el propósito es alto, este objetivo contribuirá y facilitará la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, dentro de la factibilidad técnica su categoría es medio alto ya que se cuenta con varias estrategias para lograr que se cumplan los objetivos, en la factibilidad financiera tiene un impacto alto puesto que se cuenta con el apoyo de la entidad educativa y los



recursos económicos necesarios, dentro de la factibilidad social es alto, ya que se cuenta con el apoyo del grupo de docentes puesto que ellos serán unos de los favorecidos, en la factibilidad política es alta puesto pues a través de este proyecto se dará realce al programa que propuso el Ministerio de Educación “Aprendiendo en Movimiento”, en el que se incluyen los juegos tradicionales ecuatorianos para el desarrollo de los niños y niñas, la categoría de este objetivo es alto porque nos permitirá dar la solución al problema existente en la institución.

Segundo Objetivo: Brindar a los docentes técnicos y estrategias, para desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales, el impacto que genera sobre el propósito es alto, con esto el docente tendrán nuevas habilidades y logrará ser más creativo al momento de impartir sus clases entonces lograra que los niños y niñas obtengan un aprendizaje significativo, dentro de la factibilidad técnica su categoría es alto puesto que se cuenta con estrategias para alcanzar los objetivos, en la factibilidad financiera el impacto medio alto, puesto que se cuenta con los recursos para llevarlos a cabo, en la factibilidad social es alto, porque se cuenta con el apoyo de los docentes, la factibilidad política tiene la categoría de alto, se pretende cumplir con los estándares de calidad profesional, la categoría de este objetivo es puesto que nos permita solucionar el problema existente en la institución.

Tercer Objetivo: Impartir clases innovadoras mediante la utilización de los juegos tradicionales, el impacto sobre el propósito es alto, porque los docentes utilizaran una nueva metodología a través de clases innovadoras, en la factibilidad técnica, la categoría es alta y se cuenta con los materiales necesarios, la factibilidad financiera tiene una categoría alta, puesto que se cuenta con los suficientes recursos para su aplicación de estos, la factibilidad social su categoría es alto porque se cuenta con el apoyo de la comunidad educativa, y la factibilidad política se sitúa en la categoría alta puesto que se cumple con la Constitución de la Republica



del artículo 344, por lo que se puede concluir que este objetivo nos permitirá solucionar el problema existente en la institución.

Tabla 4. Matriz de análisis de alternativas

MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS							
Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad política	Total	Categoría
Capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	5	4	5	5	5	24	Alto
Brindar a los docentes técnicos y estrategias, para desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales	5	5	4	5	5	24	Alto
Impartir clases innovadoras mediante la utilización de los juegos tradicionales.	5	5	5	5	5	25	Alto
Total	15	14	14	15	15	73	

Elaborado por: Rivera Lucia

VALOR	CATEGORIA
1-5	Bajo
6-10	Medio bajo
11-15	Medio
16-20	Medio alto
21-25	Alto

4.02 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

El análisis de impacto de los objetivos se realiza a través de los siguientes criterios:

- Factibilidad de lograrse
- Impacto género
- Impacto ambiental

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retaños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



- Relevancia
- Sostenibilidad

Para realizar este análisis se utiliza la siguiente escala de valores:

Valor	Categoría
1	Bajo
2	Medio bajo
3	Medio
4	Medio alto
5	Alto

Primer Objetivo: Aplicar los juegos tradicionales, con los estudiantes para desarrollar la motricidad gruesa, la factibilidad de lograr este objetivo obtiene la categoría de alta, puesto que si es posible que se pueda cumplir, el impacto de género tiene una categoría de medio alta, porque los beneficiarios serán los niños y niñas, el impacto ambiental obtiene categoría de alta ya que los materiales que se utilizaran en su mayoría serán reciclables, la relevancia del objetivo es alta puesto que la motricidad gruesa debe desarrollarse en los niños y las niñas, para lograr movimientos coordinados, la sostenibilidad tiene una categoría alta, que garantiza la ejecución del proyecto, ese objetivo tiene una valoración de 24 que equivale alto ya que contribuye al cumplimiento del propósito principal.

Segundo Objetivo: Conseguir que los estudiantes desarrollen la motricidad gruesa mediante la utilización de actividades propias de su comunidad, la factibilidad de lograr este objetivo tiene una categoría de alto, ya que si es posible que se pueda cumplir, el impacto de género tiene una categoría de alto, porque los beneficiarios serán los niños y niñas, el impacto ambiental obtiene categoría de alta porque los materiales que se utilizaran en su mayoría serán reciclables, la relevancia del objetivo es alta por lo cual la motricidad gruesa debe desarrollarse en los niños y las niñas, para lograr movimiento coordinado, la sostenibilidad tiene una



categoría alta, que garantiza la ejecución del proyecto, ese objetivo tiene una valoración de 25 que equivale alto por lo que contribuye al cumplimiento del propósito principal.

Tercer Objetivo: Brindar a los estudiantes un aprendizaje significativo la factibilidad de lograr este objetivo tiene una categoría de alto, si es posible que se pueda cumplir, el impacto de género tiene una categoría de alto, porque los beneficiarios serán los niños y niñas, el impacto ambiental obtiene categoría de alta por lo que los materiales que se utilizaran en su mayoría serán reciclables, la relevancia del objetivo es alta porque la motricidad gruesa debe desarrollarse en los niños y las niñas, para lograr movimientos coordinados, la sostenibilidad tiene una categoría alta, garantiza la ejecución del proyecto, ese objetivo tiene una valoración de 25 que equivale alto y contribuye al cumplimiento del propósito principal.

Tabla 5. Matriz de análisis de impacto de los objetivos

MATRIZ DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS						
Objetivos	Factibilidad de lograrse	Impacto de género	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total
Aplicar los juegos tradicionales, con los estudiantes para desarrollar la motricidad gruesa.	5	4	5	5	5	24
Conseguir que los estudiantes desarrollen la motricidad gruesa mediante la utilización de actividades lúdicas propias de su comunidad.	5	5	5	5	5	25
Brindar a los estudiantes un aprendizaje significativo.	5	5	5	5	4	24
Total	15	14	15	15	14	73

Elaborado por: Rivera Lucia



4.03 Diagrama de Estrategias

El diagrama de estrategias permite darnos cuenta sobre las actividades que pueden realizar para alcanzar los objetivos planteados en el presente proyecto.

La finalidad es aplicar los juegos tradicionales, con los estudiantes para desarrollar la motricidad gruesa, el propósito es utilizar los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad del CIBV “Los Retoños”, los componentes son: capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos, brindar a los docentes técnicas y estrategias, para desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales, impartir clases innovadoras mediante la utilización de los juegos tradicionales, para obtener buenos resultados con esta propuesta y lograr los objetivos deseados se deben realizar las siguientes actividades:

- Aplicación de encuestas para saber el nivel de conocimiento de los docentes sobre el tema.
- Realizar un taller de socialización, para los docentes del CIBV “Los Retoños” y darles a conocer como se deben realizar las actividades con los juegos tradicionales
- Elaboración de un manual con actividades de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años dirigido a los docentes.
- Implementar un álbum fotográfico de los juegos tradicionales.
- Planificación micro curricular.
- Clase demostrativa.

Diagrama de estrategias

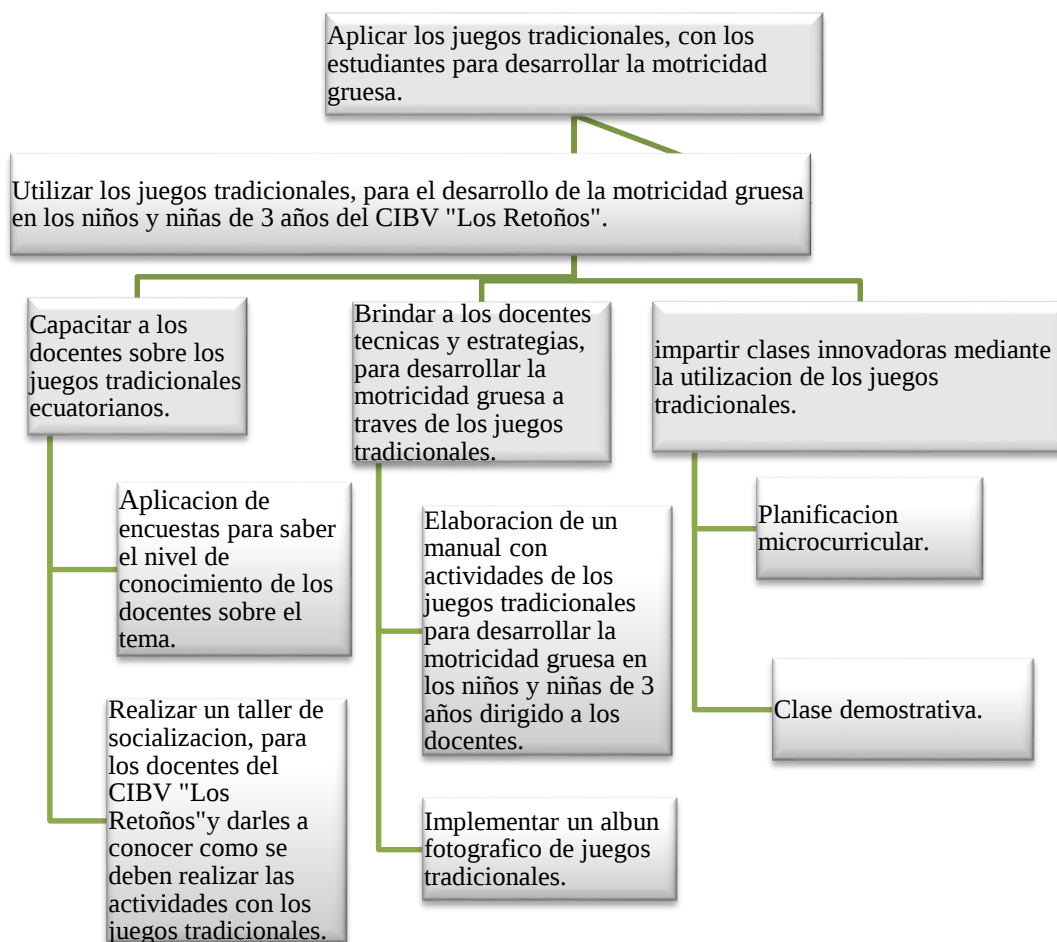


Figura 4. Diagrama de Estrategias

Elaborado por: Rivera Lucia

4.04 Matriz de Marco Lógico

La matriz de marco lógico nos da la facilidad de comunicar los objetivos a realizarse de un proyecto de una manera precisa en una sola matriz. Su poder es incorporar todas las necesidades y puntos de vista de los actores involucrados en el proyecto y su entorno.

