



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

**INSTITUTO DE POSGRADO**

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

**TEMA:**

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD  
GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD  
EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ  
PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016.

**AUTORA:**

María Eugenia Vallejo Chalán

**TUTORA:**

Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

RIOBAMBA - ECUADOR

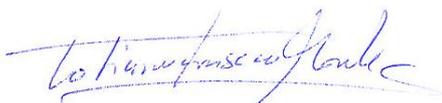
2017

## **CERTIFICACIÓN**

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster en Educación Parvularia Mención Juego Arte y Aprendizaje con el tema: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016. Ha sido elaborado por **María Eugenia Vallejo Chalán**, con el asesoramiento constante de mi persona en calidad de Tutora de tesis, por lo que certifico que se encuentra apto para su representación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, marzo de 2017



Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

**TUTORA**

## **AUTORÍA**

Yo, **María Eugenia Vallejo Chalán**, con cédula de identidad N° 060427442-3 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la siguiente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



María Eugenia Vallejo Chalán

**C.C.: 060427442-3**

## **AGRADECIMIENTO**

Con la presente investigación, Yo quiero expresar mi más profundo agradecimiento, en primer lugar a Dios, por haberme brindado la sabiduría necesaria para realizar mi trabajo con éxito y la capacidad para culminar una etapa más importante en mi vida, a la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme dado la oportunidad de culminar el cuarto nivel, a las autoridades y a cada uno de los docentes que día a día impartieron sus conocimientos necesarios que nos servirán para ponerlo en práctica en nuestra vida diaria, mi gratitud a los niños y niñas de la Unidad Educativa Federico González Suarez” y a todos quienes hicieron posible para alcanzar mi meta propuestas.

Lic. María Eugenia Vallejo Chalán

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo está dedicado con mucho cariño:

En especial a mi querido hijo Andy Paúl Carrillo Vallejo que ha sido mi motor principal, en quien me inspirado y motivado para tomar la fuerza necesaria para salir adelante y alcanzar una meta más en mi vida profesional.

A mis queridos padres José Vallejo y Fanny Chalán que siempre me han estado apoyándome incondicionalmente para alcanzar mis objetivos propuestos y que me impulsan a ser una mejor persona y a salir adelante todos los días y conseguir un mañana mejor.

María Eugenia Vallejo Chalán,

# ÍNDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁGINA</b>
PORTADA	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA	III
AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE CUADROS	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN	XIII
ABSTRACT	XIV
INTRODUCCIÓN	XV

<b>CAPÍTULO I</b>	1
1. <b>MARCO TEÓRICO</b>	1
1.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES	1
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1. Fundamentación Epistemológica	2
1.2.2. Fundamentación Pedagógica	3
1.2.3. Fundamentación Filosófica	4
1.2.4. Fundamentación Sociológica	5
1.2.5. Fundamentación Psicológica	5
1.2.6. Fundamentación Axiológica	6
1.2.7. Fundamentación Legal	7
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
1.3.1. El Juego	9
1.3.1.1 Características de los Juegos	10
1.3.1.2 El juego como factor de desarrollo	11
1.3.1.3 Clasificación del juego	14
1.3.2. Juegos Tradicionales	15
1.3.2.1. Características de los Juegos Populares y Tradicionales	15

1.3.2.2.	Importancia de los Juegos Populares y Tradicionales	15
1.3.2.3	Características para la aplicación de los juegos tradicionales	17
1.3.2.4.	Aspectos que se puede trabajar	17
1.3.2.4.1	Desarrollo Personal	17
1.3.2.4.2	Desarrollo de actitudes colaborativas	17
1.3.2.4.3	Desarrollo de habilidades básicas grupales	18
1.3.2.4.4	Desarrollo cognitivo	18
1.4	Desarrollo del niño	18
1.5	Psicomotricidad	18
1.5.1	Los Contenidos Motrices	19
1.5.2	Desarrollo de la motricidad gruesa	19
1.6	Motricidad para el crecimiento del niño	20

## **CAPÍTULO II** 22

### **2. METODOLOGÍA** 22

#### 2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN 22

#### 2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN 22

##### 2.2.1 Explicativa – Descriptiva 22

##### 2.2.2 Investigación de Campo 22

##### 2.2.3 Investigación Bibliográfica 22

#### 2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN 23

#### 2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS 23

##### 2.4.1 Observación 23

##### 2.4.2 Instrumento 23

##### 2.4.2.1 Ficha de observación. 23

#### 2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA 24

##### 2.5.1. Población 24

##### 2.5.2. Muestra 24

#### 2.6. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 24

#### 2.7. HIPÓTESIS 25

##### 2.7. 1. Hipótesis general 25

##### 2.7.2. Hipótesis Específicas 25

<b>CAPÍTULO III</b>	29
<b>3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	29
3.1 TEMA	29
3.1.1 PRESENTACIÓN	29
3.2 OBJETIVOS	30
3.2.1 Objetivo General	30
3.2.2 Objetivos Específicos	31
3.3 FUNDAMENTACIÓN	31
3.5.1 RONDAS INFANTILES	32
3.5.2 PROPÓSITOS	33
3.5.3 JUEGOS RECREATIVOS	34
3.5.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO RECREATIVO	34
3.5.5 JUEGOS DE COORDINACIÓN	35
3.6 OPERATIVIDAD	37
<b>CAPÍTULO IV</b>	40
<b>4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	40
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	40
4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS	49
4.2.1 Comprobación de la Hipótesis Específica I	49
4.2.2 Comprobación de la Hipótesis Específica II	61
4.2.3 Comprobación de la Hipótesis Específica III	73
4.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL	75
<b>CAPÍTULO V</b>	76
<b>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	76
5.1 CONCLUSIONES	76
5.2 RECOMENDACIONES	77
BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXOS	84

## ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDO	PÁGINA
Cuadro No.4. 1 El patio de mi casa	40
Cuadro No.4. 2 Agua de limón	41
Cuadro No.4. 3 La ronda de los animales	42
Cuadro No.4. 4 A la víbora de la mar	43
Cuadro No.4. 5 Juguemos en el bosque	44
Cuadro No.4. 6 Qué llueva	45
Cuadro No.4. 7 Arroz con leche	46
Cuadro No.4. 9 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de rondas infantiles	47
Cuadro No.4. 10 Comprobación Hipótesis Específica I	50
Cuadro No.4. 11 Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica I	51
Cuadro No.4. 12 Los ensacados	52
Cuadro No.4. 13 El gato y el ratón	53
Cuadro No.4. 14 Las escondidas	54
Cuadro No.4. 15 La gallina ciega	55
Cuadro No.4. 16 Policías y ladrones	56
Cuadro No.4. 17 Venciendo obstáculos	57
Cuadro No.4. 18 Las cogidas	58
Cuadro No.4. 19 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de juegos recreativos.	59
Cuadro No.4. 20 Comprobación Hipótesis Específica II	62
Cuadro No.4. 21 Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica II	63
Cuadro No.4. 22 Los toros	64
Cuadro No.4. 23 Las canicas	65
Cuadro No.4. 24 El juego de las ulas	66
Cuadro No.4. 25 Carrera de tres pies	67
Cuadro No.4. 26 Carrera de la cuchara y el huevo	68
Cuadro No.4. 27 El baile de la silla	69
Cuadro No.4. 28 La carretilla	70
Cuadro No.4. 29 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de	

juegos de coordinación	71
Cuadro No.4. 30 Comprobación Hipótesis Específica III	74
Cuadro No.4. 31 Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica III	74

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDO	PÁGINA
Gráfico No.4.1 Se desenvuelve de forma apropiada coordinando adecuadamente sus movimientos	40
Gráfico No.4.2 Participan alegremente en la actividad realizando eficazmente los movimientos indicados por el Docente.	41
Gráfico No.4.3 Sigue el ritmo de la ronda coordinando bien sus movimientos	42
Gráfico No.4.4 A la víbora de la mar	43
Gráfico No.4.5 Juguemos en el bosque	44
Gráfico No.4.6 Qué llueva	45
Gráfico No.4.7 Atiendo las indicaciones del docente	46
Gráfico No.4.9 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de rondas infantiles	47
Gráfico No.4.10 ¿Efectúa la tarea sin complicaciones y disfruta de la actividad?	52
Gráfico No.4.11 ¿Desempeña el rol asignado sin dificultades prestando atención a las indicaciones del docente?	53
Gráfico No.4.12 Coordina movimientos gruesos efectuando la actividad sin problemas	54
Gráfico No.4.13 ¿Encamina correctamente a su compañero?	55
Gráfico No.4.14 Desempeña apropiadamente el rol otorgado	56
Gráfico No.4.15 Disfruta con alegría del juego, siguiendo las indicaciones del docente	57
Gráfico No.4.16 Trabaja en grupo para alcanzar su meta	58
Gráfico No.4.17 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de juegos recreativos.	59
Gráfico No.4.18 ¿Coordina movimientos viso-motores?	64
Gráfico No.4.19 Participa espontáneamente en el juego con alegría coordinando movimientos gruesos y finos	65
Gráfico No.4.20 Coordina movimientos gruesos, participando en la actividad con alegría	66
Gráfico No.4.21 Se desplaza con precaución en el espacio total	67

Gráfico No.4.22	Asiste de forma apropiada al docente prestando atención a las indicaciones dadas	68
Gráfico No.4.23	Cumple con las indicaciones dadas por el docente disfrutando de la actividad	69
Gráfico No.4.24	Efectúa correctamente las indicaciones dadas por el docente	70
Gráfico No.4. 25	Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de juegos de coordinación	71

## RESUMEN

La motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas que constituyen la base fundamental para el perfeccionamiento del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales. Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente evidenciada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. Por lo antes mencionado se ha planteado el trabajo investigativo “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016”, pudiéndose constatar la existencia de una problemática en cuanto al poco desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas que posteriormente de no desarrollarse puede afectar tanto su vida estudiantil como su vida social convirtiéndolos en niños lentos a la hora de aprender lo que afecta al establecimiento y a los estudiantes perjudicando su autoestima convirtiéndose en niños alejados y solitarios impidiendo su mejora normal e integral. El diseño de la investigación no experimental, tipo de indagación de laboratorio. Este estudio se realizó retrospectivamente siendo el objetivo desarrollar su motricidad gruesa y coordinación motora, rescatando al mismo tiempo la identidad cultural mediante los juegos tradicionales que a más de motivar el aprendizaje divierte y entretienen, las actividades propuestas originaron que poco a poco vayan logrando mayor seguridad y desarrollo en su motricidad gruesa, la población de estudio estuvo conformada por un total de 30 estudiantes entre niños y niñas. Los datos se obtuvieron mediante la observación directa y la recolección diaria de información a través de fichas, esto permitió demostrar que los educandos luego de la aplicación de las actividades planteadas en el lineamiento alternativo, mejoró considerablemente su habilidades motoras. Se confirmó el cumplimiento del objetivo trazado a través de la tabulación, análisis, interpretación de los resultados y la aplicación de la prueba estadística del Chi Cuadrado. Se puede decir que con la utilización de los juegos tradicionales se ha desarrollado muchas habilidades desarrollando la motricidad gruesa en los educandos de inicial 1 por lo que se recomienda su uso en otros estudiantes de edades similares, en vista que ha demostrado ser de vital apoyo para el fortalecimiento de la educación del nivel inicial.

## Abstract

Gross motor vital for the integral development of boys and girls, since it is related, especially, to all the movements that coordinately the child performs with small and large muscle groups. These allow to evidence the skills acquired in the other areas that constitute the fundamental basis for the improvement of the cognitive and language area, so that it is essential to motivate this development with traditional games. Their evolution throughout the first years of school should be carefully analyzed to inform the family of the capacities and difficulties of their children, as well as their progress. With this background, the research work "The traditional games in the development of the gross motor skills of boys and girls of the first level in the Educational Unit" Federico González Suárez ", Canton Alausí, province of Chimborazo period of 2016", makes it possible to evidence problem regarding the poor development of gross motor skills in children of this center. If these skills are not developed children are affected, both in their student life and their social life making them slow children to learn which harms their self-esteem since they become distant and lonely children, preventing their normal and integral improvement. The design is non-experimental research, type of laboratory investigation. This study was carried out retrospectively, aiming to develop the gross motor and motor coordination. At the same time, it was pretended to rescue the cultural identity through traditional games that, in addition to motivating learning, amuse and entertain. The proposed activities led to greater confidence and gross motor skills development. The population consisted of a total of 30 male and female students. The data were obtained through direct observation which allowed to demonstrate students after the application of the activities proposed in the alternative guideline greatly improved their motor skills. The accomplishment of the objective was confirmed through the tabulation, analysis, interpretation of the results and the application of the statistical test of Chi Square. It is possible to be said that with the use of traditional games many skills have been developed. Reason why it is recommended its use in other students of similar ages as support to early education.

*Isabel Escudero*

Reviewed by: Escudero, Isabel  
LANGUAGE CENTER TEACHER



## INTRODUCCIÓN

Es preciso conocer que los juegos tradicionales logran el desarrollo integral de los niños y niñas especialmente si estos se los aplica con la intención de fortalecer su motricidad gruesa fortaleciendo sus músculos, su equilibrio, coordinación general y viso-motora, siendo el campo educativo especialmente en nuestro país que ha realizado transformaciones, en cuanto a la organización del currículo, estrategias metódicas para correcto manejo de diversas técnicas que originan el desarrollo de: valores, destrezas y habilidades de los niños.

Como docente de educación parvularia e inicial, he podido verificar que los niños y niñas de educación inicial 1, debido a su corta edad, requieren adquirir pautas que les admitan socializar y comunicarse efectivamente con las personas que los rodean, siendo capaces de transmitir sus pensamientos, interactuando con sus familiares especialmente con sus padres y posteriormente no se sientan incomunicados.

Para ello como docentes tenemos la necesidad de buscar estrategias transformadoras, que permitan lograr un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 a 4 años, que será fuente primordial para su vida futura.

Se ha visto necesario el plantear este trabajo investigativo denominado Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Nivel Inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí Provincia de Chimborazo período 2016, con el fin de lograr que los docentes logren el desarrollo de la motricidad gruesa; esta implica la coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc, mejorando su habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiado de los músculos, huesos y nervios; promoviendo los juegos tradicionales en la Unidad Educativa que son de gran aporte o motivación para los estudiantes.

Tomando en cuenta la necesidad de elaborar varios ejercicios metódicos que logre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 a 3 años de edad, como un complemento del trabajo investigativo, en cuyo interior el lector encontrará actividades

que combinan el desarrollo de la motricidad gruesa mediante los juegos tradicionales de la cultura Chimboracense, se considera que lo expuesto en la guía, ayudará como una base para mejorar la educación integral de los niños y niñas en nuestro país.