Dentro de la matriz de marco lógico se tiene como finalidad aplicar los juegos tradicionales, con los estudiantes para desarrollar la motricidad gruesa, el objetivo a alcanzar



es utilizar los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del CIBV “Los Retoños”, los componentes se van a lograr a través de las actividades planteadas para dar a conocer la importancia de los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas los componentes son:

Primer componente: Capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos como indicadores, los docentes tomarán conciencia de lo importante que son los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, el medio de verificación es encuestas de conocimientos aplicadas en el CIBV “Los Retoños”, supuestos positivos puesto que se cuenta la colaboración de los docentes y de la comunidad educativa.

Segundo componente: Brindar a los docentes técnicos y estrategias, para desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales, charlas dirigidas a los docentes sobre los juegos tradicionales y su importancia para el desarrollo de la pre-escritura, medios de verificación registro de asistencia, fotografías tomadas al momento de la aplicación de las charlas, los supuestos apoyo de la institución y asistencia de los docentes a las charlas.

Tercer componente: Impartir clases innovadoras mediante la utilización de los juegos tradicionales, como indicadores el docente obtendrá mayores conocimientos de los juegos tradicionales, al realizar, en las que los niños y niñas tengan mayor interés, la aplicación del manual y hojas de trabajo, los supuestos positivos adaptación a la metodología enseñanza por parte de los docentes.

Primera actividad: Encuestas realizadas a los docentes sobre el tema, como indicador se aplicará la encuesta a los docentes, el medio de verificación son las encuestas realizadas a los docentes y sus informes, el supuesto negativo falta de apoyo y colaboración por parte de la



comunidad educativa.

Segunda actividad: Realizar un taller de socialización para los docentes, del CIBV “Los Retoños” y darles a conocer como se deben realizar las actividades con los juegos tradicionales, como indicadores se realiza el taller de socialización de los juegos tradicionales para los docentes, su medio de verificación registro de asistencia el supuesto negativo inasistencia de los participantes.

Tercera actividad: Elaboración de un manual con actividades de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años dirigido a los docentes, indicador elabora el manual de los juegos tradicionales el medio de verificación el manual con las actividades de los juegos tradicionales, el supuesto negativo no se puede entregar a todos los participantes el manual.

Cuarta actividad: Implementar un álbum fotográfico de los juegos tradicionales, como indicador los docentes se interesan por visitar los lugares donde se encuentran los juegos tradicionales, el medio de verificación las fotografías tomadas en el momento de entregar el álbum, el supuesto negativo no se cuenta con el dinero para la entrega de los álbumes.

Quinta actividad: Planificación micro curricular, como indicador el docente tiene una visión más amplia de las actividades a realizar, el medio de verificación hojas de trabajo, los supuestos negativos el docente no se acopla a la nueva metodología.

Sexta actividad: Clase demostrativa, como indicador concienciación a los docentes para mejorar sus clases, el medio de verificación lista de registro de asistencia, el supuesto negativo falta de colaboración por parte de los docentes.

Tabla 6. Matriz de Marco Lógico

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Aplicar los juegos tradicionales, con los estudiantes para desarrollar la motricidad gruesa.	Mejora sus movimientos y expresión corporal.	Los docentes mediante la observación, Podrán verificar el avance de los niños y niñas en su motricidad.	Se cuenta con el apoyo y la cooperación de la comunidad educativa.
PROPÓSITO Utilizar los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del CIBV "Los Retoños".	Coordina de mejor manera sus movimientos y el equilibrio. Mejora los niveles de conocimientos de los docentes a cerca de las diferentes culturas al aplicar los juegos tradicionales.	Lista de cotejo Hojas de trabajo	Puntualidad de los docentes al asistir a las capacitaciones.
COMPONENTES Capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos. Brindar a los docentes técnicos y estrategias, para desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales. Impartir clases innovadoras mediante la utilización de los juegos tradicionales.	Los docentes tomaran conciencia de lo importante que son los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa. Charlas dirigidas a los docentes sobre los juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo de la pre escritura. El docente obtendrá mayores conocimientos De los juegos tradicionales, al realizar actividades, en las que los niños y niñas tengan mayor interés.	Encuestas de conocimientos aplicadas en el centro infantil del Buen Vivir "Los Retoños". Fotografías tomadas al momento de la aplicación de las charlas Aplicación del manual y hoja de trabajo.	Colaboración de los docentes y de la comunidad educativa. Apoyo de la institución y asistencia de los docentes a las charlas. Adaptación a la metodología enseñanza por parte de los docentes.



ACTIVIDADES: Encuestas realizadas a los docentes sobre el tema. Realizar un taller de socialización, para los docentes del CIBV “Los Retoños” y darles a conocer como se deben realizar las actividades con los juegos tradicionales. Elaboración de un manual con actividades de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años dirigido a los docentes. Implementar un álbum fotográfico de juegos tradicionales. Planificación micro curricular. Clase demostrativa.	Aplicar la encuesta a los docentes.	Encuestas realizadas a los docentes y sus informes.	Falta de apoyo y cooperación por parte de la comunidad educativa.
	Realiza el taller de socialización de los juegos tradicionales para los docentes.	Registro de asistencia.	Inasistencia de los participantes.
	Elabora un manual de los juegos tradicionales.	Manual con actividades de los juegos tradicionales.	No se puede entregar el manual a todos los participantes.
	Los docentes se interesan por visitar los lugares donde se encuentran los juegos tradicionales.	Fotografías tomadas al momento de entregar el álbum.	No se cuenta con el dinero para la entrega de los álbumes
	El docente tiene una visión más amplia de las actividades a realizar.	Hojas de trabajo.	El docente no se acopla a la nueva metodología.
	Concienciación a los docentes para mejorar sus clases.	Lista de registro de asistencia	Falta de colaboración por parte de los docentes.

Elaborado por: Rivera Lucía



CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.01 Antecedentes

5.01.01 Antecedentes

Los juegos tradicionales se realizan desde hace muchos años, y son transmitidos de generación en generación. En la provincia de Pichincha en el cantón Quito, el CIBV “Los Retoños” los juegos tradicionales no son considerados en sus planificaciones para realizar actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas por lo que se considera la realización de un manual de actividades dirigido a los docentes.

En este centro infantil no se desarrolla al máximo la motricidad gruesa en los niños y niñas por el desconocimiento de técnicas y actividades lúdicas propias de su comunidad, lo que podrían presentar dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura y en la ubicación témporo - espacial, por lo que se debe considerar los juegos tradicionales para el desarrollo integral de los niños y niñas.

La coordinadora del centro infantil no se había percatado del problema por lo que no había tomado ninguna medida al respecto, las docentes por su parte querían capacitarse para actualizar sus conocimientos y ayudar a sus alumnos en este proceso por lo que les parece interesante la propuesta realizada, mediante los juegos tradicionales para superar este problema de una forma divertida para los niños y niñas.



5.01.02 Datos informativos

Datos informativos del lugar en donde se aplica la propuesta

- Nombre de la institución: CIBV “Los Retoños”.
- Provincia: Pichincha
- Cantón: Quito
- Parroquia: el Inca
- Dirección: de las Malvas y Francisco Arévalo
- Teléfono: 2275235
- Email: losretononios_@outlook.com
- Régimen: sierra
- Sostenimiento: fiscal
- Modalidad: presencial
- Jornada: completa (8 horas)
- Número de estudiantes: 130
- Número de docentes: 15
- Autoridad máxima: Coordinadora Lic. Jenny Tierra Beltrán.

5.01.03 Reseña histórica

El CIBV “Los Retoños” nace en el año 1995, viendo las necesidades de la comunidad que no tenían un lugar donde dejar a sus hijos e hijas, de tan corta edad, ya que sus padres y madres se dedicaban a trabajar durante todo el día, puesto que ellos no contaban con recursos económicos para solventar los gastos de sus casas, se veían obligados a encargar a sus hijos con



sus hermanitos mayores que al final también eran niños que no estaban preparados para asumir este papel.

En un principio este centro acogía a niños y niñas de 1 año hasta la edad de cinco años lo que cambio con la nueva ley del Ministerio de Educación la reforma al Art. 153 del Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que indica que los niños y niñas de cinco años de edad deben ingresar al primero de básica, por lo tanto, del centro infantil deben salir en la edad de tres años para ingresar a inicial 1.

Hoy en día el centro infantil cuenta con un número de 130 niñas y niños y ha renovado sus instalaciones, puesto que al principio solo acogía a 60 niños y niñas y no contaba con una buena infraestructura, para prestar ese tipo de servicios, lo que ha logrado en conjunto con los padres y madres de familias y el apoyo del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), que es quien da seguimiento a las políticas del buen vivir.

5.01.04 Objetivos

Objetivo general:

- Utilizar los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del CIBV “Los Retoños”.

Objetivos específicos:

- Capacitar a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos.
- Brindar a los docentes técnicos y estrategias, para desarrollar la motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales.
- Impartir clases innovadoras mediante la utilización de los juegos tradicionales.



5.01.05 Justificación

Los juegos tradicionales, ecuatorianos no son considerados en el CIBV “Los Retoños” para desarrollar la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 3 años, por lo que se considera que deben entrar en un proceso de recuperación y promoción para contribuir en el proceso y conocimientos de actividades lúdicas propias de su comunidad.

Este proyecto se aplicará mediante la utilización los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del CIBV “Los Retoños”, esta aplicación permitirá promover el desarrollo integral de los niños y niñas, a través de la práctica de los juegos tradicionales y su adaptación como herramienta de enseñanzas y aprendizajes, ya que el juego es la clave fundamental en la infancia.

Para lograr el objetivo planteado se capacitará a los docentes sobre los juegos tradicionales ecuatorianos ya que lo que se pretende es que estos sean un instrumento pedagógico que despierte el interés, la creatividad, la motivación, el entusiasmo de los niños y niñas, además a través de ellos logren desarrollar al máximo la motricidad gruesa, y hacer que desde pequeños valoren las tradiciones y costumbres que tienen tendencia a desaparecer dentro de un mundo globalizado.

La propuesta tiene la finalidad de aportar a la solución del problema, en el CIBV “Los Retoños” en un determinado tiempo, el manual de actividades contribuirá al desempeño pedagógico de maestras y alumnos, además se crea social y humanamente como una herramienta de cambio positivo dentro del contexto educativo y cultural porque será un ente de comunicación entre los niños/ niñas, y les permitirá desarrollar habilidades y destrezas.



5.01.06 Marco Teórico

El autor (Pestalozzi, 1819) concluye que, “la escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación”. Mientras que (Dewey, 1975) dice “El juego crea el ambiente natural del niño en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses. No es por tanto nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para adquirir el sentido del trabajo”.

(Piaget, 1982) para él “los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía en los niños, sino medios que contribuyen a enriquecer en el desarrollo intelectual”. Los juegos se vuelven más significativos en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas “la actividad lúdica es la cura forzosa de actividades intelectuales y sociales superiores”, y por ello es indispensable en la práctica educativa.

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Según (Maestro, 2005), “los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno”.

Para (Ofele, 2008), “al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos



que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir”.

(Ofele, 2008), menciona al juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, “es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo”.

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite rememorar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

Transmisión de los juegos tradicionales según (Maestro, 2005), “la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación trans generacional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia



de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación”.

En la actualidad, es lamentable que esta transmisión de los juegos tradicionales este sufriendo una ruptura muy notable, ya que se ve muy poco, tanto en la escuela como en los parques, que los niños y niñas practiquen estos juegos. Para (Gómez & Romero, 2003) “la ruptura de la transmisión de juegos tradicionales se está dando porque los niños ya no ven a sus abuelos y por las condiciones urbanísticas del entorno que no son favorecedoras para su transmisión”.

Por ello se resalta la responsabilidad de los adultos y los docentes para que asuman la enseñanza de los juegos tradicionales a los niños, evitando así su desaparición.

Según (Gómez & Romero, 2003), “los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son: Inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas. Favorecer la aceptación de una cierta disciplina social facilita la integración del individuo en la sociedad, favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje desarrollan habilidades psicomotoras: coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc. “Permiten descubrir el entorno donde viven ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima, contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños y niñas, fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean, permiten la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban. Ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación”.



El Ecuador cuenta con un repertorio de juegos tradicionales muy amplio, las educadoras y educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular no se acabe perdiendo.

El sistema educativo ecuatoriano tiene la responsabilidad de crear espacios adecuados para el desarrollo lúdico de los niños.

En el Ecuador el Ministerio de Educación (Min. Educ.) Firmo en marzo del 2014 el acuerdo 41, en el que se aumentan de dos a cinco horas de educación física para las instituciones de educación básica y bachillerato públicos de todo el Ecuador. Para el uso adecuado y pertinente de estas horas se desarrolló el programa “Aprendiendo en movimiento”, que tiene como fin que los estudiantes se muevan con juegos y actividades recreativas, que aportaran a su desarrollo físico, emocional, psicomotriz, socio afectivo y cultural.

“Aprendiendo en movimientos” se compone de bloques temáticos que contienen actividades que realizarán los estudiantes. Entre estos bloques se cuentan los siguientes:

- Armemos un circo (ejecución de malabares, actos de equilibrio).
- Recuperemos los juegos tradicionales (rayuela saltos de cuerda, carreras de ensacados).
- Seamos atletas (Actividades que proporcionen correr, saltar, lanzar entre otros).

Este programa contribuirá a cumplir con lo establecido en la constitución del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017, que promueven el desarrollo histórico de los y Las ciudadanas, estimulando 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”. (Art.27, Constitución de la República del Ecuador).

Su misión es activar a los estudiantes por medio de una selección de juegos y actividades recreativas que aportaran a su desarrollo, en conocimiento corporal, habilidades motrices y de



interacción; además de superar un cuadro preocupante de sedentarismo, lo que se quiere es reducir el porcentaje de inactividad en los niños y niñas, todo esto va de la mano con una alimentación saludable.

(Le Boulch, 1995), “afirma que la psicomotricidad es un soporte privilegiado para pasar de un modo sincrético de aprehensión de informaciones, suficiente para los ajustes de urgencia, a una organización de las informaciones, lo que supone el doble proceso de análisis y de síntesis de los datos sensoriales”. Para (Le Boulch, 1995), “la actividad motriz en la edad preescolar es prioritaria para evitar que el niño se encuentre con dificultades en la adquisición de los primeros saberes escolares”.

Las Asociaciones españolas de psicomotricidad dan un concepto consensuado y señalan que el término “psicomotricidad”, basado en una visión global del ser humano, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse la persona en un contexto psicosocial. De esta forma la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en la vida de los niños y niñas.

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

Entonces, la motricidad gruesa son los movimientos del cuerpo humano de locomoción y estación. Incluyen caminar, correr, saltar, flexionar, rotar, rodar, elevar. Su control se realiza en el área pre-motora cortical del cerebro y la ejecución corre a cargo del sistema osteo-mío-



articular. El cuerpo tiene sensores especiales de posición llamados propio-receptores, estos dan al cerebro información de dónde está cada miembro, Cada extremidad tiene dos canales, uno de percepción y otro ejecutor.

(Zúñiga León, 2006) dice: “La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo en forma progresiva para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir fuerza y velocidad en sus movimientos”.

Se refiere a la utilización de los músculos del tronco, piernas, cuello en movimientos como: caminar, lanzar, correr, saltar, brincar, nadar, etc. Este proceso al igual que el desarrollo motor individual depende la maduración nerviosa muscular de efectos genéticos y ambientales, no se puede enseñar, ni aprender sino existen un nivel de desarrollo óptimo para las habilidades del desarrollo motor siguen ritmos diferentes se inician a partir de reflejos hasta convertirse en movimientos controlados o precisos que van desarrollándose por medio de la actividad del niño que los llevan a controlar los músculos de la cabeza, cuello, tronco y extremidades zonas del cuerpo que se emplean en caminar, correr, gatear, nadar, saltar, sentarse, arrodillarse, brincar.

Motricidad gruesa en los niños de 3,4 y 5 años de edad el movimiento es algo fundamental en el ser humano desde su nacimiento porque empieza a desarrollar su motricidad por medio de este a medida que va creciendo va practicando y mejorando sus movimientos, el estar en continuo movimiento hace de que la persona desarrolle su motricidad por esto es necesario empezar a desarrollarla desde muy pequeño para en un futuro no tener ninguna dificultad en cuanto al movimiento corporal porque el ser humano siempre va estar en mucho movimiento lo cual es inevitable al estar inmóvil, desarrollar únicamente aspectos físicos del mismo (agilidad, potencia, velocidad, etc.), sino algo más, o algo distinto: el movimiento para el desarrollo global del individuo.



Para (Vayer, 1977) “la psicomotricidad es la interacción de las diversas funciones motrices y psíquicas”. El mismo autor, recalca que “la primera educación para el niño es el conocimiento de su yo corporal”.

Esto le permite un mayor nivel de independencia en la actuación en su vida cotidiana y la posibilidad de elegir qué y con quién hacer. El radio de interacción con el mundo natural y social que le rodea se amplía al igual que sus interrelaciones. El juego ocupa un lugar central en su vida.

Rebota y atrapa una pelota, corre con cambios de dirección y por diferentes planos, salta con un pie en diferentes direcciones, reconoce, obtiene y utiliza variaciones de las cualidades de los objetos: color, forma, tamaño, textura y temperatura. Se orienta espacialmente con respecto a su cuerpo y a un punto externo. Utiliza modelos objétales y gráficos de diversos tipos para realizar construcciones complejas. Establece relaciones cualitativas y cuantitativas (más que, menos que en igual que. Expresa de forma verbal y plástica sus sentimientos, ideas y vivencias acerca de los objetos, la naturaleza y las obras de arte.

Para (Lázaro, 2009). “el compromiso con el desarrollo psicomotor de los niños ha configurado una sensibilidad y un interés por el juego como verdadero instrumento de desarrollo para las personas, especialmente de los niños, independientemente de sus características particulares”. Para (Ritscher, 2006): “los juegos al aire libre permiten la interacción con la naturaleza, y favorecen el desarrollo, especialmente a nivel sensorial, motriz y emocional”.

Por otro lado, desde la perspectiva del desarrollo evolutivo, (Piaget, 1982) manifiesta que “desde sus niveles iniciales los niños comienzan a hacer uso de la imitación, la memoria y el



pensamiento, así como el reconocimiento de que los objetos no dejan de existir cuando desaparecen”.

5.02 Descripción

5.02.01 Metodología

La presente investigación se sitúa en un modelo crítico de tipo cualitativo, el primer aspecto se debe a la interpretación que se da a la información recabada, fundamentando en la investigación bibliográfica, porque nos permite tener conocimiento de una investigación ya existente, facilitando la resolución de la problemática que se encontró en el CIBV “Los Retoños”, llegando a conocer la falta del desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas mediante el uso del arenero y el segundo aspecto corresponde al análisis estadístico de la encuesta a los involucrados.

5.02.02 Métodos

Para la recopilación de la información y datos necesarios se aplicó la investigación documental y la investigación de campo.

(Baena, 1988) define “la investigación documental es una técnica que consiste en la selección y recopilación de la información por medio de la lectura crítica de documentos y materiales bibliográficos de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información”, para obtener la información necesaria se hará uso de libros, documentos emitidos por entidades gubernamentales y no gubernamentales, información de la web, previo análisis de seguridad, visita a bibliotecas virtuales, investigación en los repositorios de diferentes universidades.



Para la investigación de campo se usó como instrumento la encuesta. El tipo de preguntas para la encuesta son cerradas y están relacionadas con el tema de investigación, a más de la encuesta realizada se realizó una observación directa del comportamiento, modo de actuar de los docentes estudiantes y padres de familia.

5.02.03 Técnicas

Las técnicas utilizadas en esta investigación son la documentación bibliográfica y la encuesta. La investigación bibliográfica es amplia y es de carácter especializado, tiene como fin compilar información veraz, suficiente para realizar el estudio sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años, mediante los juegos tradicionales ecuatorianos para multiplicar ese conocimiento con los docentes del CIBV “Los Retoños”.

Para aplicar la metodología bibliográfica se llevará a cabo el proceso correspondiente a esta investigación, primero se selecciona el tema, los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, la primera aproximación se la realizó analizando información obtenida en la web, en la revisión de la literatura y en la búsqueda especializada, de documentos, libros, revistas que ayudarán en la fase final para construir un texto escrito, que va a ser la investigación plasmada en un informe final.