El manuscrito de la tesis se presenta ante el público de la manera más adecuada, consta de los siguientes capítulos:

**Capítulo I**, marco teórico: teniendo una base en el pensamiento constructivista, en la que encontramos información bibliográfica relacionada a las variables de indagación, como son los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Capítulo II**, marco metodológico: está establecido por el diseño de la investigación, que en este caso es cuasi-experimental, se describen los tipos de investigación que son: aplicada, de campo, bibliográfica y correlacional, se pueden encontrar además los métodos utilizados hipotético deductivo, así como las técnicas utilizadas para la recolección de datos durante la investigación que fueron la observación, y la ficha ; además se aprecia la población, muestra y los métodos de procesamiento de información y el método para la comprobación de la hipótesis.

**Capítulo III**, los lineamientos alternativos en el que se ponen a consideración el tema, presentación, objetivos, fundamentación, contenido y la operatividad de la guía.

**Capítulo IV**, exposición y discusión de los resultados, en este capítulo se presentan los resultados obtenidos de la investigación, lo mismos que para su mejor comprensión se encuentran representados en tablas y gráficos estadísticos acompañados de su respectivo análisis e interpretación.

Finalmente en el **Capítulo V** se exponen las conclusiones y recomendaciones, a las que se ha llegado al concluir la investigación.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES

Al investigar temas referentes al propuesto en la biblioteca virtual de la Universidad Nacional de Chimborazo; se han podido encontrar temas relacionados a una de las variables pero no aplicado a niños de 2 a 3 años los temas encontrados son:

<b>Tema</b>	<b>Autor</b>	<b>Tutor</b>	<b>Conclusión</b>
“Elaboración y Aplicación de una guía metodológica “esta es Mi Tierra” con juegos y cuentos tradicionales de la Cultura Macabea para fortalecer la Expresión Oral de los Niños de Educación Inicial de la Escuela General Básica Superior 29 de Mayo de la Ciudad de Macas, durante el Año Lectivo 2013-2014”.	Lic. Marcia Anabella Moreno Artieda	Dr. Marco Vinicio Paredes	La elaboración y aplicación de la guía metodológica “Esta es mi tierra” con juegos y cuentos de la Cultura Macabea fortalece la expresión oral de los niños y niñas de Educación Inicial de la Escuela General Básica Superior 29 de mayo de la ciudad de Macas, a través de actividades que resultaron ser innovadoras y divertidas, las mismas que motivaron un mejor desenvolvimiento al hablar y narrar, y produjo el rescate de la cultura Macabea.
Elaboración y aplicación de la guía metodológica de Juegos tradicionales “Jugando Soy Feliz”, para desarrollar La motricidad gruesa, en los niños/as del primer año de la Escuela de educación básica fiscal “Gonzalo Zaldumbide”, de la comunidad de san José de Sabañag, parroquia Santa Fe de Galán -Cantón Guano - Provincia de Chimborazo, en el período lectivo 2013–2014.	Rosa Inés Rojas Logroño	Mgs. Martha Ávalos	La Guía de juegos tradicionales “Jugando soy feliz” que se presenta en esta investigación contiene un conjunto de juegos, clasificados como actividades libres, espontáneas y como instrumentos o técnicas educativas, con un enfoque psicológico, axiológico y socializador, los cuales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa.
El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “nueve de octubre” de la Comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2014-2015.	Pancho Guamunshi María Cecilia	Mgs.Sc. Zoila Román	Al analizar el uso del juego como estrategia en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre “se comprobó que se debe aplicar de una manera primordial los juegos para desarrollar la motricidad gruesa.

<p>“El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación Básica, del Jardín de Infantes “Francisco de Orellana”, de la parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Cruz Rojas Yuri Mayra</li> <li>•Moyota Sánchez Silvia Ximena</li> </ul>		<p>El juego y sus alternativas para los niños del centro educativo en su aplicación es muy provechoso tanto para los padres, como para los docentes, por lo cual desarrollan cualidades, mentales y físicas</p>
<p>“ Las rondas infantiles y el desarrollo de la motricidad Gruesa, de los niños de Primer año de educación general Básica paralelo “a”, del Centro Infantil “San Luis Rey de Francia”, parroquia San Luis. Cantón Riobamba. Provincia de Chimborazo. período 2012–2013”.</p>	<p>Johanna Cecilia Jara Sanaguano</p>	<p>Lic. Nancy Valladares</p>	<p>Las rondas infantiles de persecución, de imitación, de movimiento y gesto, y la educativa; se identifican como las rondas apropiadas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer año de educación Básica paralelo “A”, del Centro Infantil “San Luis Rey de Francia”</p>
<p>“Juegos tradicionales en el desarrollo de lenguaje de los niños del tercer grado de básica del centro educativo “Juan Adalberto Araujo” de la comunidad San Francisco de Columbe, cantón Colta, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2015-2016”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Quishpi Caiza María Alicia</li> <li>•Mullo Valente Carmen Amelia</li> </ul>	<p>MSC. Félix Rosero</p>	<p>Al obtener los resultados con los indicadores relacionadas a juegos tradicionales se identifica que las rondas, trabalenguas, rimas desarrollan el lenguaje, incrementar el vocabulario, la precisión de hablar, confianza y expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias sentimientos e ideas, familiarizando con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.</p>

Al mismo tiempo se realizó la investigación en la Biblioteca de la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016 en la que no se han realizado investigaciones o aportes para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 2 a 3 años de edad.

## 1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

### 1.2.1. Fundamentación Epistemológica

Para Jean Piaget (1956), “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. (Jácome, 2013).

En la investigación se plantean algunos juegos tradicionales con el fin de fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial 1 de la Unidad Educativa

"Federico González Suárez", Cantón Alausí Provincia de Chimborazo período 2016 con el fin de recrear y desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad, formándolos integralmente promoviendo una verdadera conciencia individual y colectiva debiendo considerarse a esta herramienta didáctica pedagógica como la base primordial en los diferentes espacios de aprendizaje.

En el nivel de educación inicial, existen una gran variedad y tipología de juegos reglados, simbólicos y tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, aun cuando es innegable que siguen constituyendo para el hombre uno de los más preciados valores culturales.

Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de despertar el intelecto de los niños, para transformarlos en líderes y buenos ciudadanos logrando el desarrollo de la sociedad humana, a través de un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje, habituando en los niños el ejercicio físico para una mejor motricidad gruesa que lo lleva a una buena salud mental despertando en ellos el interés por aprender.

En base a lo mencionado por Aguilera Ayala, F. (2001): "La Epistemología es aquel grupo de deliberaciones, síntesis y exposiciones relacionadas a las problemáticas suscitadas por las teorías, técnicas, supuestos y avances de las ciencias" (Álvares, 2012, pág. 8).

Es un anhelo de la Instrucción inicial que se alcance el perfeccionamiento comunicativo de los escolares, motivados con juegos tradicionales, en el cual se pueda promover el desarrollo de la motricidad gruesa desde muy tempranas edades para con ello posteriormente un aprendizaje significativo en el campo educativo con ello brindar una educación integral de calidad y calidez para los niños y niñas de 3 a 4 años.

### **1.2.2. Fundamentación Pedagógica**

Para Zapata: El juego es "un elemento primordial en la educación escolar". Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa (Zapata O. , 1990, pág. 114).

Por lo antes mencionado se puede decir que el juego no es simplemente una forma de divertirse sino que también, de manera coordinada o enfocada es una herramienta fundamental en el aprendizaje o enseñanza de los niños especialmente en edades tempranas.

María Montessori: Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2001).

Podemos decir que al asociar los juegos y el desarrollo motriz se forma personas seguras de sí mismos rodeadas de afecto y consideración a sí mismos y hacia los demás, de esta manera se proporcionaría una educación de calidad e integra.

### **1.2.3. Fundamentación Filosófica**

Según Ramos (2008) la filosofía de la educación es una herramienta útil en la intuición y evolución de la labor educativa desde el ámbito filosófico, los cuales se conocen como cimientos filosóficos de la enseñanza, comprendidos como el análisis filosófico de la instrucción, y específicamente del proceso de enseñanza-aprendizaje que aquí se da, el cual proporciona una serie de materiales teórico-prácticos que ofrecen desentrañar la labor educativa de manera eficaz y esencialmente razonable. (Palate, 2013, pág. 19)

Si al estudiante se le facilita el conocimiento de manera que exista una relación entre el estudiante y el conocimiento el maestro lo ayuda pero el alumno decide cuando lo aprende por eso es muy importante enseñarle a razonar adecuadamente ya que el cerebro humano tiene la capacidad de asimilar conocimiento según como se le vaya ejercitando.

Moore, (1998) nos explica: “la verdad es que la filosofía de la enseñanza forzosamente esta entrelazada a la pedagogía, ya que esta última es la base de todas las áreas de la educación, constituyendo ciertas cuestiones a resolver, problemáticas lógicas de las consecuentes adaptaciones del fenómeno educacional, interrogantes como: ¿qué implica la educación?, ¿qué es precisamente enseñar?” (Palate, 2013, pág. 19)

El tercer estadio del desarrollo cognitivo que está comprendida entre los 7 a 11 años de edad cronológica y también en este lapso de tiempo los niños están en su máximo desarrollo y razonamiento mental exclusivamente se encuentran en una etapa de aprendizaje a través de las experiencias vividas, a partir de ello tiene la facultad de analizar, clasificar, para construir sus propios conocimientos que le servirá a lo largo de su vida, por esta razón es necesario enseñarles a que resuelvan los problemas de la vida cotidiana basados siempre en razonamientos lógicos.

#### **1.2.4. Fundamentación Sociológica**

“Ribera del Duero 2009” manifiesta que los juegos tradicionales están en una delicada situación de desaparición y que deben conservarse y divulgarse. Al respecto debo expresar que los juegos motivan en los niños el aprendizaje el desarrollo de sus habilidades tanto sociales como motrices, por y ello y para ello se ve la necesidad de implementar los juegos tradicionales como son: las rondas infantiles, recreativos y de coordinación para el desarrollar sus habilidades sociales y corporales. (Becerra C., 2011, pág. 3)

Para **Vygotsky**, “**El juego** es como un instrumento y recurso socio-cultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria”. (Press, 2014).

Como docentes es primordial encontrar maneras de que los niños y niñas logren desarrollar sus habilidades motrices, especialmente en niños que inician su etapa Inicial, para ello es preciso recurrir a los juegos y que mejor si son los que permiten al niño integrarse, socializando de manera positiva en el medio en el que se desenvuelve.

#### **1.2.5. Fundamentación Psicológica**

Para J. Palacio (1989) el desarrollo psicomotriz: “Es el control del propio cuerpo hasta ser capaz de extraer de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada uno le sean posibles”. (Ecuador, 2013, pág. 10).

Para conseguir un desarrollo integral en la educación es primordial incentivar el desarrollo motriz de los estudiantes mediante actividades que sean del agrado de los párvulos es decir que el aprender les sea una satisfacción más una obligación.

Existe la necesidad de utilizar todo lo que este a la mano, ya sean métodos, técnicas, estrategias en la búsqueda de la fórmula perfecta que nos permita establecer una adecuada educación, solo cuando los estudiantes entiendan las temáticas tratadas y están en la capacidad de utilizarlas en su beneficio podemos decir que han aprendido. De acuerdo al supuesto de Jean Piaget al cumplir los 7 años de edad empieza el proceso enseñanza-aprendizaje por ende se establece su razonamiento y destrezas desde los 4 años, poniendo su creatividad en movimiento al dejar que vuele su imaginación, en cada uno de los procesos de la vida Psíquica, los educandos poseen mucha libertad para laborar en equipo, particularmente en donde pueden comunicarse para realizar su tarea, expresando su solidaridad con otros. (Checa & Imbaquingo, 2011, pág. 23)

Un estudiante puede adquirir de manera adecuada los conocimientos que el docente le está impartiendo existe la necesidad de realizar un diagnóstico sobre sus conocimientos previos, o bien sea de indagar sobre grado de comprensión que tiene sobre determinado tema, solo de esta forma se podrá utilizar lo que el individuo conoce previamente para tomarlo como punto de partida

#### **1.2.6. Fundamentación Axiológica**

Kohlberg menciona que el desarrollo de la tendencia moral provoca el desarrollo del comportamiento moral. A la vez, Sócrates comenta que el comportamiento inmoral es la respuesta del razonamiento equívoco. (Schmelkels , 2004, pág. 11)

Los valores se desarrollan dependiendo del contexto en el que se encuentran las personas cabe destacar que en la niñez es donde se inclinan por una buena o mal conducta por lo tanto es de vital, todas aquellas personas que lo rodean puedan guiarle hacía buenos hábitos morales

González, 1996 explica que “Ningún argumento que no involucre emociones, no incite nuestra identidad, no sacuda fibras afectivas, puede llamarse principio. Este se crea

psicológicamente por dos motivos: las valoraciones formales que controlan la conducta del ser humano ante circunstancias de presión externas y los principios personificados, manifestación legítima y verídica del ente que los asume” (Toledo, 2008, pág. 262)

En la escuela, así como en el hogar, se necesita la ayuda del razonamiento contenido en los textos, en los cuales se encuentran plasmadas las ideas y conocimientos de los grandes pensadores de nuestro tiempo, que sirven como guía para enseñar competencias éticas y ciudadanas, para que los niños sean capaces de vivir en sociedad, de convivir en paz, de ejercer su libertad con responsabilidad y así crear un mundo mejor.

### **1.2.7. Fundamentación Legal**

La Educación es un derecho humano fundamental y, como tal, es un elemento clave del desarrollo sostenible, de la paz, de la estabilidad en cada país y entre naciones, y, por consiguiente, un medio indispensable para participar en los sistemas sociales y económicos del siglo XXI.

Por eso se hace urgente alcanzar el logro de los objetivos propuestos de una educación para todos, por parte de todas las naciones. Se debe y se puede atender las necesidades básicas del aprendizaje, especialmente de niños y niñas de 0 a 6 años. (MED, 2007)

#### **a. Código de la Niñez y Adolescencia.**

El Código de la Niñez y Adolescencia, Capítulo III, Derechos relacionados con el desarrollo nos dice:

“Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un

ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

El gobierno constitucional debe poner énfasis en la educación, porque es la base para que todos los países puedan desarrollarse ya que, dota a las personas de una serie de instrumentos para que se desenvuelvan, durante toda su vida, y los convierte en entes que contribuyen al desarrollo, por esta razón no debe escatimarse en gastos en cuanto a infraestructura, materiales, y docentes se trata.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

Los programas de educación tienen la responsabilidad de formar estudiantes de calidad, en un ambiente propicio, que les proporcione todo lo necesario para que desarrollen todas sus habilidades al máximo, de enseñarles a pensar con mayor flexibilidad apertura y claridad desde los primeros años de escolaridad, solo así podrán entregar a la sociedad entes positivos.