La encuesta es el método utilizado para recabar información de los involucrados en esta investigación, en ésta se obtuvo datos sobre las opiniones, actitudes y conocimientos que tienen los docentes, sobre los beneficios que tiene los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas. Para dar cumplimiento al método se siguieron los pasos correspondientes, primero se determinó la población y la muestra a quienes se aplicó la encuesta, en este caso, se seleccionó a los 15 docentes del CIBV “Los Retoños”, luego se



elaboró la encuesta tomando en cuenta la investigación bibliográfica realizada con anterioridad, para la organización del trabajo de campo se realizó una reunión a la cual fueron invitados los docentes y se aplicó la encuesta, se realizó los cuadros estadísticos para finalmente realizar el análisis de los resultados obtenidos.

5.02.04 Participantes

La población encuestada consta de 15 docentes del CIBV “Los Retoños”.

Tabla 7. Docentes

UNIDADES DE ORSERVACION	Nro.	%
DOCENTES	15	100
TOTAL	15	100

Elaborado por: Rivera Lucia

5.02.04 Análisis e interpretación de resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes del CIBV “Los Retoños”.

1) ¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?

Tabla 8. ¿Qué son los juegos tradicionales?

<i>Encuestados</i>	15	
<i>Respuesta y % Equivalencia</i>	<i>Cantidad de respuestas</i>	<i>Porcentajes</i>
Si	12	80%
No	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 1. ¿Qué son los juegos tradicionales?

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados acerca del conocimiento de los juegos tradicionales respondieron 80% que sí y un 20% no.

El cuadro demuestra que la mayoría de los docentes del CIBV “Los Retoños”, si conocen acerca de los juegos tradicionales, sin embargo, en la investigación de campo se demostró que no lo aplican en sus actividades diarias.



2) ¿Conoce sobre la importancia de impartir los juegos tradicionales en la vida escolar de los niños y niñas?

Tabla 9. ¿Importancia de los juegos tradicionales en la vida escolar?

Encuestados	15	
Respuesta y % equivalencia	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	8	53%
No	7	47%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 2. ¿Importancia de los juegos tradicionales en la vida escolar?

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados acerca de la importancia de los juegos tradicionales en la vida escolar de los niños y niñas el 53% respondió que si el 47% no.

El cuadro demuestra que hay poca diferencia en los docentes del CIBV “Los Retoños”, entre los que si conocen acerca de la importancia de los juegos tradicionales en la vida escolar de los niños y niñas y los que no conocen acerca de lo importante que es que ellos conozcan estos juegos

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



3) ¿Sabía usted que los juegos tradicionales sirven para fomentar la cultura de los pueblos?

Tabla 10. ¿Los juegos tradicionales fomentan la cultura de los pueblos?

<i>Encuestados</i>	<i>15</i>	
<i>Respuesta y % Equivalencia</i>	<i>Cantidad de respuestas</i>	<i>Porcentajes</i>
Si	6	40%
No	9	60%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 3. Los juegos tradicionales fomentan la cultura de los pueblos.

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados sobre si los juegos tradicionales fomentan la cultura de los pueblos el 60% respondió que si el 40% no.

El cuadro demuestra que la mayoría de los docentes del CIBV “Los Retoños”, no conocía que los juegos tradicionales fomentan la cultura de los pueblos, mientras que la minoría no tiene estos conocimientos.



4) ¿Conoce usted más de 5 juegos tradicionales?

Tabla 11. ¿Conoce usted más de 5 juegos tradicionales?

Encuestados	15	
Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	7	47%
No	8	53%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 4. Conoce usted más de 5 s juegos tradicionales.

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados acerca de conocer más de 5 juegos tradicionales respondieron 53% respondió que no y el 47% sí.

El cuadro demuestra que la mayoría de los docentes del CIBV “Los Retoños”, no conocía más de 5 juegos tradicionales mientras que la menoría si conoce más de 5 juegos tradicionales.



5) ¿Cree usted que la implementación de los juegos tradicionales brindará beneficios para el desarrollo de los niños y niñas?

Tabla 12. ¿Los juegos tradicionales brindan beneficios para el desarrollo de los niños y niñas?

Encuestados	15	
Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	13	87%
No	2	13%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 5. Los juegos tradicionales brindan beneficios para el desarrollo de las niñas y niños.

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados acerca de la implementación de los juegos tradicionales brindasen beneficios para el desarrollo de los niños y niñas, respondieron con un 87% si un 13% que no.

El cuadro demuestra que los docentes del CIBV “Los Retoños”, si creen que la implementación de los juegos tradicionales brindara beneficios para el desarrollo de los niños y niñas mientras que el 13% cree que no traen ningún beneficio.



6) ¿Sabía usted que los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación?

Tabla 13. Los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación.

<i>Encuestados</i>	<i>15</i>	
<i>Respuesta y % Equivalencia</i>	<i>Cantidad de respuestas</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Si</i>	6	40%
<i>No</i>	9	60%
<i>Total</i>	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 6. Los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación.

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados acerca de los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación, respondieron el 60 % si y no el 40%.

El cuadro demuestra que los docentes del CIBV “Los Retoños”, en su mayoría no sabían que los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación mientras que el 40% si conoce del tema.



7) ¿Cree usted que los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas?

Tabla 14. Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de los niños y niñas.

<i>Encuestados</i>	15	
<i>Respuesta y % Equivalencia</i>	<i>Cantidad de respuestas</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Si</i>	12	80%
<i>No</i>	3	20%
<i>Total</i>	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 7. Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de los niños y niñas.

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados acerca de los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de los niños y niñas, respondieron el 80 % si y el 20% que no.

El cuadro demuestra que los docentes del CIBV “Los Retoños”, en su mayoría si sabían que los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de los niños y niñas, sin embargo, no lo aplican en sus actividades diarias y el 20% dice que no conocía sobre el tema.



8) ¿Utiliza los juegos tradicionales?

Tabla 15. Utiliza los juegos tradicionales.

<i>Encuestados</i>	<i>15</i>	
<i>Respuesta y % Equivalencia</i>	<i>Cantidad de respuestas</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Si</i>	5	33%
<i>No</i>	10	67%
<i>Total</i>	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 8. Utiliza los juegos tradicionales.

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados sobre si utilizan los juegos tradicionales respondieron el 33 % si y el 57% que no.

El cuadro demuestra que los docentes del CIBV “Los Retoños”, la mayoría no utiliza los juegos tradicionales para realizar actividades con los niños y niñas, mientras que el 33% si utiliza los juegos tradicionales en sus actividades.

9) ¿Estaría dispuesto a utilizar los juegos tradicionales como herramienta metodológica?

Tabla 16. Utilizaría los juegos tradicionales como herramienta metodológica.

Encuestados	15	
Respuesta y % equivalencia	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Si	12	80%
No	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 9. Utilizaría los juegos tradicionales como herramienta metodológica.

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados sobre si utilizarían los juegos tradicionales como herramienta metodológica respondieron el 80 % si y el 20% que no.

El cuadro demuestra que los docentes del CIBV “Los Retoños”, la mayoría si estarían dispuestos a utilizar los juegos tradicionales como herramienta metodológica, mientras que el 20% dice que no utilizaría los juegos tradicionales como herramienta metodológica.

10) ¿Considera necesario disponer de un manual con actividades recreativas mediante los juegos tradicionales?

Tabla 17. Cree necesario disponer de un manual con actividades recreativas mediante los juegos tradicionales.

<i>Encuestados</i>	<i>15</i>	
<i>Respuesta y % Equivalencia</i>	<i>Cantidad de respuestas</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>Si</i>	14	93%
<i>No</i>	1	7%
<i>Total</i>	15	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia



Gráfico 10. Cree necesario disponer de un manual con actividades recreativas mediante los juegos tradicionales

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Rivera Lucia

Análisis e interpretación.

Los docentes al ser encuestados acerca si utilizarían los juegos tradicionales como herramienta metodológica respondieron el 93 % si y el 7% que no.

El cuadro demuestra que los docentes del CIBV “Los Retoños”, la mayoría si estarían dispuestos a utilizar un manual con actividades recreativas mediante los juegos tradicionales.



5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta

5.03.01 Taller de socialización

Metodología que permite desarrollar capacidades y habilidades lingüísticas, a través de actividades cortas que permitan cooperación, conocimiento y experiencia de un grupo de personas. Aquí debe describir lo que va a realizar en el taller de socialización. Pasos para desarrollar el taller de socialización de la propuesta:

1. Para realizar este taller de socialización se realizó una invitación a los docentes del CIBV “Los Retoños”.
2. Se les dio la bienvenida por asistir al taller, ya que se les vio el interés que tienen por conocer más del tema.
3. Antes de comenzar hablar sobre el tema es importante romper el hielo con los asistentes y que mejor forma que con una dinámica de inicio: que permita al grupo integrarse.

Al iniciar se realizó el juego tradicional un puente se ha caído, con el desarrollo de este juego las docentes se sintieron relajadas, y comentaron que hace mucho tiempo no jugaban este juego lo que les permitió integrarse al grupo.

4. Objetivos generales

- El objetivo de este taller es utilizar los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del centro infantil del buen vivir “Los Retoños”, mediante la capacitación a los docentes.
5. Exposición del tema: para realización de este taller se utilizó la información que muestra como los juegos tradicionales pueden influir en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas de 3 años, y la importancia de transmitirlos de generación en generación, ya que hoy en día este



tipo de tradiciones culturales se está perdiendo, los materiales utilizados son diapositivas, álbum de fotos de lugares en Quito donde se encuentran juegos tradicionales.

6. Ejercicio o actividades

La socialización se realizó mediante una exposición magistral una vez que se dio a conocer sobre el tema los docentes realizaron grupos de trabajo, los mismo que realizaron actividades mediante los juegos tradicionales.

7. Análisis y reflexión

Las docentes pudieron concluir que es importante que este tipo de juegos se les enseñe a los niños y niñas desde los primeros años de vida para que ellos aprendan a valorarlos y de esa forma no se pierda esta tradición en nuestro país, el juego ayuda a que ellos construyan sus propios conocimientos mediante actividades lúdicas propias de su comunidad como son los juegos tradicionales ecuatorianos.

8. Dinámica

Para finalizar se canta la canción del elefante del circo, con la cual se dio por finalizado el taller de socialización agradeciéndoles a las docentes por la atención, el interés y la participación que tuvo cada una de ellas.

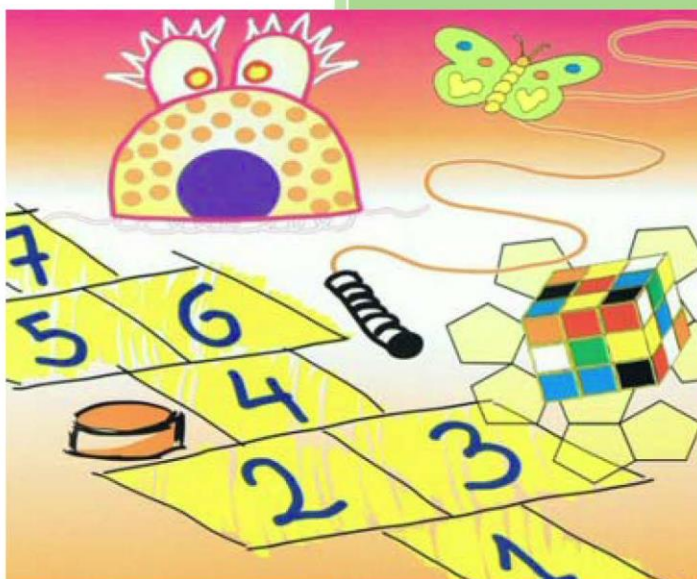
9. Evaluación

Para realizar la evaluación se aplicó una encuesta en la cual se pudo evidenciar los resultados del taller.

5.03.02 Propuesta



MANUAL DE JUEGOS TRADICIONALES



**INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR CORDILLERA
CARRERA: DESARROLLO DEL
TALENTO INFANTIL**

AUTORA:

LUCIA RIVERA



JUQUEMOS A LAS TRES PIERNAS.....	7
JUEGO TRADICIONAL N° 8	8
JUQUEMOS A LOS ENSACADOS	8
JUEGO TRADICIONAL N° 9	9
JUQUEMOS AL BAILE DEL TOMATE.....	9
JUEGO TRADICIONAL N° 10	10
JUQUEMOS A LA SOGA	10
JUEGO TRADICIONAL N° 11	11
JUQUEMOS A LA RAYUELA	11
JUEGO TRADICIONAL N° 12	12
JUQUEMOS A LAS ESCONDIDAS	12
JUEGO TRADICIONAL N° 13	13
JUQUEMOS A ZAPATITO COCHINITO	13
JUEGO TRADICIONAL N° 14	14
JUQUEMOS A EL ESPEJO	14
JUEGO TRADICIONAL N° 15	15



JUQUEMOS A EL ELÁSTICO	15
JUEGO TRADICIONAL N° 16	16
JUQUEMOS A EL GATO Y EL RATÓN	16
JUEGO TRADICIONAL N° 17	17
JUQUEMOS A "LA CARRETILLA"	17
JUEGO TRADICIONAL N° 18	18
JUQUEMOS A "EL PALO ENCEBADO"	18
JUEGO TRADICIONAL N° 19	19
JUQUEMOS A EL TROMPO	19
JUEGO TRADICIONAL N° 20	20
JUQUEMOS AL "AGUA DE LIMÓN"	20
JUEGO TRADICIONAL N° 21	21
JUQUEMOS A "EL PAN QUEMADO"	21
JUEGO TRADICIONAL N° 22	22
JUQUEMOS A LA CUERDA	22
JUEGO TRADICIONAL N° 23	23





INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos, estos se realizan sin ayuda de juguetes que tengan tecnologías complejas, tan solo con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza; son divertidos y han sido divulgados de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente; definitivamente nos divierten y permiten que no desaparezcan las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados; a estos juegos podemos adaptarlos a nuestra realidad y recurrir a ellos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

El juego es una de las mejores fórmulas que un ser humano puede tener en las primeras etapas de vida, ya que permite explorar, experimentar y establecer nuevos vínculos y relaciones entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aún al tratarse del juego tradicional.

Es por esto que, el presente manual está dirigido a docentes, niños y niñas de 3 años del CIBV "Los Retoños" y tiene algunos de los juegos tradicionales con el objetivo de ayudar a desarrollar algunas áreas de la psicomotricidad





por medio de su práctica, de igual forma ayudan a robustecer valores, proporcionando la integración con el entorno y conservar las raíces vivas de los juegos ancestrales.

Cada juego tiene los patrones de organización, reglas, espacio físico, material necesario y desarrollo, facilitando de esta manera su utilización.

Este manual es una herramienta referencial para ayudar esencialmente a los docentes que trabajan con niños y niñas de 3 años, razón por la cual es tremendamente significativo la práctica del juego tradicional y el desarrollo psicomotriz como plataforma de aprendizajes futuros en lo que es la lectura, la escritura y las matemáticas.





vii

OBJETIVO GENERAL:

Utilizar los juegos tradicionales como mediador para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del CIBV "Los Retoños".





JUEGO TRADICIONAL N° 1 JUGUEMOS A LA CANDELITA

1

OBJETIVO: Desarrollar la concentración, la atención el esquema corporal y la noción del espacio.

MATERIALES: Tiza, carbón, o ladrillo.

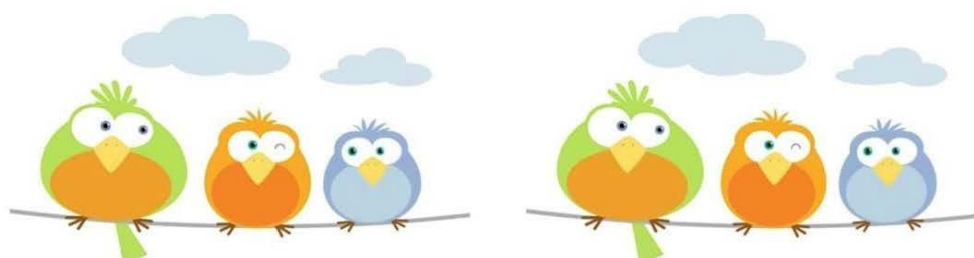
PROCEDIMIENTO: Para este juego se necesitan niños y niñas. Bueno, si quieren participar los papás también pueden.

Primero se dibuja un cuadrado en el suelo. Debe ser grandecito porque hay que moverse. En cada esquina del cuadrado –a las que también les pueden llamar “casas”– se pone un concursante.

El participante que sobra se coloca en el centro del cuadrado. Y dice a todos: “Regalen una candelita”. En coro, los otros niños tienen que decir: “No hay candelita”. El objetivo es que cuando dicen esa frase todos se cambian de esquinas o “casas”. En cualquier orden. Quien esté en el centro tienen que aprovechar ese momento para ganar alguna de las esquinas y ponerse ahí. Quien se quede sin “casa” tiene que ir al centro. Y así sigue el juego.



<http://goo.gl/tGKTGe>



JUEGO TRADICIONAL N° 2

JUQUEMOS A LAS CINTAS

2

OBJETIVO: Desarrollar la atención, la concentración, la memoria y las relaciones entre compañeros.

MATERIALES: Ninguno

PROCEDIMIENTO: En el juego de las cintas se necesitan todos los niños y niñas posibles. De entre ellos se nombra un director, un ángel y un diablo. El director en voz baja, le dice a cada niño un color. Luego, va el diablo, selecciona a un niño y se entabla este dialogo:

- ¡Tun, tun!, - ¿Quién es?, - Soy el diablo con los 7000 cachos, - ¿Qué desea?, - Un color, - ¿Qué color?

Y el diablito dice un color. Si acierta, el niño que tiene ese color pasa a un rincón que se llama "el infierno". Si el diablo no acierta, el niño dice.

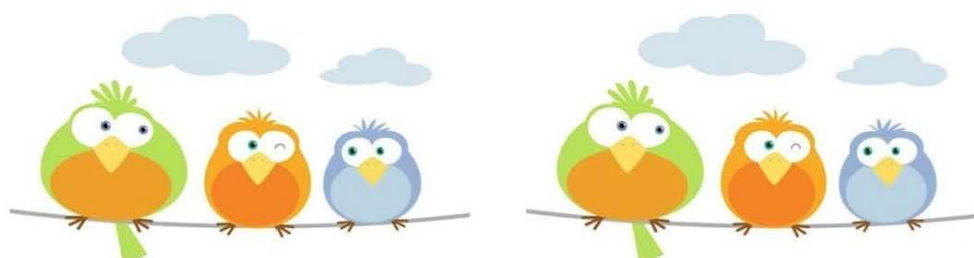
-Váyase cantando y bailando.

Luego viene el ángel y entabla el mismo dialogo (claro que no responde "soy el diablo..." sino "Soy el ángel con su cápita de oro").

Con este mecanismo se van formando dos grupos, los del infierno y los del cielo. Al final, los niños de cada grupo se toman de la cintura, se enfrentan y miden sus fuerzas tratando de jalar hacia sí al otro grupo. Pueden hacer una línea como marca.



<http://goo.gl/UdKXGT>



JUEGO TRADICIONAL N° 3

JUQUEMOS A LAS OLLITAS

3

OBJETIVO: Desarrollar la atención, la memoria y el esquema corporal.

MATERIALES: Ninguno

PROCEDIMIENTO: Simplemente, hay que reunir muchos niños. Dos tienen que hacer de compradores. El resto se sienta delante de ellos, son las ollitas. Otro niño que hace de vendedor tiene que asignar, calladito, un color a cada ollita. Uno de los compradores llega y le pregunta:

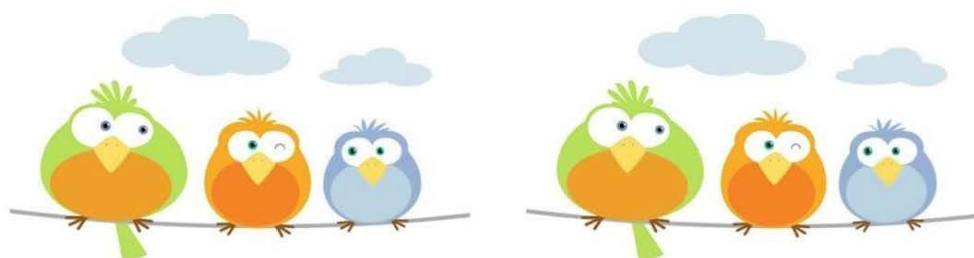
- ¿Tiene ollitas? - Sí, ¿de qué color?