Consulta Nacional de Educación “Acuerdo Nacional por la Educación” en lo referente a Educación Inicial, dice:

“Para el 2015 todos los niños y niñas de 0 a 5 años y sus familias contarán con programas universales de educación familiar e inicial que les permita gozar de una buena salud, una adecuada nutrición, estímulo cognitivo, psicomotriz y afectivo adecuado. Para hacer efectivo el derecho a un desarrollo infantil integrado. El Estado deberá actuar como garante.(Quishpe & Moncada, 2011)

**El plan decenal de educación.-** Qué mediante Consulta Popular del 26 de noviembre del 2006, la Educación como Política del Estado ha sido asumida como eje de la política del gobierno nacional.

Las políticas del Plan Decenal 2006-2016 son:

- a. Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años.
- b. Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo.

(Quishpe & Moncada, 2011).

### **1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **1.3.1. El Juego**

El Juego “El documento que orienta al estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno, el material didáctico, con el fin de que se pueda trabajar de manera autónoma” (UTPL, 2010)

Los juegos son actividades que, bien dirigidas y preparadas, aportan grandes beneficios a la educación. Niños, adolescentes e incluso adultos de todo el mundo, encuentran en ellos grandes motivaciones, por lo que deben de ser aprovechados para transmitir conocimientos, despertar o aumentar capacidades en todos ellos.

Particularmente, hay una asociación mayor de los juegos a la infancia, y allí es donde mayormente se utilizan los juegos para la enseñanza. Pero el ámbito de aplicación, no se circunscribe a esa edad, la tendencia ha cambiado hace tiempo. Los juegos han demostrado ser una importante y valiosa herramienta para el aprendizaje, razón por la cual, lejos de considerarse como tiempo perdido, como alguna vez lo fue, se toma como un arma esencial para un mejor desarrollo.

En el caso puntual de niños, los juegos contribuyen a desarrollar o incrementar sus facultades. Cuando los pequeños juegan, elaboran razonamientos, pensamientos, accionan, experimentan y se expresan, entre muchas cosas. También, en muchos de

ellos, toman conciencia de la realidad, por ello la importancia de los **juegos** como instrumentos de aprendizaje. (Ancín, 1989)

Podemos decir que a través del juego, las actividades pueden ser dirigidas o libres, para lograr en los niños tener nuevas experiencias con diversión donde el niño en muchas ocasiones, se las puede utilizar incluso como herramienta para estimular y potenciar el desarrollo infantil y aprendizaje, ya que de esta manera los diferentes estudios se ha logrado determinar que los niños y niñas aprende mejor las nuevas experiencias mediante el juego.

Los niños aprenden mejor a través de la acción, y a medida que van creciendo, necesitan gozar y tener la libertad para explorar y jugar tomando en cuenta que siempre los juegos deben ser clasificados según las edades de los niños.

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Así mismo es importante porque sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

### **1.3.1.1 Características de los Juegos**

Algunas de las características del juego, para comprender aún más su importancia en la educación.

- **Es un recurso creador.** En el plano físico, contribuye al desarrollo sensorial, motor, muscular y a la combinación psicomotriz. En el plano mental, es muy bueno porque el niño mientras juega, desarrolla el ingenio, la originalidad, la capacidad intelectual y la imaginación.
- **Contiene valor social.** Colabora con la formación de hábitos de cooperación y ayuda

- **Es un medio de expresión.** Convirtiéndose en una importante técnica proyectiva de gran importancia para el psicólogo y el educador
- **Contiene valor substitutivo.** En la infancia es tránsito de situaciones adultas. Los niños canalizan por medio de los juegos, diversos problemas
- **Carácter motivador.** Estimulan a las personas, más a niños, facilitando su participación en actividades que pueden ser poco atractivas

### 1.3.1.2 El juego como factor de desarrollo

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un conducta en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso facilita al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa. (Ancín, 1989).

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no, hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vygotsky define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen los microcontextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales.

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego. Arranz, (Arranz, 1995)

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos -estas son las que en la vida real tampoco los precisa-.

Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego. (Arranz J. , 1995)

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego.

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños.

El juego es un baúl de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores. Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal. También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo la resolución de conflictos interpersonales es una vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones.

### **1.3.1.3 Clasificación del juego**

#### **Según el lugar donde se juega.**

- Juegos de interior.
- Juegos al aire libre.
- Juegos de patio de recreo

#### **Según el número de personas que juegan**

- Juego individual.
- Juego entre dos personas.
- Juego para más de dos personas.
- Juegos colectivos

#### **Según el tipo de actividad**

- Juegos de inteligencia.
- Juegos de azar.
- Juego de ejercicio.
- Juegos simbólicos.
- Juegos con reglas.
- Juegos de construcción.
- Juegos de competencia.
- Juegos de mesa y tablero.
- Juegos para reuniones y fiestas.
- Juegos de ingenio y habilidad.
- Juegos dramáticos, de simulación y disfraces.
- Juegos cantados y coros infantiles

### **1.3.2. Juegos Tradicionales**

“Son juegos nacionales que han pasado de generación en generación, que se efectuaban tanto fuera como dentro de centro educativo, y que hemos aprendidos gracias a nuestros padres y abuelos. Estas labores pueden ser realizadas por entes de todas las edades. Además son fáciles de ejecutar, así desarrollamos la cooperación, son recreativos y solo se requieren ciertos materiales, los cuales se puede obtener en cualquier lugar o simplemente edificar.” (Uguña Guachilema, 2012)

#### **1.3.2.1. Características de los Juegos Populares y Tradicionales**

- a. “Proporcionan los aprendizajes propios de un pueblo o país.
- b. Viabilizan el desarrollo de las destrezas motoras esenciales, genéricas y concretas, así como la optimización de las habilidades coordinativas.
- c. Facilitan descargar posibles rigideces y energías.
- d. Presumen una opción para ocupar el tiempo libre de los estudiantes.
- e. Son acciones idóneas de interdisciplinariaidad.
- f. Son un componente para la socialización de los alumnos.
- g. Benefician la aceptación y la obediencia de las reglas.
- h. Provocan la fantasía y la creatividad.
- i. Perfeccionan la obtención de las destrezas lingüísticas, tanto para el oyente como para el que emisor.
- j. Incitan actitudes relacionadas con la cooperación, la amistad, el afán de progreso, la obediencia, etc.
- k. Auxilian a la obtención de las aptitudes básicas.” (Castillo, 2011)

#### **1.3.2.2. Importancia de los Juegos Populares y Tradicionales**

“La mayoría los Juegos Populares y Tradicionales ya no se encuentran en sus contextos habituales, a pesar de la labor desplegada por educadores, instructores, dinamizadores y otros entes que desean preservarlas en las nuevas generaciones.

Son distintos los motivos por los cuales es importante conservar vivos dichos juegos, puesto que, por medio de ellos podremos transferir a los alumnos particularidades,

principios, modos de vida, costumbres de distintas áreas, haciendo referencias a los distintos juegos que se efectuaban en ciertas regiones y como lo hacían. Además, se puede aprender y demostrar las diversas distinciones que posee un mismo juego de acuerdo a la cultura y a la región donde se practica, por ende, las probabilidades que aportan los Juegos Populares y Tradicionales son múltiples.

Dichos juegos nos otorgan información acerca de antecedentes tanto propios como ajenos, otorgando una aproximación entre distintas generaciones. Cuando un infante observa que aquellos juegos que se encuentran practicando ya los habían practicado sus padres y abuelos, es posible generar nuevos vínculos que junten posturas y beneficien el entendimiento de diversos aspectos.

Entre los juegos tradicionales se despliega una gran variedad de singularidades lúdicas: baladas de cuna, juegos de predicción, relatos que nunca terminan, rimas, juegos de sorteo, muñecos, juegos de fuerza, resistencia, velocidad, adivinación, etc. Existe recreación y lugar para todas aquellas personas que deseen jugar puesto que:

- a. Son practicados por los infantes sólo por el simple hecho de querer jugar. Ya que son ellos quienes disponen cuándo, dónde y cómo los practican.
- b. Expresan los requerimientos básicos de los infantes.
- c. Poseen normas de sencillo entendimiento, memorización y obediencia.
- d. No necesitan demasiado material ni costo.
- e. Son fáciles de compartir.
- f. Posibles de desempeñar en todo momento y lugar, dado que poseen una fácil habilidad de adaptación al lugar donde nos situemos.

Por tal motivo, podemos mencionar que al conocer las diferentes clases de juegos tradicionales, sus particularidades y sus probabilidades de concentración, nos encontraremos en pericia de otorgar a los infantes un grupo de experiencias y emociones demostrativas desde un marco lúdico y totalizado que permitirá el conocimiento y poderío del cuerpo y sus tendencias, así como la obtención de habilidades, principios y reglas requeridas para la vida en sociedad.

Desde nuestro centro educativo podemos aventurarnos por la preservación de los Juegos Populares y Tradicionales en nuestra comunidad, por eso, es conveniente otorgar un cierta variedad de esta clase de juegos con la finalidad de darles utilidad, que actualmente los infantes puedan disfrutar de los mismos y de esta manera que perduren en el transcurso del tiempo.” (“PETA-ZETA”, 2012).

### **1.3.2.3 Características para la aplicación de los juegos tradicionales**

- No hay distinción de sexo, edad, origen.
- Las personas ganan o pierden conjuntamente.
- El adversario es un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Fomentan la inclusión e integración de personas.
- Aumentan la percepción del bien común.
- Potencian la ayuda mutua y cooperación.
- Son juegos más para imaginar y crear soluciones de cooperación que para ganar de forma individual.

### **1.3.2.4. Aspectos que se puede trabajar**

#### **1.3.2.4.1 Desarrollo Personal**

- Autoconocimiento.
- Autonomía y responsabilidad.
- Afirmación y autoestima.
- Autocontrol emocional.
- Reconocimiento y expresión de emociones.
- Empatía.
- Desarrollo de razonamiento moral.

#### **1.3.2.4.2 Desarrollo de actitudes colaborativas**

- Conocimiento mutuo.
- Comunicación.
- Confianza, contacto, estima.

- Cooperación.

#### **1.3.2.4.3 Desarrollo de habilidades básicas grupales**

- Superación de prejuicios.
- Regulación de conflictos.
- Crítica (desobediencia constructiva).
- Toma de decisiones.

#### **1.3.2.4.4 Desarrollo cognitivo**

- Atención y memoria.
- Lenguaje.
- Inteligencia.
- Creatividad

### **1.4 Desarrollo del niño**

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

### **1.5 Psicomotricidad**

Según Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994): "La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para

estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno".

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

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

### **1.5.1 Los Contenidos Motrices**

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

### **1.5.2 Desarrollo de la motricidad gruesa**

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

Las diferencias entre el desarrollo motor grueso y el fino residen en las áreas implicadas. La motricidad gruesa está referida a los cambios de posición del cuerpo y a la capacidad para mantener el equilibrio, es decir, que implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad.

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

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

Podemos decir que el desarrollo motor grueso es el primero en hacer su aparición, desde el momento en el que el bebé empieza a sostener su cabeza. Sentarse sin apoyo, gatear, caminar, correr, saltar, subir escaleras... son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo el niño.

Por su parte, el desarrollo motor fino se hace patente un poco más tarde, cuando él bebe se descubre las manos, las mueve observándolas y comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluirá tareas como dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad.

Las primeras capacidades correspondientes a la motricidad gruesa y fina, si el bebé no tiene problemas sensoriales o físicos, suelen adquirirse simplemente en relación con el entorno. Sin embargo, nosotros podemos actuar para facilitarles determinados logros o enseñarles otros, mediante la estimulación.

## **1.6 Motricidad para el crecimiento del niño**

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

Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas

encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego. (Martínez, 2010)

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

## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

Investigación no experimental, en vista que no se han manipulada deliberadamente las variables de investigación, basada principalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad. Para el presente trabajo se utilizó lineamientos alternativos con actividades que desarrollaron la motricidad gruesa de los niños y niñas de Nivel Inicial 1 de la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016.

#### **2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

##### **2.2.1 Explicativa – Descriptiva**

Mediante la observación se describió las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la aplicación de Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Nivel Inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016.

##### **2.2.2 Investigación de Laboratorio**

Por ser su objetivo principal el conseguir el máximo control de las variables, realizado en un ambiente controlado es decir se realizó en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo.

##### **2.2.3 Investigación Bibliográfica**

La investigación tendrá fundamentación teórica de las tres variables como Los Juegos Tradicionales “Rondas Infantiles”, “Juegos Recreativos” y “Juegos de Coordinación”

## **2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

En esta investigación se empleó el método hipotético deductivo.

### **2.3.1 Hipotético Deductivo**

Este método es adecuado ya que facilita seguir un proceso investigativo, puesto que se partirá del enunciado del problema, se percibirá a través de la observación de la realidad del mismo, se fundamentará de un marco teórico, del planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

## **2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS**

En esta investigación se utilizó la siguiente técnica:

### **2.4.1 Observación**

Esta técnica ayudó a valorar la incidencia de la aplicación de la Guía Los juegos tradicionales con rondas infantiles, juegos recreativos y juegos de coordinación en los estudiantes, además ayudó a observar cómo se impulsó el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y afectivas de los niños.

El instrumento que se utilizó para la recolección de la información fue la ficha para la observación científica; dicha herramienta fue aplicada de manera sistemática y objetiva durante el período de investigación.

### **2.4.2 Instrumento**

El instrumento que se utilizó para la recolección de la información es:

#### **2.4.2.1 Ficha de observación.**

Ya que permitió recolectar la información de las actividades planteadas mediante escala de calificaciones.

## 2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

### 2.5.1. Población

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación se consideró a 30 niños y niñas de inicial 1 del Centro de educativo.

**Cuadro N.1.1.**

<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Niñas	17	57%
Niños	13	43%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Datos de Secretaría del Centro Educativo  
**Realizado Por:** María Eugenia Vallejo Chalán

### 2.5.2. Muestra

Para la presente investigación se decidió utilizar el total de la población por ser pequeña y manejable

## 2.6. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para el procesamiento de los resultados se hizo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se efectuó un análisis de la información obtenida, se tabuló, y se presentó en tablas y gráficos estadísticos, lo que permitió representar de mejor manera la relación de las ambas variables tanto antes como después, así como de manera general, en la parte inferior de cada gráfico se efectuó el respectivo análisis e interpretación de datos; finalmente se escogió una método estadístico para la comprobación de la hipótesis utilizando el Chi Cuadrado.

## **2.7. HIPÓTESIS**

### **2.7. 1. Hipótesis general**

Los Juegos Tradicionales ayudaran para el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

### **2.7.2. Hipótesis Específicas**

- Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016

## 2.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 2.8.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> RONDAS INFANTILES	<p>Son juegos tradicionales o colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento.</p> <p><b>USO DE LAS RONDAS :</b></p> <p>El desarrollo de la motricidad gruesa incluye el control y el movimiento de grupos de músculos grandes como los del torso, la cabeza, las piernas y los brazos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos Tradicionales</li> <li>• Tradición</li> <li>• Desarrolla motricidad gruesa.</li> <li>• Control de movimientos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmiten por tradición</li> <li>• Cantan con rimas</li> <li>• Utilizan movimientos</li> <li>• Realiza los movimiento en grupos</li> <li>• Mejora la coordinación de su cuerpo</li> <li>• Mejora su convivencia sociales</li> <li>• Desarrolla su habilidad motora.</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación</p>
<b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD GRUESA	<p>Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades sociales</li> <li>• Conjunto de capacidades</li> <li>• Desarrolla acciones conductistas</li> <li>• Se desenvuelve en eficientemente en lo social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora su convivencia social</li> <li>• Capacidades que permiten desarrollar su conducta</li> <li>• Repertorio de acciones</li> <li>• Acciones y conductas</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación</p>

## 2.8.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS CREATIVOS	<b>JUEGOS CREATIVOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad implica descubrimiento, imaginación, improvisación. Exige apertura para aceptar lo nuevo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Descabrito</li> <li>• Imaginación improvisada</li> <li>• Apertura para aceptar lo nuevo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su creatividad</li> <li>• Descubre su habilidad de imaginación</li> <li>• Mejora su conocimiento</li> <li>• Logra improvisar</li> <li>• Descubre nuevos juegos</li> <li>• Crea nuevos juegos</li> <li>• Toma decisiones por si solo</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación
<b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD GRUESA	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades sociales</li> <li>• Conjunto de capacidades</li> <li>• Desarrolla acciones conductistas</li> <li>• Se desenvuelve en eficientemente en lo social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora su convivencia social</li> <li>• Capacidades que permiten desarrollar su conducta</li> <li>• Repertorio de acciones</li> <li>• Acciones y conductas</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación

### 2.8.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS DE COORDINACIÓN	<b>JUEGOS DE COORDINACIÓN:</b>  Consiste en la acción de "conectar medios, esfuerzos, etc., para una acción común". Otra definición es "el acto de gestionar las interdependencias entre actividades".	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución de juegos en grupo</li> <li>• Ejecución de juegos de competencia grupal</li> <li>• Ejecución de juegos de compañerismo.</li> <li>• Ejercicios de juegos interdependientes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa espontáneamente del juego.</li> <li>• Se integra al grupo.</li> <li>• Manifiesta su estado de ánimo.</li> <li>• Reconoce y respeta las diferencias individuales.</li> <li>• Participa en actividades sociales.</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD GRUESA	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades sociales</li> <li>• Conjunto de capacidades</li> <li>• Desarrolla acciones conductistas</li> <li>• Se desenvuelve en eficientemente en lo social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora su convivencia social</li> <li>• Capacidades que permiten desarrollar su conducta</li> <li>• Repertorio de acciones</li> <li>• Acciones y conductas</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación

## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1 TEMA**

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1.

##### **3.1.1 PRESENTACIÓN**

Los niños y niñas del Nivel Inicial 1 en la Unidad Educativa “Federico González Suárez” manifiestan un deficiente nivel de desarrollo en su motricidad gruesa, lo cual entorpece el proceso de aprendizaje, siendo relevante la aplicación y utilización de juegos tradicionales para que tanto los padres de familia como los maestros parvularios puedan guiar y tutelar de forma apropiada la conducta de los párvulos sin que esto afecte su área emocional y otras áreas en relación a esta, fomentando así cambios positivos en su actitud que permitan optimizar el desempeño diario en sus labores pedagógicas y a la vez en el medio o entorno en el que se crece y se desarrolla, teniendo en cuenta que cada caso posee sus propias particularidades, pues no todos somos iguales, cada caso presenta una problemática distinta que merece una solución distinta y apropiada que permitan obtener resultados fructuosos, convirtiéndose en una base importante para aprendizajes posteriores en un ambiente natural, social y cultural.

Desde los primeros años de vida del niño, el juego se convierte en su principal actividad pues lo impulsa a explorar el mundo, requiriendo movimiento y expresión, por lo que el niño debe desarrollar habilidades motrices que le permitan manipular, experimentar, descubrir, comunicar, inventar, siendo una fuente inagotable de actividad. A la vez, estas experiencias permitirán que el niño organice toda la información asimilada e ir modificándola según sus requerimientos.

“El juego ocupa un rol privilegiado dentro de los medios de expresión del niño pues, a través de este, aprende a conocer su propio cuerpo y sus capacidades, que le es posible y que no, desarrolla su personalidad y socializa con otras personas”. (López, 2010)

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos, se les enseña una forma fácil y divertida de aprender, inculcando destrezas como la creatividad, la participación, el respeto, atender y cumplir reglas, autoestima, seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar lo que sienten o piensan sin complicaciones.

Esto convierte al juego en un elemento muy importante, siendo una excelente estrategia para estimular la motricidad gruesa de los niños, mejorando su capacidad física, mental y espiritual, lo cual desempeña un papel esencial dentro de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución.

Al amparo de estos criterios, se considera necesaria la elaboración de una Guía Didáctica de Juegos Tradicionales, el mismo que facilitará el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Nivel Inicial 1 en la Unidad Educativa “Federico González Suárez”, Cantón Alausí, Provincia de Chimborazo, período 2016; de forma adecuada y oportuna, además que conozcan y se familiaricen con los diferentes juegos tradicionales, los mismos que requieren ser rescatados y perpetuados de generación en generación para que no se pierdan con el pasar del tiempo.

En cuanto a su estructura, la Guía Didáctica se desarrolla en esta dirección, con siete actividades basadas en las rondas infantiles, siete con los juegos recreativos y siete con juegos de coordinación. Cada uno se diseñó con estrategias que están encaminadas a facilitar el desarrollo de la motricidad gruesa del alumno.

## **3.2 OBJETIVOS**

### **3.2.1 Objetivo General**

Demostrar de qué manera los juegos tradicionales ayudara para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

### **3.2.2 Objetivos Específicos**

- Establecer si los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Verificar si los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Comprobar si los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

## **3.3 FUNDAMENTACIÓN**

### **3.3.1 Juegos Tradicionales**

“Los juegos tradicionales son todos aquellos juegos que se transmiten de generación en generación (de abuelos a padres, de padres a hijos, de hermanos o niños mayores a hermanos o niños pequeños, y así sucesivamente...), presentando cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.” (Juarros, 2014)

“Estos son juegos de gran importancia ya que no solo nos divierten, también podemos rescatar las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados al practicarlos y asegurarnos de transmitírselos a nuestros hijos, preservándolos por generaciones. Siendo también una transmisión de cultura y conocimientos” (MRECI, 2016).

Los juegos tradicionales también son de gran utilidad, ya que son una forma divertida de transmitir a las nuevas generaciones aquellos conocimientos que hoy en día se han ido perdiendo por el constante uso de la tecnología, pues actualmente la gente pasa más tiempo encerrados en su casa observando la computadora y el televisor y no se ejercitan de forma apropiada, lo que también deteriora su salud.

## **Características**

- Es un juego donde todos pueden participar, sin distinción de sexo, edad u origen.
- Las personas ganan o pierden conjuntamente.
- El adversario, por lo general, es un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Fomenta la participación, integración y socialización entre individuos.
- Incrementa la percepción del bien común, todos ganan o todos pierden.
- Potencian el trabajo en grupo, la ayuda y cooperación mutua.
- Son juegos donde se emplea el intelecto, tratando de crear o buscar soluciones que permitan la cooperación en lugar de pensar sólo en ganar de forma individual.

## **3.4 CONTENIDOS**

### **3.5.1 RONDAS INFANTILES**

“Las rondas infantiles son juegos de tradición oral que han pasado de generación en generación entre los niños de una comunidad o país” (Luz, 2009).

Además, no solo forman parte de nuestra cultura también permiten fortalecer destrezas, habilidades, valores y actitudes, indispensables para el desarrollo integral de los niños y niñas de cualquier edad. Gracias a su práctica se puede trabajar distintas áreas como: la expresión corporal, oral y musical, la identidad, la autonomía personal, el desarrollo social y las relaciones lógico-matemáticas.

Las rondas infantiles se efectúan formando un círculo, sujetados de las manos y girando de izquierda a derecha siguiendo la ruta del sol. Algunas rondas han sido tan populares que se han transmitido desde hace mucho tiempo incluso de un siglo a otro, además han sido difundidas por todo el mundo existiendo distintas versiones para cada país donde se practican.

También existen rondas a las que se ha añadido textos o estribillos tomados de otras canciones y juegos, ya sean infantiles o no. Incluso es común encontrarse con fusiones

de dos cantos o juegos que originalmente eran independientes, y que al unirlos dan lugar a un canto o juego nuevo.

“Muchas de las rondas actuales se derivan de bailes, canciones y romances de gran antigüedad; pero que se han ido modificando con el pasar del tiempo a través de la transmisión oral, tomando diversas formas en cada lugar donde se practica” (Esquenazi, 2010). Lo que nos permite conocer un repertorio infantil tradicional que es prácticamente universal, debido a que son canciones que se practican en diferentes países a lo largo del mundo, pero cuyas letras varían un poco ya que en cada país posee sus propias versiones.

Por lo general, aquellas rondas con mayor antigüedad presentan infinidad de versiones diferentes mientras que las rondas más recientes tienden a mantener el mismo formato.

De ahí la importancia de transmitir estos juegos no solamente para recuperar las tradiciones, sino también como estrategia pedagógica ya que son excelentes recursos que ayudarán a los niños y niñas a construir significados y normas, vivenciar valores y tomar actitudes para interactuar armónicamente en su entorno social.

### **3.5.2 PROPÓSITOS**

- Ofrecer experiencias por medio de las cuales los niños aprenderán a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea.
- Aprender sobre los juegos tradicionales típicos de su comunidad, región o país.
- Brindar oportunidades para que los niños jueguen de forma individual, grupal y en pequeños grupos.
- Ofrecer un medio para que los niños desarrollen habilidades como la creatividad y expresión, en su tiempo libre y espacios diversos.
- Fomentar situaciones de enseñanza que le permitan al niño emplear sus conocimientos, habilidades motrices y expresivas ante la consecución de un fin. (Luz, 2009)

### **3.5.3 JUEGOS RECREATIVOS**

Centrándose ya en los juegos recreativos, “éstos conforman un conjunto de varias acciones empleadas para la diversión y cuya función primordial consiste en lograr el disfrute y satisfacción de quienes lo practican” (Hernández, 2014).

Los juegos recreativos son actividades eminentemente lúdicas y divertidas, capaces de transmitir emociones, estímulos, alegrías, el deseo de ganar, el interés por participar en ellos, consintiendo la relación y socialización con otras personas. Siendo una actividad de gran importancia, vital e indispensable para el desarrollo de todo individuo. Aunque la reglamentación es mínima pues lo que realmente importa es divertirse y no solo pensar en aprender el juego con la única finalidad de ganar.

Cuando pensamos en actividades recreativas, este tipo de juegos posee características comunes como: aprendizaje, entretenimiento, diversión, distracción, compañerismo, cooperación, sociabilidad, educación, salud, habilidades, cualidades físicas, creatividad, dinamismo activo, lúdico, tradicional y competitivo.

Por lo que, los juegos recreativos no son considerados como algún deporte pues no están totalmente reglados, es decir que nosotros podemos crear las reglas o modificarlas según nuestra conveniencia, mientras que los deportes como el fútbol por ejemplo están reglados por federaciones u otro tipo de organismos.

Otro punto importante dentro de las actividades recreativas, es el ámbito de la competitividad, la cual puede ser buena mientras todos se diviertan por igual, pero la competitividad en exceso resulta perjudicial, más aún si sólo se piensa en ganar sin importar lo que pase.

### **3.5.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO RECREATIVO**

El juego recreativo posee la característica principal de ser una práctica abierta y lúdica, teniendo también otras características fundamentales como: una interpretación libre, es decir que cada quien puede interpretarla y jugarla a su manera, lo que implica también un cambio de reglas en el juego, según su criterio y requerimientos.

Para lo cual es importante tener en cuenta lo siguiente:

- Predisposición de los participantes, es decir, interés en la participación. Si los participantes no están interesados en jugar cierto juego, no se les puede obligar.
- Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio. Si se lo requiere, las reglas del juego pueden cambiar a fin de que todos los integrantes puedan participar sin complicaciones logrando un mutuo acuerdo.
- Preparación de espacios útiles. Es indispensable contar con un espacio lo suficientemente amplio, seguro y libre de obstáculos, donde se pueda efectuar la práctica sin complicaciones.
- Adaptación de las tareas al material disponible. El juego y las actividades dentro de este pueden variar o cambiar en base al material con el que los participantes cuenten en dicho momento.
- Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo. Se puede distribuir a los participantes en distintos grupos y designarles a cada uno un rol o actividad distinta, requiriendo distintos materiales.
- Adaptación al espacio y necesidades de los niños. El juego puede adaptarse al espacio disponible o a los requerimientos de cada participante, procurando la participación de todos sin excepción.

“En resumen, el juego recreativo se base en el placer y satisfacción producidos por la actividad física en sí, la carencia de aprendizaje complicados, la búsqueda de la imaginación y creatividad, el compañerismo, la participación grupal y una mejor salud física y mental” (Sánchez, 2011).

### **3.5.5 JUEGOS DE COORDINACIÓN**

“Estos juegos se fundamentan en que los niños de 3 años pueden correr, a los 4-5 años tienen un mejor control de sus movimientos, como los cambios de dirección. A los 5-6 años poseen un mayor equilibrio estático, por lo que se puede implementar las carreras y competencias a la hora de jugar” (Moreno, 2001).

Este tipo de juegos se componen o subdividen en:

- Juegos de motricidad gruesa: Coordinación dinámica global, equilibrio, respiración y relajación.
- Juegos de motricidad fina: Coordinación óculo-manual, coordinación óculo-motriz.
- Juegos que implican otros aspectos motores: Fuerza muscular, resistencia, control del movimiento, precisión, reflejos, velocidad, confianza y seguridad en el uso del cuerpo, etc.