Y ahí dice un color. Si hay un niño con ese color, pasa al frente y en cuclillas enlaza sus manos por debajo de las piernas. Los dos compradores lo agarran de los brazos y lo balancean diciendo rítmicamente: "Enero, febrero, marzo, abril..." hasta llegar a diciembre.

Si el niño no resiste le dicen "¡No ha valido!". Si aguanta: "¡Si ha valido!" y pasa a formar parte del equipo del comprador. Si el comprador no acierta inicialmente en el color, le toca al otro. Y así hasta que se formen dos equipos. Cada grupo, al final, hace una fila, tomándose de la cintura, y se retan a la fuerza. El que hale más fuerte al otro grupo gana.



<http://goo.gl/CAI4wi>



JUEGO TRADICIONAL N° 4 JUQUEMOS A LAS BOLAS

4

OBJETIVO: Desarrollar los movimientos de las manos.

MATERIALES: Bolas o canicas.

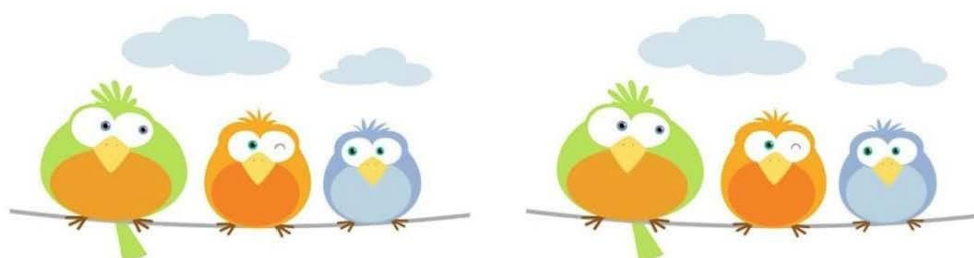
PROCEDIMIENTO:

A las bolas se puede jugar de muchas maneras.

- El pique: consiste en lanzar una bola contra la pared y tratar de tocar a otra similar ubicada a corta distancia.
- La bomba: varios jugadores colocan canicas dentro de un círculo dibujado en el piso. Luego, cada jugador, por turnos, debe sacarlas, por ejemplo, con "tingue" (con los dedos fijados en el piso) o arrojando la bola con toda la mano.
- Los ñocos: son hoyos pequeños picados en el piso. El juego consiste en introducir cada canica en cada ñoco, en forma secuencial. Si dos bolas coinciden en el mismo ñoco, pierde el dueño de la bola que es topada por la canica del jugador que haya lanzado después. Gana el que logre meter la canica en todos los hoyos.
- La culebra o churo: la culebra es dibujada en el terreno en forma de un canal de profundidad uniforme, suficiente para dar paso a la bolita. Por ahí se hace correr la bola con tingazos. Si la bola se sale del camino, vuelve al inicio.



<http://goo.gl/MZ25uS>



JUEGO TRADICIONAL N° 5 JUQUEMOS A LA VACA LOCA

5

OBJETIVO: Experimentar diferentes movimientos del cuerpo.

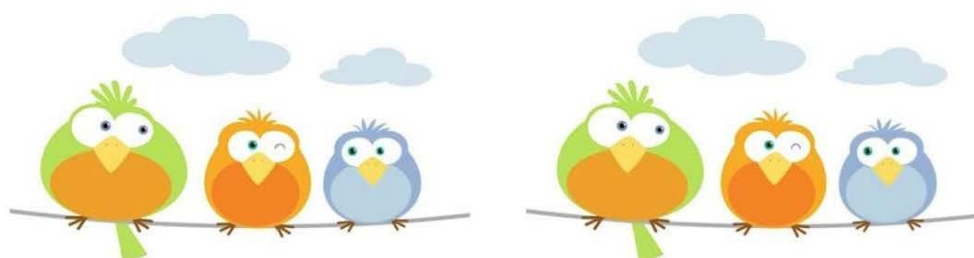
MATERIALES: Disfraz de vaca

PROCEDIMIENTO:

- Este juego no puede faltar en ninguna fiesta de pueblo, pero los niños y niñas son los que más disfrutan del baile. Se elige un jugador que hace de "vaca loca", él o ella persigue a los compañeros para envestirlos, estos toreadan a la "vaca loca" improvisando una capa.
- El que es envestido por la vaca loca hará a su vez de esta, cada vez que la vaca envista a uno de los niños sus compañeros tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo toco.



<http://goo.gl/CAI4wi>



JUEGO TRADICIONAL N° 6 JUQUEMOS A LAS ESTATUAS

6

OBJETIVO: Desarrollar la atención, la coordinación, el esquema corporal, la noción del espacio y la tonicidad muscular.

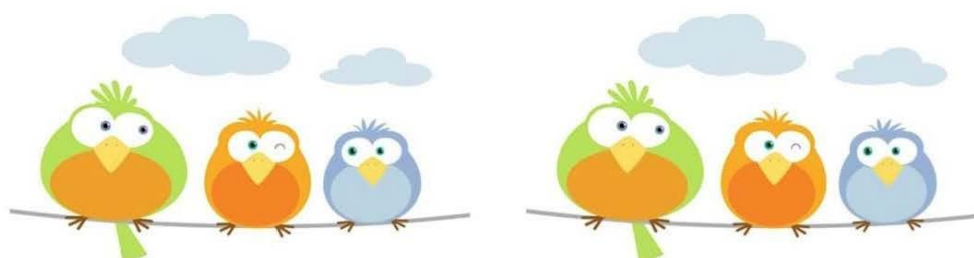
MATERIALES: Canción.

PROCEDIMIENTO:

- Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.
- Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo.



<http://goo.gl/CA14wi>



JUEGO TRADICIONAL N° 7

JUQUEMOS A LAS TRES PIERNAS

7

OBJETIVO: Desarrollar los movimientos motores gruesos y la coordinación.

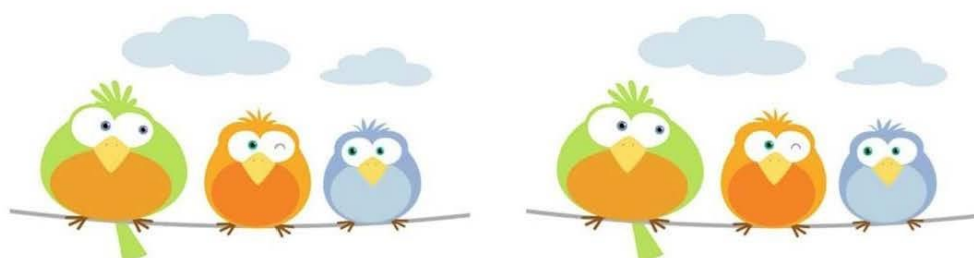
MATERIALES: Un cordón.

PROCEDIMIENTO:

- Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.
- Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
- El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.



<http://goo.gl/ym10yp>



JUEGO TRADICIONAL N° 8 JUGUEMOS A LOS ENSACADOS

8

Objetivos: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

Materiales: sacos o fundas de cabuya

Procedimiento: Este juego no puede faltar en el día de la familia organizado por la escuela, o en los concursos del barrio.

- Los participantes se colocan una funda o saco de cabuya se atan a la cintura y dada la señal empieza la competencia saltando, gana quien llegue primero a la meta señalada.
- También se puede realizar por equipo, los participantes que van pasando la posta para que todos participen, el equipo que termine primero el recorrido gana.



<http://goo.gl/wxxINV>



JUEGO TRADICIONAL N° 9 JUQUEMOS AL BAILE DEL TOMATE

9

OBJETIVO: Tener control de una parte del cuerpo, en este juego de la cabeza, para realizar una actividad específica como el baile.

MATERIALES: Tomates, grabadora, CD.

PROCEDIMIENTO:

- Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además, los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben tocar al tomate.
- Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.



<http://goo.gl/CrQTcX>



JUEGO TRADICIONAL N° 10

JUGUEMOS A LA SOGA

10

OBJETIVO: Desarrollar los movimientos gruesos del cuerpo, la atención y la memoria.

MATERIALES: Soga

PROCEDIMIENTO:

– Dos niños toman la soga de las dos extremidades para hacerla girar mientras el otro grupo se turna, y ordenadamente saltan sobre ella.

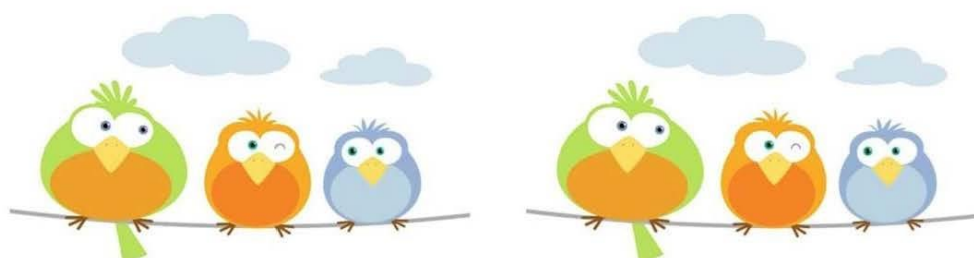
– Se acompañan los saltos al ritmo de:

“monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz”.

– Se supone que, si perdió en la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coincide con la pronunciación de divorciada ella se divorciara etc. así siguen jugando.



<http://goo.gl/G9heXm>



JUEGO TRADICIONAL N° 11

JUQUEMOS A LA RAYUELA

11

OBJETIVO: Desarrollar la coordinación, la atención, la memoria y el esquema corporal.

MATERIALES: ficha o una piedra, tiza o carbón.

PROCEDIMIENTO:

- Vamos a jugar con la rayuela de la semana, con siete cuadros dibujados en el suelo, representados en cada uno de estos los siete días de la semana.
- Se traza una cuadrícula en forma de cruz, con tiza o carbón se tira la ficha la cual debe caer en el casillero correcto.
- Si el lanzar la ficha no cae en el casillero correcto pierde y debe ceder el lugar a otro participante.
- Los participantes deben saltar en un solo pie, por los diferentes casilleros a excepción del que tiene la ficha u objeto arrojado, gana quien lo haga en menos tiempo.



<http://goo.gl/jmzYNi>



JUEGO TRADICIONAL N° 12 JUEGAMOS A LAS ESCONDIDAS

12

OBJETIVO: desarrollar la atención la memoria la creatividad, la concentración y los movimientos del cuerpo.