## **CONTENIDOS DE LA GUÍA**

### **UNIDAD I.**

#### **RONDAS INFANTILES**

TEMA: El patio de mi casa

TEMA: Agua de limón

TEMA: La ronda de los animales

TEMA: A la víbora de la mar

TEMA: Juguemos en el bosque

TEMA: ¡Qué llueva!

TEMA: Arroz con leche

### **UNIDAD II.**

#### **JUEGOS RECREATIVOS**

TEMA: Ensacados

TEMA: El gato y el ratón

TEMA: Las escondidas

TEMA: La gallina ciega

TEMA: Policías y ladrones

TEMA: Venciendo obstáculos

TEMA: Las cogidas

### **UNIDAD III.**

#### **JUEGOS DE COORDINACIÓN**

TEMA: Los toros

TEMA: Las canicas

TEMA: El juego de las ulas

TEMA: Carrera de tres pies

TEMA: Carrera de la cuchara y el huevo

TEMA: El baile de la silla

TEMA: La carretilla

BIBLIOGRAFÍA

### **3.6 OPERATIVIDAD**

Investigación que ha sido mentalizado y dirigida a los niños y niñas de la Unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016. Las actividades planteadas en la guía se desarrollaron desde el mes de junio de hasta el mes de diciembre de 2016, con el propósito de cumplir con los objetivos propuestos.

**Cuadro N.3.1. Operatividad**

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Estrategias Metodológicas</b>	<b>Fecha</b>	<b>Responsable</b>
Entrega y ejecución de la propuesta	Facilitar a las autoridades y docentes la propuesta alternativa para su revisión	Reflexión Interacción Orientaciones pedagógicas	2016-06-06	María Eugenia Vallejo Chalán
Aplicación de Rondas Infantiles	Ofrecer experiencias por medio de las cuales los niños aprenderán a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea.  Aprender sobre los juegos tradicionales típicos de su comunidad, región o país.  Ofrecer un medio para que los niños desarrollen habilidades como la creatividad y expresión, en su tiempo libre y espacios diversos.  Fomentar situaciones de enseñanza que le permitan al niño emplear sus	Identificación del material  Proceso metodológico Aplicaciones según la edad evolutiva  Reflexiones	2016-08-06	María Eugenia Vallejo Chalán

	conocimientos, habilidades motrices y expresivas ante la consecución de un fin.			
Aplicación de Juegos Recreativos	Implementar juegos recreativos con el fin de impartir conocimientos significativos y satisfacer las necesidades de aprendizaje.	Identificación del material Proceso metodológico Aplicaciones según la edad evolutiva Reflexiones	2016-09-25	María Eugenia Vallejo Chalán
Aplicación de Juegos de Coordinación	Estimular en los niños y niñas la coordinación motriz mediante la aplicación de juegos.	Identificación del material Proceso metodológico Aplicaciones según la edad evolutiva Reflexiones	2016-10-05	María Eugenia Vallejo Chalán
Control y seguimiento del cumplimiento de la guía	Vigilar el cumplimiento de la propuesta	Reunión con la autoridad y los docentes	2016-11-25	María Eugenia Vallejo Chalán

**Fuente:** Inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016.

**Elaborado por:** María Eugenia Vallejo Chalán

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

##### MEDIANTE RONDAS INFANTILES

1. Se desenvuelve de forma apropiada coordinando adecuadamente sus movimientos

**Cuadro No.4. 1 El patio de mi casa**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Escala de valores				
Iniciado	18	60%	0	0%
En Proceso	12	40%	12	40%
Adquirido	0	0%	18	60%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.1 Se desenvuelve de forma apropiada coordinando adecuadamente sus movimientos**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de juegos tradicionales a través de la utilización de las rondas infantiles el 60% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 40% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes estaban en proceso el 60% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema el patio de mi casa los estudiantes fortalecieron su capacidad de seguir instrucciones desenvolviéndose de forma apropiada coordinando adecuadamente sus movimientos.

**2. ¿Participan alegremente en la actividad realizando eficazmente los movimientos indicados por el Docente?**

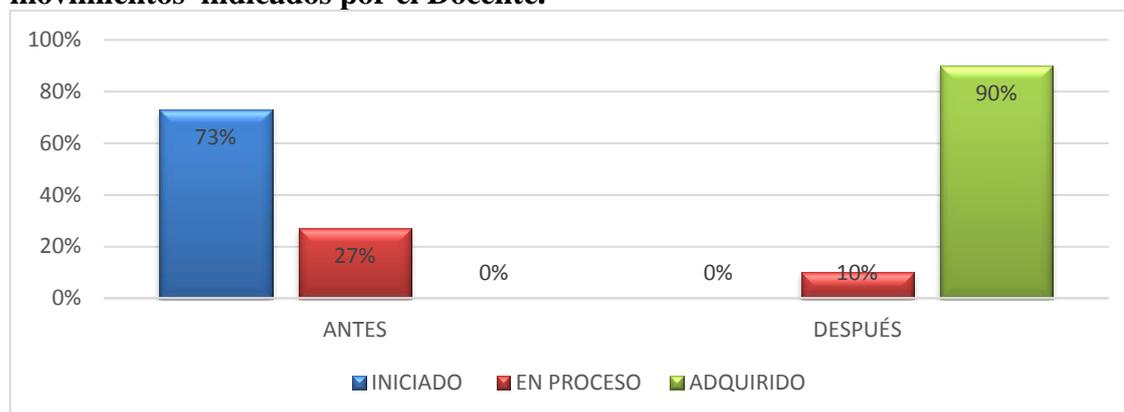
**Cuadro No.4. 2 Agua de limón**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Escala de valores				
Iniciado	22	73%	0	0%
En Proceso	8	27%	3	10%
Adquirido	0	0%	27	90%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.2 Participan alegremente en la actividad realizando eficazmente los movimientos indicados por el Docente.**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de las Rondas Infantiles el 73% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 27% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 10% de los estudiantes estaban en proceso el 90% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Agua de limón los estudiantes fortalecieron su capacidad de participar alegremente en las actividades.

### 3. ¿Sigue el ritmo de la ronda coordinando bien sus movimientos?

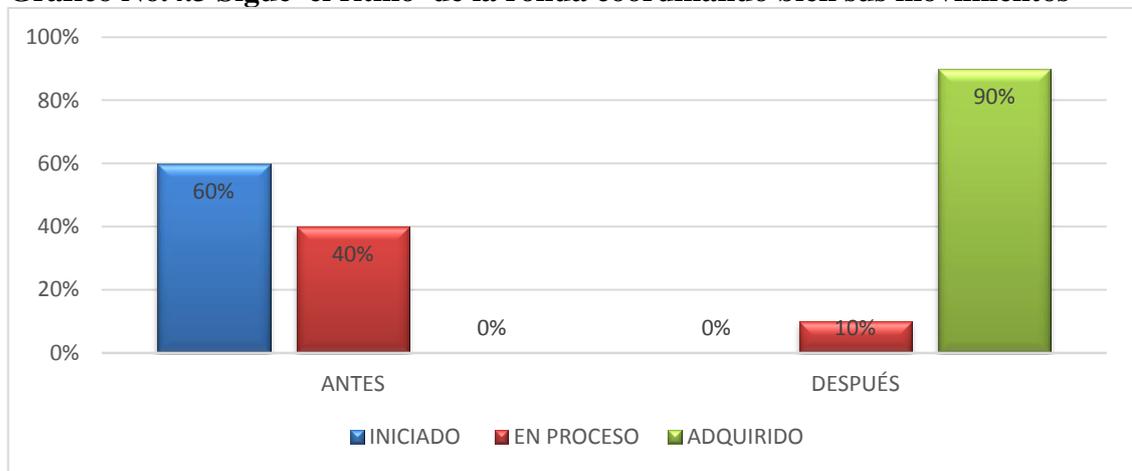
**Cuadro No.4. 3 La ronda de los animales**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	18	60%	0	0%
En Proceso	12	40%	3	10%
Adquirido	0	0%	27	90%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.3 Sigue el ritmo de la ronda coordinando bien sus movimientos**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de las Rondas Infantiles el 60% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 40% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 10% de los estudiantes estaban en proceso el 90% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema La ronda de los animales, los estudiantes fortalecieron su capacidad de participar alegremente en las actividades, coordinando bien sus movimientos.

#### 4. ¿Participa y trabaja en equipo emitiendo juicios de valores sobre la actividad?.

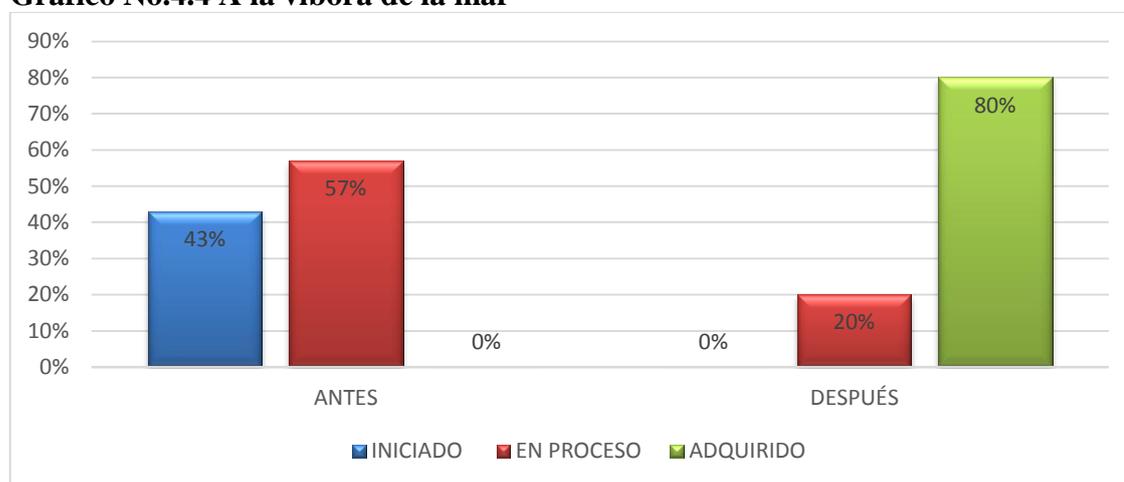
**Cuadro No.4. 4 A la víbora de la mar**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	13	43%	0	0%
En Proceso	17	57%	6	20%
Adquirido	0	0%	24	80%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.4 A la víbora de la mar**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

a) **Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de las Rondas Infantiles el 43% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 57% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 20% de los estudiantes estaban en proceso el 80% ya adquirido su aprendizaje.

b) **Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema A la víbora de la mar los estudiantes fortalecieron su capacidad de dar juicio de valores.

**5. ¿Disfruta y comparte con sus compañeros siguiendo correctamente las indicaciones del docente?**

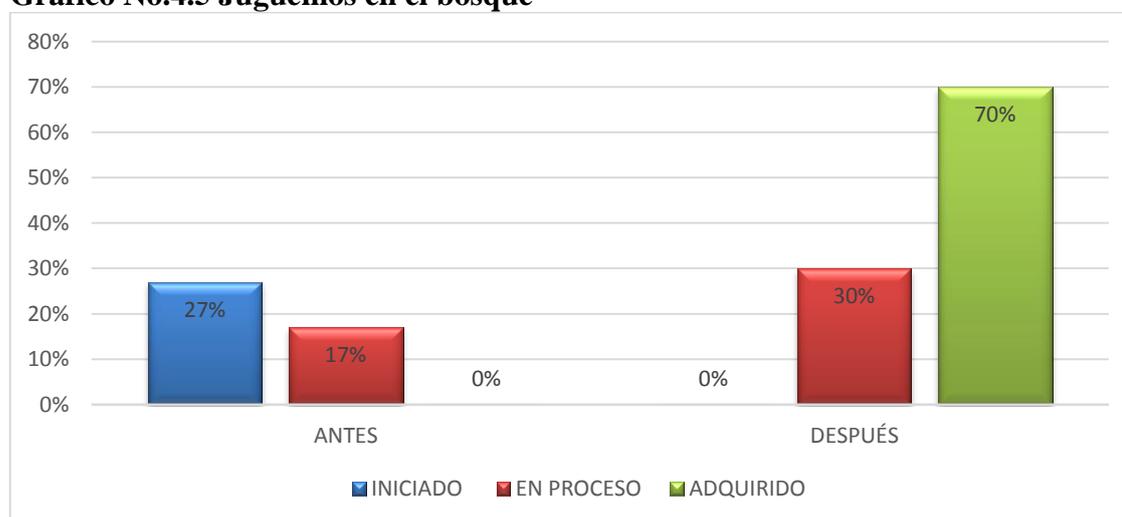
**Cuadro No.4. 5 Juguemmos en el bosque**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Escala de valores				
Iniciado	8	27%	0	0%
En Proceso	22	17%	9	30%
Adquirido	0	0%	21	70%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.5 Juguemmos en el bosque**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

b) **Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de las Rondas Infantiles el 27% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 17% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 30% de los estudiantes estaban en proceso el 70% ya adquirido su aprendizaje.

b) **Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Juguemmos en el bosque los estudiantes fortalecieron su capacidad de seguir correctamente las indicaciones.

**6. ¿Aporta ideas sobre cómo efectuar la actividad juega y comparte con sus compañeros?**

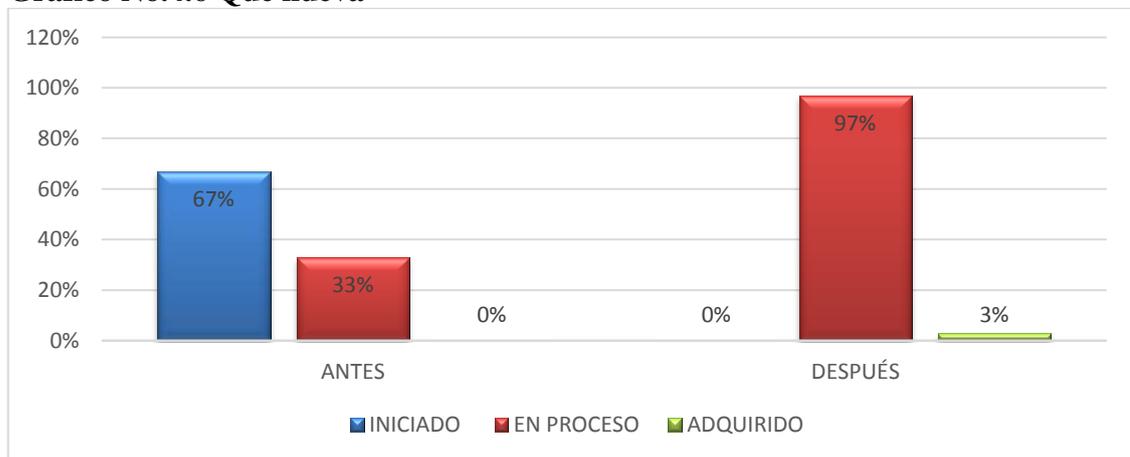
**Cuadro No.4. 6 Qué llueva**

Aplicación Escala de valores	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Iniciado	20	67%	0	0%
En Proceso	10	33%	29	97%
Adquirido	0	0%	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.6 Qué llueva**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de las Rondas Infantiles el 67% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 33% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 97% de los estudiantes estaban en proceso el 3% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Qué llueva los estudiantes fortalecieron su capacidad de seguir correctamente las indicaciones.

## 7. ¿Sigue atentamente las indicaciones del docente?

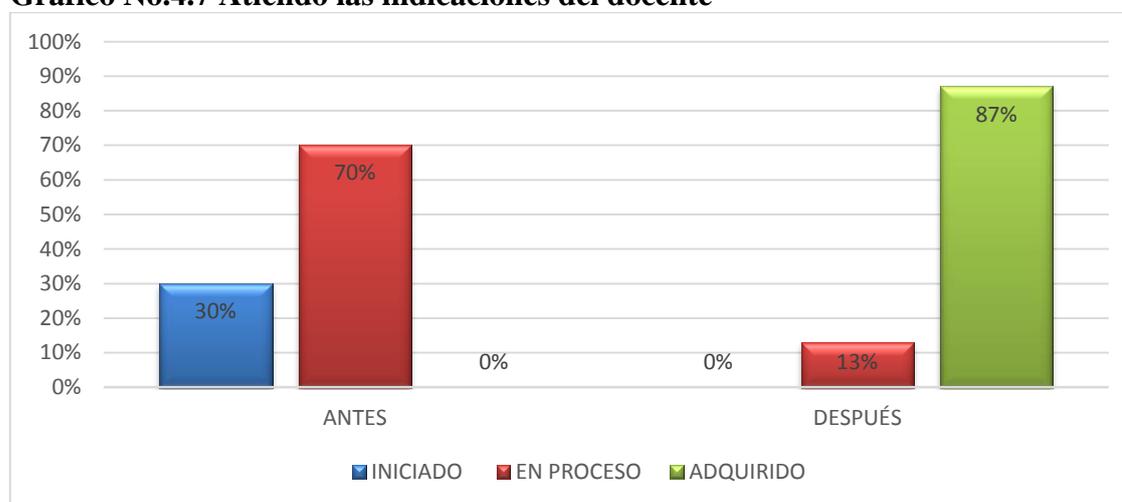
**Cuadro No.4. 7 10 Arroz con leche**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Escala de valores				
Iniciado	9	30%	0	0%
En Proceso	21	70%	4	13%
Adquirido	0	0%	26	87%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.7 Atiendo las indicaciones del docente**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de las Rondas Infantiles el 30% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 70% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 13% de los estudiantes estaban en proceso el 87% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Arroz con leche, los párvulos fortalecieron su capacidad de seguir correctamente las indicaciones.

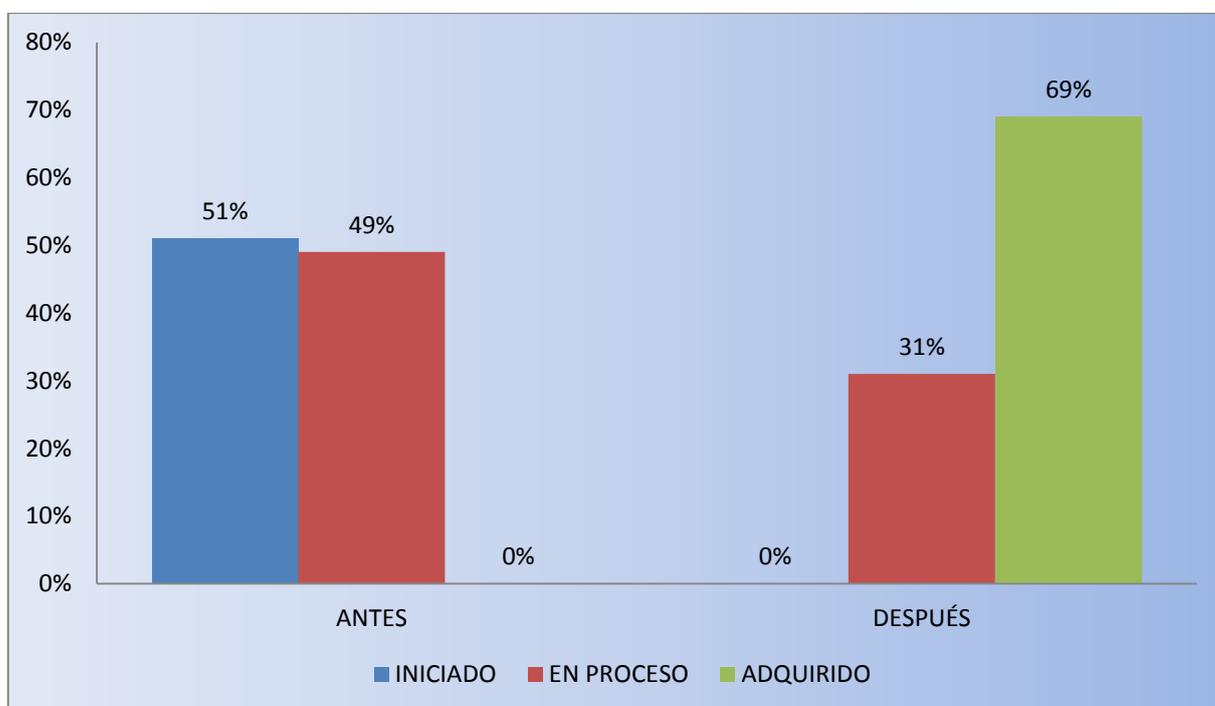
**Cuadro No.4. 8 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de rondas infantiles**

Nº	INDICADORES OBSERVADOS	ANTES								DESPUÉS							
		Iniciado		En proceso		Adquirido		TOTAL	Iniciado		En proceso		Adquirido		TOTAL		
		F	%	F	%	F	%		F	%	F	%	F	%			
<b>RONDAS INFANTILES</b>																	
1	Se desenvuelve de forma apropiada coordinando adecuadamente sus movimientos	18	60%	12	40%	0	0%	100%	30	0	0%	12	40%	18	60%	30	100%
2	¿Participan alegremente en la actividad realizando eficazmente los movimientos indicados por el Docente?	22	73%	8	27%	0	0%	100%	30	0	0%	3	10%	27	90%	30	100%
3	¿Sigue el ritmo de la ronda coordinando bien sus movimientos?	18	60%	12	40%	0	0%	100%	30	0	0%	3	10%	27	90%	30	100%
4	¿Participa y trabaja en equipo emitiendo juicios de valores sobre la actividad?	13	43%	17	57%	0	0%	100%	30	0	0%	6	20%	24	80%	30	100%
5	¿Disfruta y comparte con sus compañeros siguiendo correctamente las indicaciones del docente?	8	27%	22	73%	0	0%	100%	30	0	0%	9	30%	21	70%	30	100%
6	¿Aporta ideas sobre cómo efectuar la actividad juega y comparte con sus	20	67%	10	33%	0	0%	100%	30	0	0%	29	97%	1	3%	30	100%
7	¿Sigue atentamente las indicaciones del docente?	9	30%	21	70%	0	0%	100%	30	0	0%	4	13%	26	87%	30	100%
<b>TOTAL</b>		15	51%	15	49%	-	0%			-	0%	9	31%	21	69%		

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.8 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de rondas infantiles**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Según el gráfico 4.9 se observa que antes de la aplicación de las rondas infantiles el 51% de los niños y niñas habían iniciado el desarrollo de la motricidad gruesa, el 49% se encontraban en proceso, mientras que después de la aplicación de las rondas infantiles el 69% de los niños y niñas habían desarrollado la motricidad gruesa mientras que un 31% se encuentran en proceso.

**b) Interpretación:** Como se puede apreciar en el gráfico, antes de la aplicación de las rondas infantiles, la mayor parte de los estudiantes, se encontraban en la etapa inicial para poder desarrollar la motricidad gruesa; desarrollándose personalmente reafirmando su autoestima, su autocontrol emocional, reconocimiento y expresión de emociones, empatía y autoconocimiento, fomentando la integración del grupo, participación y socialización, por esta razón se puede decir que los juegos tradicionales mediante rondas infantiles aplicadas de manera consecutiva logran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas despertando su creatividad e imaginación.

## 4.2 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 4.2.1 Comprobación de la Hipótesis Específica I

**H<sub>0</sub>:** Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles no desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

**H<sub>a</sub>:** Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

#### a) Nivel de significación.

$$\alpha = 0,05$$

#### b) Especificación del estadístico Chi Cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

**X<sup>2</sup>**= chi cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

**FO** = Frecuencia observada

**FE** = Frecuencia esperada

**d) Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo.**

No.	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	ANTES			DESPUÉS			TOTAL
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	
1	Sigue correctamente las instrucciones del docente, realizando los ejercicios con facilidad.	18	12	0	0	12	18	60
2	Participa alegremente en la actividad, realiza eficazmente los movimientos indicados por el docente.	22	8	0	0	3	27	60
3	Sigue el ritmo de la canción, piensa en actividades creativas que le permitan desarrollar su motricidad gruesa.	18	12	0	0	3	27	60
4	Participa y trabaja en equipo, desenvolviéndose correctamente en la ronda.	13	17	0	0	6	24	60
5	Disfruta y comparte con sus compañeros, maneja apropiadamente sus extremidades.	8	22	0	0	9	21	60
6	Emplea prudentemente sus habilidades motoras, juega y comparte con sus compañeros.	20	10	0	0	29	1	60
7	Desempeña el rol asignado sin problemas, juega y se divierte en grupo.	9	21	0	0	4	26	60
<b>TOTALES</b>		<b>15</b>	<b>15</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>21</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

$G_l = \text{grado de libertad } (F - 1) (C - 1)$

$G_l = (7 - 1) (3 - 1)$

$G_l = (6) (2) = 12$

$G_l = 12$ , según tabla 21,026; el tabulado rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y acepta la hipótesis alterna  $H_a$ .

**c) Cálculo del estadístico Chi Cuadrado.**

**Cuadro No.4. 9 Comprobación Hipótesis Específica I**

FRECUENCIAS OBSERVADAS			
CATEGORÍA	ANTES	DESPUÉS	TOTAL
Iniciado	15	0	<b>15</b>
En Proceso	15	9	<b>24</b>
Adquirido	0	21	<b>21</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Cuadro No.4. 10 Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica I**

<b>FRECUENCIAS ESPERADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Iniciado	7,5	7,5	<b>15</b>
En Proceso	12	12	<b>24</b>
Adquirido	10,5	10,5	<b>21</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b><math>\frac{(O - E)^2}{E}</math></b>
15	7,5	7,5	56,25	7,5
15	12	3	9	0,75
0	10,5	-10,5	110,25	10,5
0	7,5	-7,5	56,25	7,5
9	12	-3	9	0,75
21	10,5	10,5	110,25	10,5
<b>60</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>351</b>	<b>37,5</b>

Fuente: Ficha de observación

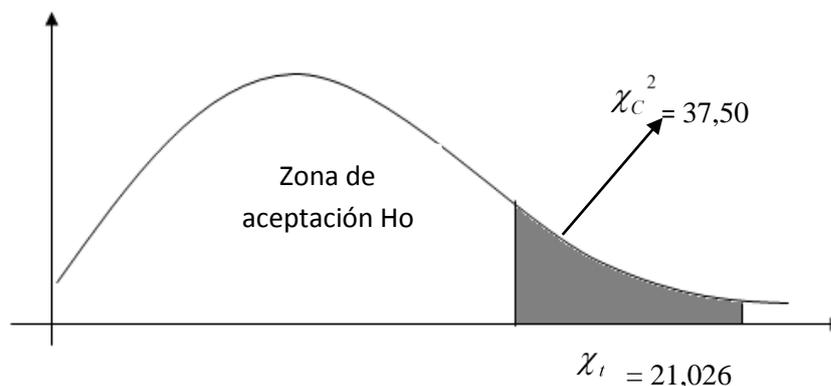
Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

$$X^2 = 37,50$$

**Alfa ( $\alpha$ ):** El nivel de confianza de la prueba es del 95% ya que el valor de alfa debe ser porcentual de la confianza 0,05 lo cual corresponde al complemento.

**e) Decisión.**

Como el valor del chi cuadrado calculado es mayor a (21,026) que el tabulado (37,50) se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna es decir: Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.



## MEDIANTE JUEGOS RECREATIVOS

### 8. ¿Efectúa la tarea sin complicaciones y disfruta de la actividad?

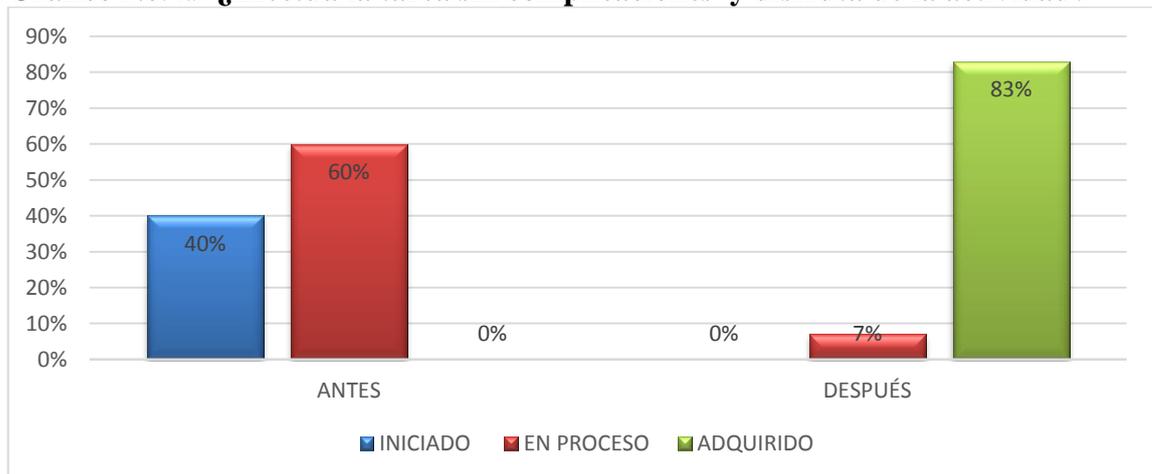
**Cuadro No.4. 11 Los ensacados**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	12	40%	0	0%
En Proceso	18	60%	2	7%
Adquirido	0	0%	28	83%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.9 ¿Efectúa la tarea sin complicaciones y disfruta de la actividad?**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos Recreativos el 40% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 60% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 7% de los estudiantes estaban en proceso el 83% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Los ensacados los estudiantes, fortalecieron su capacidad de efectuar sin complicaciones las tareas.