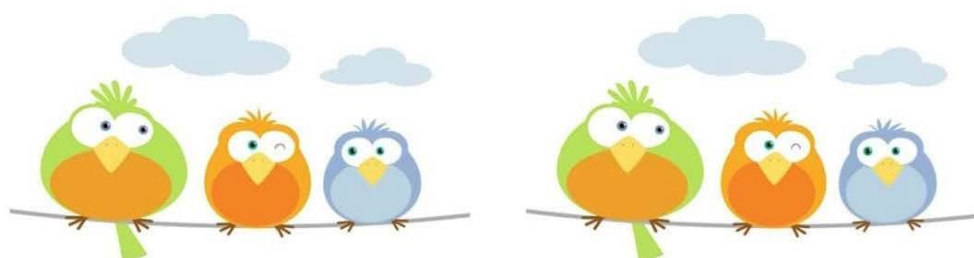
MATERIALES: ninguno

PROCEDIMIENTO:

- Se realiza el sorteo en el cual uno de los niños será el designado para buscar a sus compañeros escondidos.
- El escogido se quedará junto al profesor/a mientras que el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.
- Cuando se da la señal establecida se inicia la búsqueda, encontrados la mayoría de los escondidos vuelven al lugar de partida, el niño o niña que fue encontrado primero será el encargado de buscar a los escondidos en la siguiente ronda.



<http://goo.gl/udvY51>



JUEGO TRADICIONAL N° 13

JUQUEMOS A ZAPATITO COCHINITO

13

OBJETIVO: desarrollar la atención, la concentración, la lateralidad y los movimientos del cuerpo.

MATERIALES: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

- Los niños y niñas forman un círculo en el cual el pie derecho lo tendrán un poco más adelante, el que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:
- Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor cambiaras tú.
- El niño al que se señala al final de la canción debe adelantar el pie izquierdo en el lugar del derecho, cuando vuelve a cantar si le toca al mismo niño pierde y sale de la ronda gana el niño o niña que sale al final de la ronda.



<http://goo.gl/NivkW5>



JUEGO TRADICIONAL N° 14

JUQUEMOS A EL ESPEJO

14

OBJETIVO: Desarrollar la imaginación, la creatividad, la atención, la memoria y coordinar los movimientos del cuerpo.

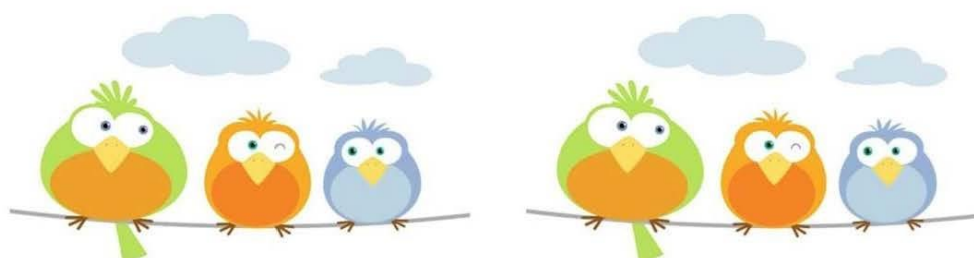
MATERIALES: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

- Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo.
- El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.



<http://goo.gl/0nB64J>



JUEGO TRADICIONAL N° 15 JUQUEMOS A EL ELÁSTICO

15

OBJETIVO: Desarrollar los movimientos gruesos del cuerpo, y la precisión.

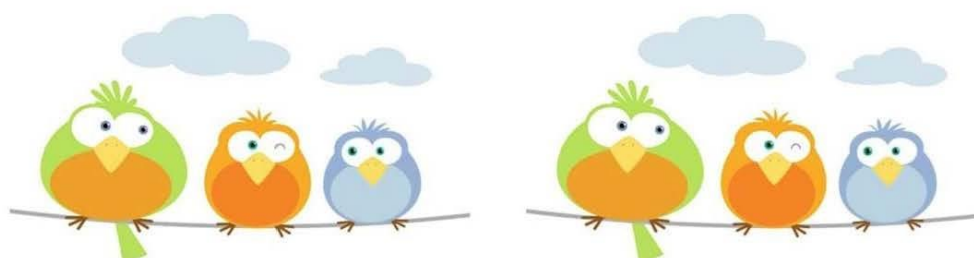
MATERIALES: Elástico.

PROCEDIMIENTO:

- Se organizan varios grupos de 3 a cinco jugadores, bajo la señal saltan el elástico en diferentes formas: de un extremo al otro, saltando encima del elástico de acuerdo a la edad de los niños y niñas se da la complejidad de los saltos.
- Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego a la altura de las rodillas, después de la cintura.
- El niño o niña que no cumple con la serie de saltos establecidos pierde el juego, gana el que realiza mejor la secuencia de los saltos sin equivocarse.



<http://goo.gl/ZNtH7V>



JUEGO TRADICIONAL N° 16 JUGUEMOS A EL GATO Y EL RATÓN

16

OBJETIVO: Desarrollar la atención, la memoria, la concentración y la expresión verbal.

MATERIALES: Ninguno.

PROCEDIMIENTO:

- Los niños y niñas forman un círculo grande, tomados de las manos, se escoge a uno de los participantes como el ratón y se coloca dentro; el participante seleccionado como gato se coloca fuera, luego se sigue este dialogo.

G--¡Ratón, ratón!

R--¿Qué quieres gato ladrón?

G--¡Comer te quiero!

R--¡Cómeme si puedes!

G-- ¡Estas gordito!

R--¡Hasta la punta de mi rabito!

- El gato persigue al ratón rompiendo la cadena o infiltrándose entre los niños y niñas, mientras el ratón huye, mientras tanto la cadena trata de no dejar entrar el gato, cuando el ratón es atrapado por el gato termina el juego.



<http://goo.gl/bnkUHI>



JUEGO TRADICIONAL N° 17 JUGUEMOS A “LA CARRETILLA”

17

OBJETIVO: Desarrollar los movimientos del cuerpo y lograr un trabajo en equipo.

MATERIALES: Ninguno.

PROCEDIMIENTO:

- Los participantes se agrupan en parejas tras la línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.
- Cuando suene la consigna todos corren hasta alcanzar la meta establecida, donde las parejas cambien de función y regresan.
- No pueden desplazarse si deja de sostener las piernas de su compañera, gana la pareja que llegue primero a la meta.



<http://goo.gl/aJc4XC>



JUEGO TRADICIONAL N° 18
JUQUEMOS A “EL PALO ENCEBADO”

18

OBJETIVO: Desarrollar el tono muscular del cuerpo y coordinar sus movimientos.

MATERIALES: Palo de unos 2 a 3 metros, obsequios.

PROCEDIMIENTO:

- Este palo encebado debe estar un metro bajo tierra, cubierto de manteca o grasa, con el fin de hacer difícil el ascenso a los participantes y de acuerdo a la edad de los participantes se da la complejidad en el juego.
- En la cima del palo se deben colocar varios premios los que deben ser tomados por alguno de los participantes.
- En las fiestas por lo general se coloca grasa o aceite al palo, pero para los niños y niñas no se coloca nada y gana el que logre agarrar más premios.



<http://goo.gl/rXU1x7>



JUEGO TRADICIONAL N° 19

JUQUEMOS A EL TROMPO

19

OBJETIVO: Desarrollar los movimientos finos de las manos.

MATERIALES: Trompos y piolas.

PROCEDIMIENTO:

- Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego.
- Una vez que está listo el trompo inicia la competencia, para hacerlo bailar, y lo lanzamos, si todo está bien el trompo bailara.
- Ganara el participante que más haya echo bailar al trompo por más tiempo.



<http://goo.gl/bvwww5>



JUEGO TRADICIONAL N° 20 JUQUEMOS AL “AGUA DE LIMÓN”

20

OBJETIVO: Desarrollar la atención la memoria y coordinar los movimientos del cuerpo.

MATERIALES: Ninguno

PROCEDIMIENTO:

- Se realiza una ronda con un grupo de niños y niñas, y se empieza a cantar:

Agua de limón,

vamos a jugar

el que se queda solo

solo se quedará

- La educadora da la consigna y dice grupos de 3, 4, 5 etc.

- La canción la podemos realizar con diferentes tonos de voz, los niños y niñas que no se equivocan serán los ganadores.



<http://goo.gl/6XQ2KN>



JUEGO TRADICIONAL N° 21 JUGUEMOS A “EL PAN QUEMADO”

21

OBJETIVO: Desarrollar la atención, la concentración y los movimientos de las extremidades inferiores.

MATERIALES: pan o un objeto.

PROCEDIMIENTO:

- Ese juego consiste en esconder un objeto seleccionado por un participante que ejerce el rol de coordinador, este esconderá el objeto en algún lugar y gritará fuerte.

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

- Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

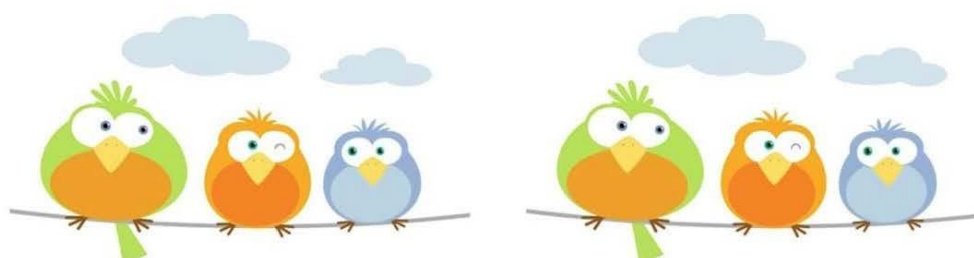
Frío, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

- Gana el que encuentra el pan u objeto escondido.



<http://goo.gl/IKWJV9>



JUEGO TRADICIONAL N° 22

JUQUEMOS A LA CUERDA

22

OBJETIVO: Trabajar en grupo para conseguir el mismo objetivo.

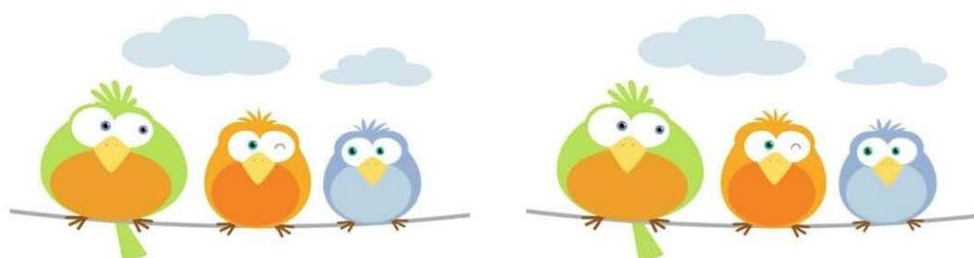
MATERIALES: una cuerda

PROCEDIMIENTO:

- Este juego es de fuerza aquí participan dos grupos, cada uno se coloca en un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio.
- El equipo ganador es aquel que logra desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.
- Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo, Se recomienda hacer 2 de tres jaladas para definir al equipo ganador.