**9. ¿Desempeña el rol asignado sin dificultades prestando atención a las indicaciones del docente?**

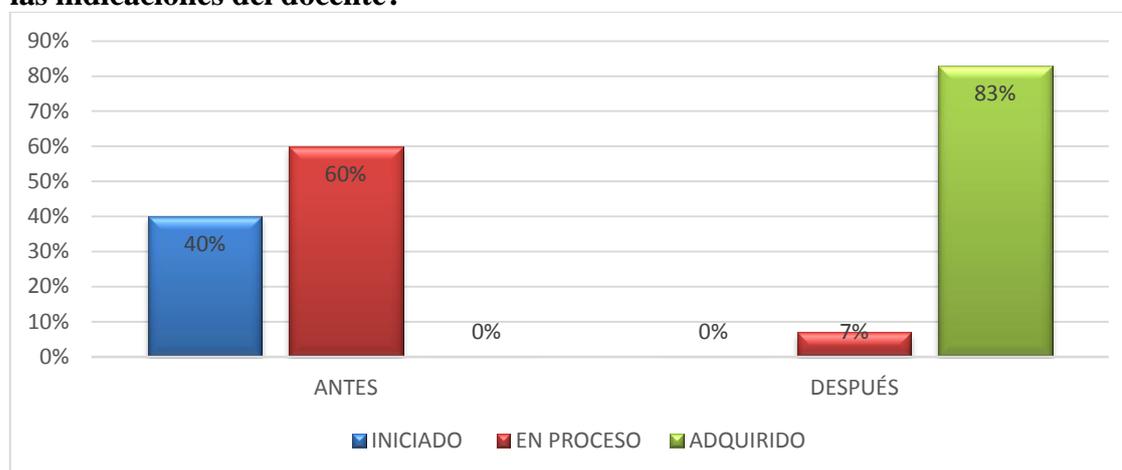
**Cuadro No.4. 12 El gato y el ratón**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Escala de valores				
Iniciado	8	27%	0	0%
En Proceso	22	73%	3	10%
Adquirido	0	0%	27	90%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.10 ¿Desempeña el rol asignado sin dificultades prestando atención a las indicaciones del docente?**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos Recreativos el 27% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 73% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 10% de los estudiantes estaban en proceso el 90% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema: El gato y el ratón los educandos desempeñaron el rol sin mayor dificultad siguiendo las instrucciones del docente.

## 10. ¿Coordina movimientos gruesos efectuando la actividad sin problemas?

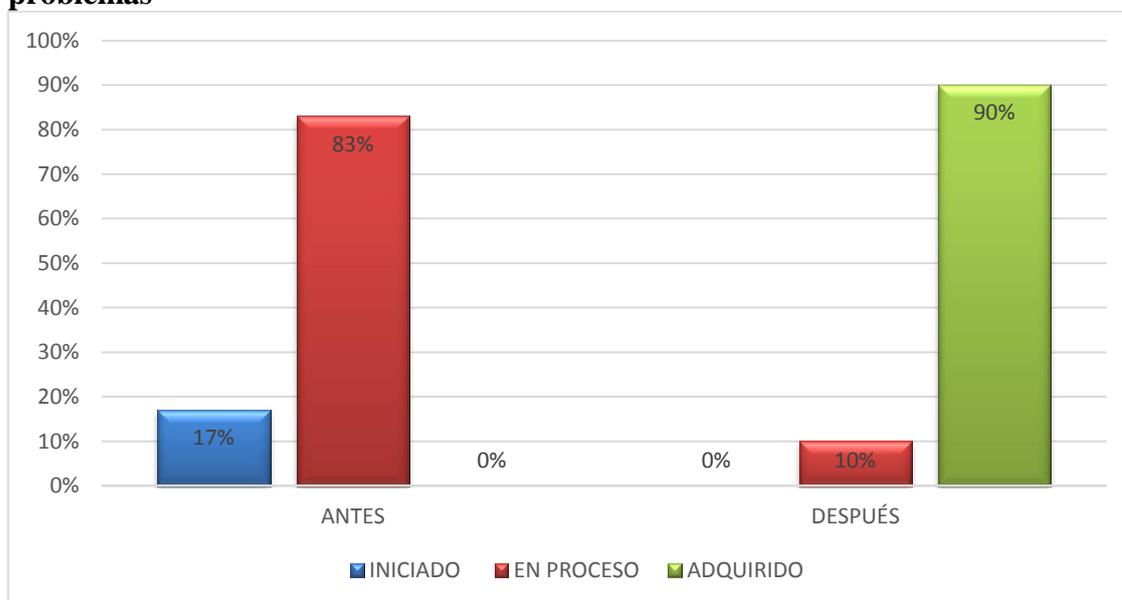
**Cuadro No.4. 13 Las escondidas**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	5	17%	0	0%
En Proceso	25	83%	3	10%
Adquirido	0	0%	27	90%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.11 Coordina movimientos gruesos efectuando la actividad sin problemas**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos Recreativos el 17% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 83% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 10% de los estudiantes estaban en proceso el 90% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Las escondidas, otorgando al estudiante su capacidad de coordinar los movimientos satisfactoriamente.

## 11. ¿Encamina correctamente a su compañero?

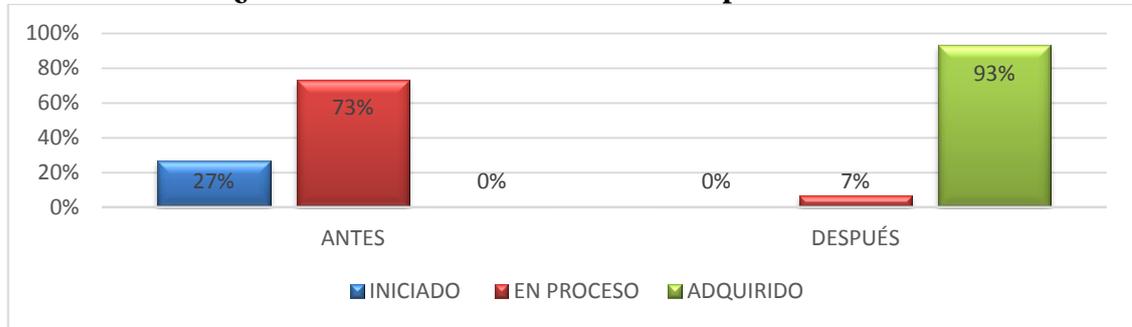
**Cuadro No.4. 14 La gallina ciega**

Aplicación Escala de valores	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Iniciado	8	27%	0	0%
En Proceso	22	73%	2	7%
Adquirido	0	0%	28	93%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.12 ¿Encamina correctamente a su compañero?**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos Recreativos el 27% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 73% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 7% de los estudiantes estaban en proceso el 93% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema La gallina ciega, en esta actividad los estudiantes crean vínculos de confianza con sus compañeros.

## 12. ¿Desempeña apropiadamente el rol otorgado?

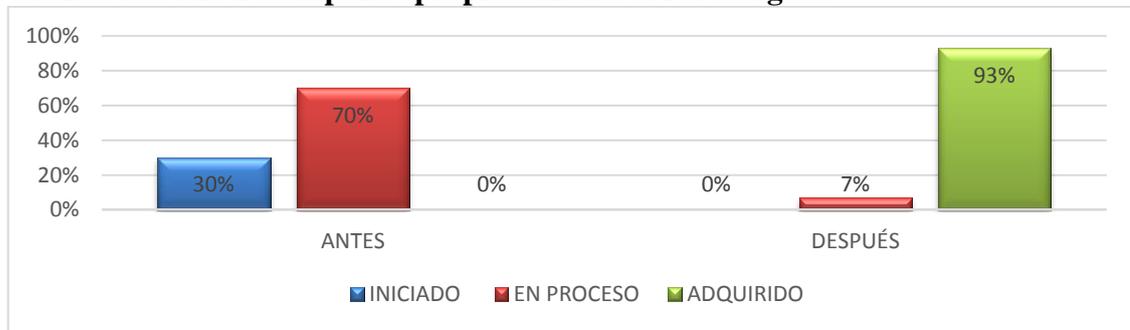
**Cuadro No.4. 15 Policías y ladrones**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	9	30%	0	0%
En Proceso	21	70%	2	7%
Adquirido	0	0%	28	93%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.13 Desempeña apropiadamente el rol otorgado**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos Recreativos el 30% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 70% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 7% de los estudiantes estaban en proceso el 93% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Policías y ladrones los niños cumplen adecuadamente el rol otorgado.

### 13. ¿Disfruta con alegría del juego, siguiendo las indicaciones del docente?.

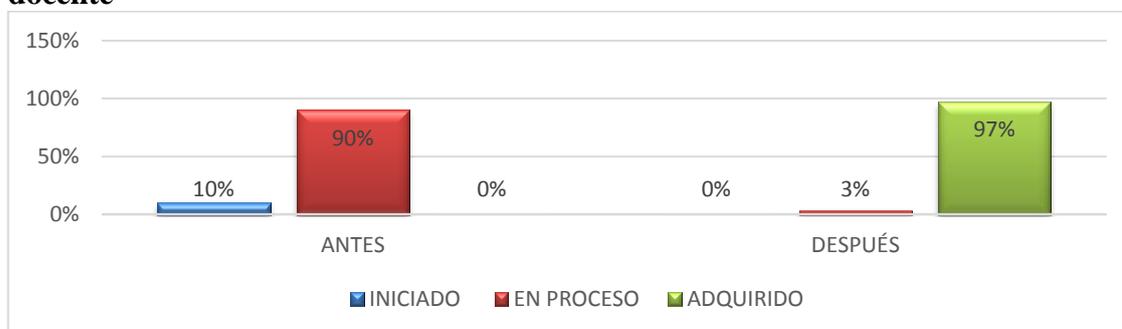
**Cuadro No.4. 16 Venciendo obstáculos**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	3	10%	0	0%
En Proceso	27	90%	1	3%
Adquirido	0	0%	29	97%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.14 Disfruta con alegría del juego, siguiendo las indicaciones del docente**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos Recreativos el 10% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 90% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 3% de los estudiantes estaban en proceso el 97% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Venciendo obstáculos, los estudiantes disfrutaron con alegría del juego, siguiendo las indicaciones del docente.

#### 14. ¿Trabaja en grupo para alcanzar su meta?

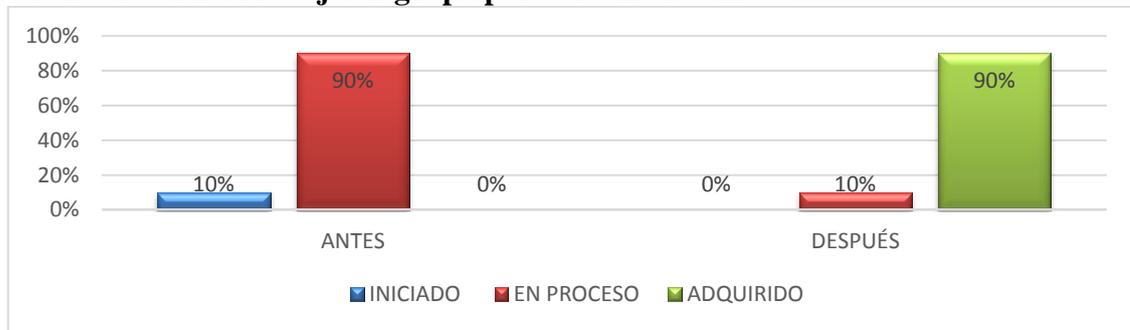
**Cuadro No.4. 17 Las cogidas**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	3	10%	0	0%
En Proceso	27	90%	3	10%
Adquirido	0	0%	27	90%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.15 Trabaja en grupo para alcanzar su meta**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos Recreativos el 10% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 90% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 10% de los estudiantes estaban en proceso el 90% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema La cogidas con esta actividad los niños trabajaron en grupo para alcanzar su meta habiendo resultados excelentes al finalizar la actividad.