<http://goo.gl/QYDzgO>



JUEGO TRADICIONAL N° 23 JUQUEMOS A "EL SAPO"

23

OBJETIVO: Coordinar los movimientos de las manos

MATERIALES: Un sapo, fichas

PROCEDIMIENTO:

- Es un juego que pone a prueba la puntería y consiste en lanzar y embocar fichas en la boca de un sapo, colocado sobre una base hueca de madera.
- El que logra meter más fichas gana la partida, este juego es muy divertido para los niños y niñas,



Fuente propia



JUEGO TRADICIONAL N° 24 JUGUEMOS A “EL FLORÓN”

24

OBJETIVO: Desarrollar la memoria, la concentración y el tono muscular.

MATERIALES: un objeto pequeño

PROCEDIMIENTO:

- Sentados los niños y niñas forman una media luna, buscan un objeto pequeño que alcance las palmas de las manos, dan a conocer a los participantes.

- El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:

El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó, las monjitas Carmelitas, se fueron al Popayán, a buscar lo que han perdido, Debajo del arrayán.

¿Dónde está el florón?

¿Lo tiene? ¿Lo tiene? ¿A lo mejor?

Una vez encontrada el objeto se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.



<http://goo.gl/oACyAe>



JUEGO TRADICIONAL N° 25 JUEGAMOS AL BAILE DE LA SILLA

25

OBJETIVO: Desarrollar los movimientos gruesos del cuerpo, fortalecer la atención y la concentración.

MATERIALES: Sillas, grabadora, CD.

PROCEDIMIENTO:

- Para realizar este juego debemos ubicar sillas en el centro del lugar de juego, siempre el número de sillas debe ser menor al número de participantes.
- Si tenemos 10 participantes debemos ubicar 9 sillas, al ritmo de la música los concursantes bailan alrededor de las sillas.
- Cuando la música para, los participantes deben sentarse, el que se quede sin silla pierde y así sucesivamente gana el que se sienta en la última silla.



<http://goo.gl/KWHXWA>



CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Dentro de los recursos que han sido necesarios para elaborar este proyecto constan:

Recursos humanos

- Autoridades del ITSCO
- Estudiante investigadora
- Autoridades del CIBV “Los Retoños”
- Docentes

Recursos materiales

- Encuestas
- Fotocopias
- Libros
- Internet
- Pizarrón
- Impresora
- Hojas de papel bond A4
- Salón del CIBV “Los Retoños”
- Manual de juegos tradicionales para docentes del centro educativo.
- Sacos para los juegos

Recursos técnicos y tecnológicos

- Computador

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



- Proyector
- Pizarra digital

6.02 Presupuesto

Tabla 18. Presupuesto

INSUMOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Proyector	4	4,5	18
Copias	400	0,02	8
Impresiones	400	0,06	24
Fotos	20	1,00	20
Paquete de hojas bond	3	4,5	13,5
Álbum	1	5	5
CD	3	1	3
Internet	15	1,00	15
Imprevistos		10,65	10,65
TOTAL			117,15

Elaborado por: Rivera Lucia

6.03 Cronograma

Fecha Actividades	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Aprobación del proyecto			x																					
Diseño del proyecto			x																					
Planificación del proyecto				x																				
Antecedentes				x																				
Justificación					x																			
Matriz T						x																		
Análisis de involucrados							x																	

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retaños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Elaborado por: Rivera Lucia

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones

- El proyecto de “Elaboración y aplicación de un manual basado en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 3 años del CIBV “Los Retoños” reconoció que al realizar actividades lúdicas con juegos propios de nuestro país se superen problemas de la motricidad gruesa, y mejoro las relaciones entre compañeros.

- Al realizar esta investigación se rescata la identidad cultural del Ecuador además se logra desarrollar destrezas y habilidades de una manera muy sencilla la que solo se necesita recordar y poner en práctica actividades olvidadas.

- Se reconoce que el juego y el aprendizaje tienen una relación muy cercana ya que a través del mismo el niño y la niña despiertan el interés por aprender y al mismo tiempo desarrolla sus capacidades para llegar a la resolución de problemas.

7.02 Recomendaciones

- Implantar una base de datos confiable del objeto de estudio al fin de seguir recopilando más información al respecto de las diferentes manifestaciones lúdicas propias de nuestra cultura.

- Buscar los medios necesarios para la difusión de esta investigación en los centros de educación inicial y básica a fin de implementarlo como parte de la educación, en nuestro país para que estos juegos no se pierdan, y con el pasar del tiempo solo sean recuerdos del pasado.



- El juego es un reto y el docente debe tener la apertura necesaria para trabajar coordinadamente con sus alumnos, dándole el protagonismo al niño y niña en cada una de las actividades, sin perder el objetivo planteado en sus planificaciones.



Referencias bibliográficas

- Asamblea Nacional. (2013, 2017). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito.
- Baena, G. (1988). Manual para elaborar trabajos de investigación documental. México: Editores Unidos Mexicanos.
- Burgos, E. B. (14 de febrero de 2016). *Psicología y pedagogía*. Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html>
- Cabezas Soria, L. B., & Pérez García, Y. D. (2012). "Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en los centros infantiles "Divino Niño" y "Santa Catalina Laboure" de la ciudad de Atuntaqui en el periodode septiembre 2010 a abril 2011 - guía didáctica". Ibarra, Ecuador.
- Dewey, J. (1975). Democracia y educación.
- Gómez, M., & Romero, V. (2003). *Metodología del Juego*. Barcelona: Altamar.
- González Millán, C. (1987). *Juegos y educación Física*. Madrid: Alhambra.
- Hall, S. (1904). Adolescence its Psychology and its relation to Psychology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education. london: Sidney Appleton.
- Lázaro, A. (2009). Jugar por jugar: el juego en el desarrollo psicomotor. Sevilla.
- Le Boulch, J. (1995). El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años: consecuencias educativas. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Maestro, J. (2005). Juegos Tradicionales. España.
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
- Ofele, M. R. (2008). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Buenos Aires.



- Pestalozzi, J. H. (1819). Cartas sobre educación infantil.
- Piaget, L. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
- Redacción Quito. (enero - abril de 2016). Tradición. *Ultimas Noticias*, pág. 6.
- Ritscher, P. (2006). El jardín de los secretos. Barcelona: Octaedro.
- Sáez Rodríguez, G., & Monroy Antón, A. (01 de abril de 2016). *Evolución del juego a lo largo de la historia*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Spencer, H. (1855). The principles of Psychology. London.
- Vayer, P. (1977). El diálogo corporal. Barcelona: Científico Médica.
- Wikipedia. (05 de marzo de 2016). *Juego*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- Wikipedia. (07 de marzo de 2016). *Motricidad*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad>
- Zúñiga León, I. (2006). Material Didáctico. 246.



ANEXOS

Anexo 1 Encuesta

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Desarrollo del Talento Infantil

Encuesta dirigida a los docentes del CIBV “Los Retoños”.

Objetivo: Determinar el nivel de conocimiento de los docentes de del CIBV “Los Retoños”, con respecto a la implementación de los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años.

Instrucción: Lea detenidamente las preguntas y marque con una X en la alternativa que usted considere.

No.	PREGUNTAS	FRECUENCIAS	
		SI	NO
1	¿Conoce usted que son los juegos tradicionales?		
2	¿Conoce sobre la importancia de impartir los juegos tradicionales en la vida escolar de los niños y niñas?		
3	¿Sabía usted que los juegos tradicionales sirven para fomentar la cultura de los pueblos?		
4	¿Conoce usted más de cinco juegos tradicionales?		
5	¿Cree usted que la implementación de los juegos tradicionales brindara beneficios para el desarrollo de los niños y niñas?		
6	¿Sabía usted que los juegos tradicionales son transmitidos de generación en generación?		
7	¿Cree usted que los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas?		
8	¿Utiliza los juegos tradicionales?		
9	¿Estaría dispuesto a utilizar los juegos tradicionales como herramienta metodológica?		
10	¿Considera necesario disponer de un manual con actividades recreativas mediante los juegos tradicionales?		

¡Gracias por su colaboración!



Anexo 2 Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO											
MES: Marzo					SEMANA: Segunda		DESDE: Lunes 7			HASTA: Viernes 11	
GRUPO DE EDAD: 2 a 3 años					Nro. NIÑAS Y NIÑOS: 10						
N°	NOMBRES	AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE									
		Descubri- miento del medio natural y cultural		Descubri- miento del medio natural y cultural		Exploración del cuerpo y motricidad		Exploración del cuerpo y motricidad		Manifestac-ion del lenguaje verbal y no verbal	
		CONTENIDOS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA									
		Identificar algunos animales reconociendo los beneficios que se puede tener de ellos		Reconocen las nociones arriba/ abajo, abierto/cerrado, dentro/ fuera en relación con obietos		Saltar en 2 pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm.		Realiza acciones de coordinación de movimientos de manos y dedos		Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	MATIAS BASANTES	x				x		x		x	
2	JEYMI LAMIÑA	x				x		x	x	x	
3	JONATHAN CABEZAS		x			x		x		x	
4	AYLEN MALDONADO	x				x		x		x	
5	ALEXANDRA ORTIZ	x				x			x	x	
6	VICTORIA QUINCHIGUAN GO	x				x		x		x	
7	BRITANNY CUÑAS	x				x		x		x	
8	MAYENSI CASCO	x				x		x		x	
9	TOMMY MOLINA	x				x		x		x	
10	ASHLY REMACHE		x			x		x		x	

Elaborado por:

Nombre: Lucia Rivera

Firma: _____

EDUCADORA CIBV

Revisado por:

Nombre: Jenny

Tierra

Firma: _____

COORDINADO
RA CIBV

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir "Los Retaños", ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Anexo 3 Invitación



Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retaños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.

Anexo 4 Fotos de la socialización



Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retaños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retaños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.



Anexo 5 Álbum fotográfico de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales como medio de enseñanza y aprendizaje, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de edad. Elaboración de un manual con actividades, dirigido a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Retoños”, ubicado en la ciudad del Distrito Metropolitano de Quito en el año 2015-2016.