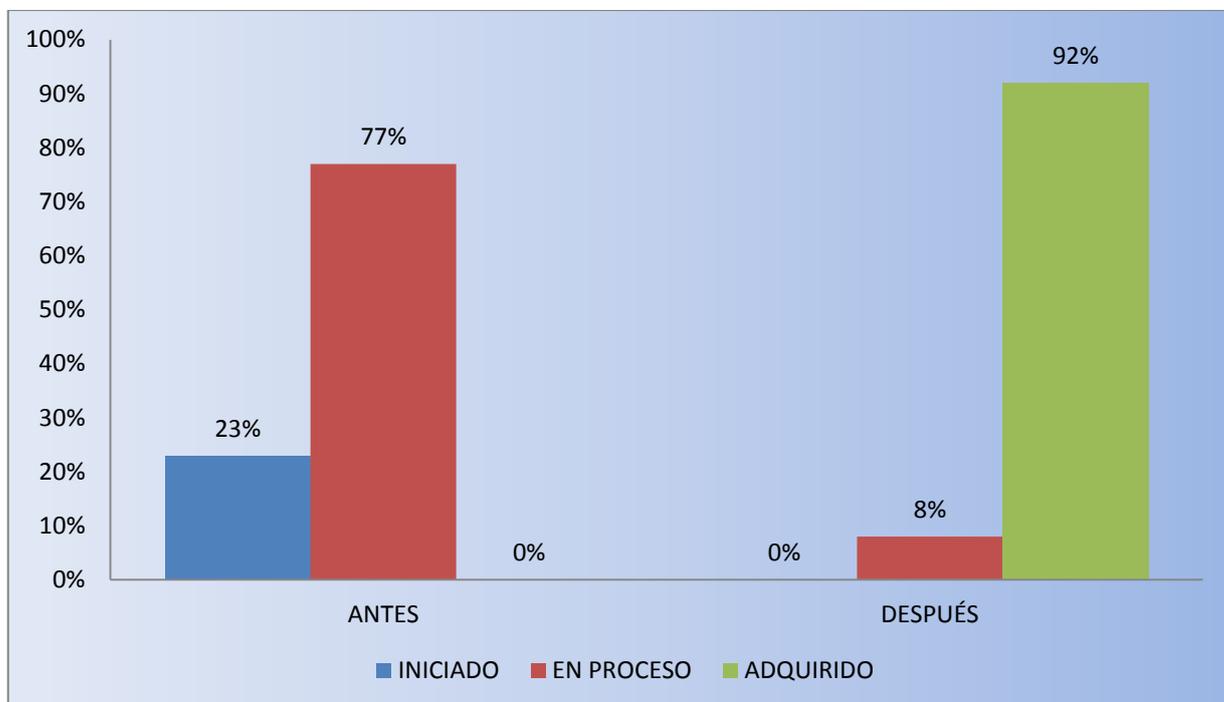
**Cuadro No.4. 18 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de juegos recreativos.**

Nº	INDICADORES OBSERVADOS	ANTES								DESPUÉS							
		Iniciado		En proceso		Adquirido		TOTAL	Iniciado		En proceso		Adquirido		TOTAL		
		F	%	F	%	F	%		F	%	F	%	F	%			
<b>JUEGOS RECREATIVOS</b>																	
8	¿Efectúa la tarea sin complicaciones y disfruta de la actividad?	12	40%	18	60%	0	0%	100%	30	0	0%	2	7%	28	93%	30	100%
9	¿Desempeña el rol asignado sin dificultades prestando atención a las indicaciones del docente?	8	27%	22	73%	0	0%	100%	30	0	0%	3	10%	27	90%	30	100%
10	¿Coordina movimientos gruesos efectuando la actividad sin problemas?	5	17%	25	83%	0	0%	100%	30	0	0%	3	10%	27	90%	30	100%
11	¿Encamina correctamente a su compañero?	8	27%	22	73%	0	0%	100%	30	0	0%	2	7%	28	93%	30	100%
12	¿Desempeña apropiadamente el rol otorgado?	9	30%	21	70%	0	0%	100%	30	0	0%	2	7%	28	93%	30	100%
13	¿Disfruta con alegría del juego, siguiendo las indicaciones del docente?.	3	10%	27	90%	0	0%	100%	30	0	0%	1	3%	29	97%	30	100%
14	¿Trabaja en grupo para alcanzar su meta?	3	10%	27	90%	0	0%	100%	30	0	0%	3	10%	27	90%	30	100%
<b>TOTALES</b>		7	23%	23	77%	0	0%			0	0%	2	8%	28	92%		

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.16 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de juegos recreativos.**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Según se observa el gráfico 4.17 se observa que antes de la aplicación de los juegos recreativos el 77% de los niños y niñas habían iniciado el desarrollo de la motricidad gruesa, el 23% se encontraban en proceso, mientras que después de la aplicación de las rondas infantiles el 92% de los niños y niñas habían desarrollado la motricidad gruesa mientras que un 8% se encuentran en proceso.

**b) Interpretación:** Como se puede apreciar en el gráfico, antes de la aplicación de las rondas infantiles, la mayor parte de los estudiantes, se encontraban en la etapa inicial para poder desarrollar la motricidad gruesa; desarrollándose personalmente reafirmando su autoestima, su autocontrol emocional, reconocimiento y expresión de emociones, empatía y autoconocimiento, fomentando la integración del grupo, participación y socialización, por esta razón se puede decir que los juegos tradicionales mediante juegos recreativos aplicadas de manera consecutiva logran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas despertando su creatividad e imaginación.

#### 4.2.2 Comprobación de la Hipótesis Específica II

**H<sub>0</sub>:** Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos no desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

**H<sub>a</sub>:** Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

**a) Nivel de significación.**

$$\alpha = 0,05$$

**b) Especificación del estadístico Chi Cuadrado.**

$$\chi^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

**X<sup>2</sup>**= chi cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

**FO** = Frecuencia observada

**FE** = Frecuencia esperada

**d) Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo.**

No.	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	ANTES			DESPUÉS			TOTAL
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	
1	Efectúa la tarea sin complicaciones, disfrutando de la actividad sin complicaciones.	12	18	0	0	2	28	60
2	Realiza la actividad de forma flexible, alcanzando la meta sin dificultades.	8	22	0	0	3	27	60
3	Se desenvuelve activa y físicamente sin complicaciones.	5	25	0	0	3	27	60
4	Encamina correctamente a su compañero (rol del lazarillo), confiando en su compañero en el rol de ciego.	8	22	0	0	2	28	60
5	Desempeña apropiadamente el rol otorgado.	9	21	0	0	2	28	60
6	Se desenvuelve en el manejo de sus extremidades.	3	27	0	0	1	29	60
7	Trabaja en grupo para alcanzar su meta, participando alegremente en la actividad.	3	27	0	0	3	27	60
<b>TOTALES</b>		<b>7</b>	<b>23</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>28</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

$G_l = \text{grado de libertad } (F - 1) (C - 1)$

$G_l = (7 - 1) (3 - 1)$

$G_l = (6) (2) = 12$

$G_l = 12$ , según tabla 21,026; el tabulado rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y acepta la hipótesis alterna  $H_a$ .

**c) Cálculo del estadístico Chi Cuadrado.**

**Cuadro No.4. 19 Comprobación Hipótesis Específica II**

FRECUENCIAS OBSERVADAS			
CATEGORÍA	ANTES	DESPUÉS	TOTAL
Iniciado	7	0	<b>7</b>
En Proceso	23	2	<b>25</b>
Adquirido	0	28	<b>28</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Cuadro No.4. 20 Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica II**

<b>FRECUENCIAS ESPERADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Iniciado	3,5	3,5	<b>7</b>
En Proceso	12,5	12,5	<b>25</b>
Adquirido	14	14	<b>28</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b><math>\frac{(O - E)^2}{E}</math></b>
7	3,5	3,5	12,25	3,5
23	12,5	10,5	110,25	8,82
0	14	-14	196	14
0	3,5	-3,5	12,25	3,5
2	12,5	-10,5	110,25	8,82
28	14	14	196	14
<b>60</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>637</b>	<b>52,64</b>

Fuente: Ficha de observación

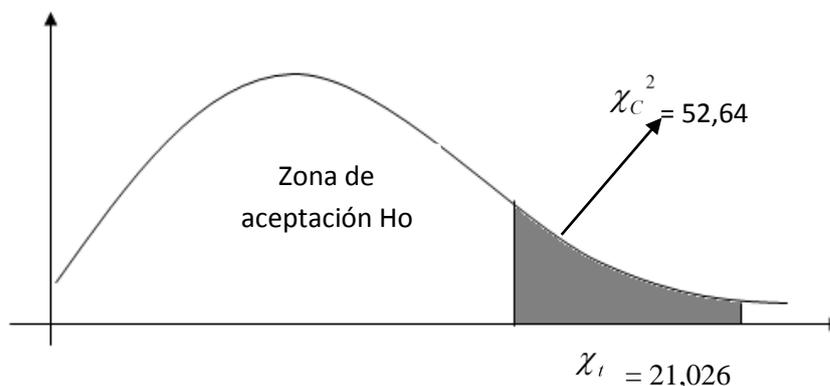
Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

$$X^2 = 52,64$$

**Alfa ( $\alpha$ ):** El nivel de confianza de la prueba es del 95% ya que el valor de alfa debe ser porcentual de la confianza 0,05 lo cual corresponde al complemento.

**e) Decisión.**

Como el valor del chi cuadrado calculado es mayor a (21,026) que el tabulado (52,64) se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna es decir: Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos **desarrollan** la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.



## JUEGOS DE COORDINACIÓN

### 15. ¿Coordina movimientos viso-motores?

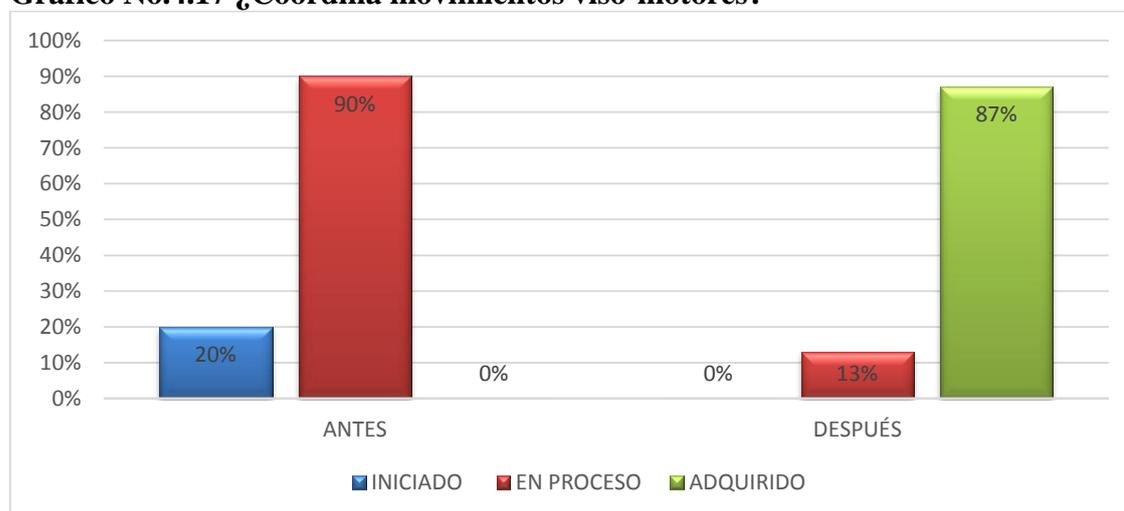
**Cuadro No.4. 21 Los toros**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	6	20%	0	0%
En Proceso	24	80%	4	13%
Adquirido	0	0%	26	87%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.17 ¿Coordina movimientos viso-motores?**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos de Coordinación el 20% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 80% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 13% de los estudiantes estaban en proceso el 87% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Los toros, los estudiantes lograron coordinar los movimientos visomotroes.

**16. ¿Participa espontáneamente en el juego con alegría coordinando movimientos gruesos y finos?**

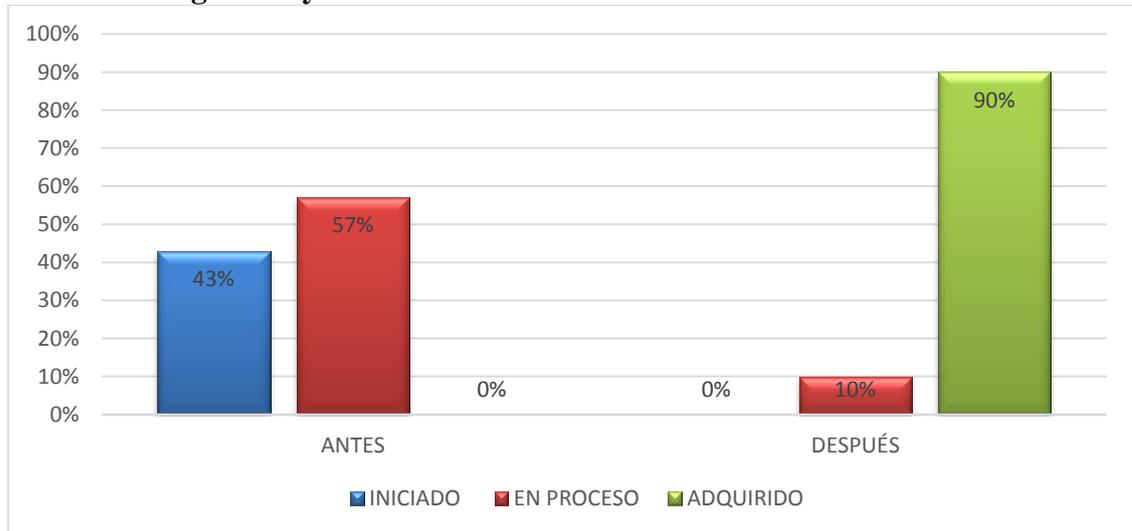
**Cuadro No.4. 22 Las canicas**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	13	43%	0	0%
En Proceso	17	57%	3	10%
Adquirido	0	0%	27	90%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.18 Participa espontáneamente en el juego con alegría coordinando movimientos gruesos y finos**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos de Coordinación el 43% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 57% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 10% de los estudiantes estaban en proceso el 90% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Las canicas los docentes participaron espontáneamente en el juego con alegría coordinando sus movimientos gruesos y finos.

## 17. ¿Coordina movimientos gruesos, participando en la actividad con alegría?

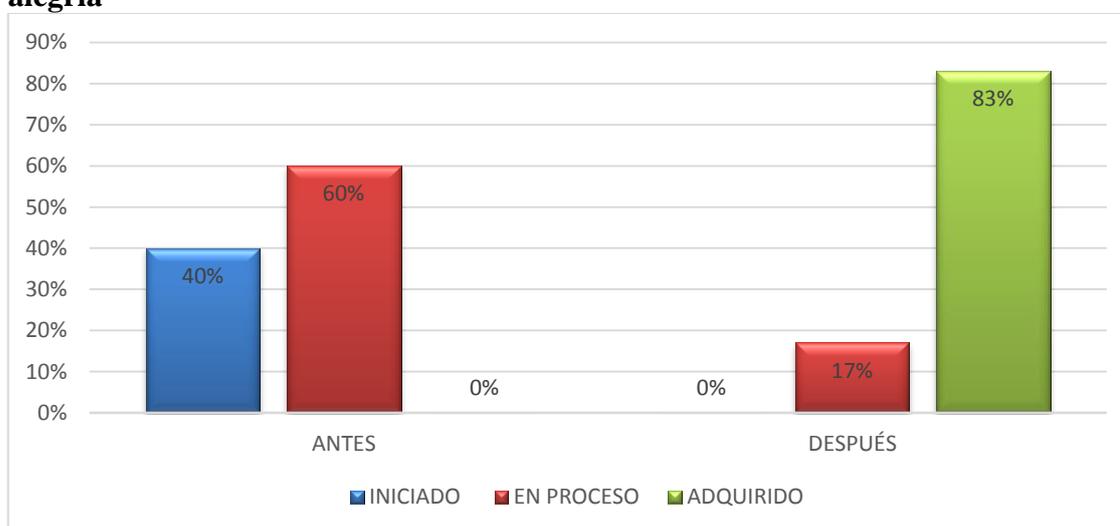
**Cuadro No.4. 23 El juego de las ulas**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	12	40%	0	0%
En Proceso	18	60%	5	17%
Adquirido	0	0%	25	83%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.19 Coordina movimientos gruesos, participando en la actividad con alegría**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos de Coordinación el 40% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 60% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 17% de los estudiantes estaban en proceso el 83% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Las ulas con esta actividad los estudiantes coordina movimientos gruesos, participando en la actividad con alegría.

**18. ¿Se desplaza con precaución en el espacio total?**

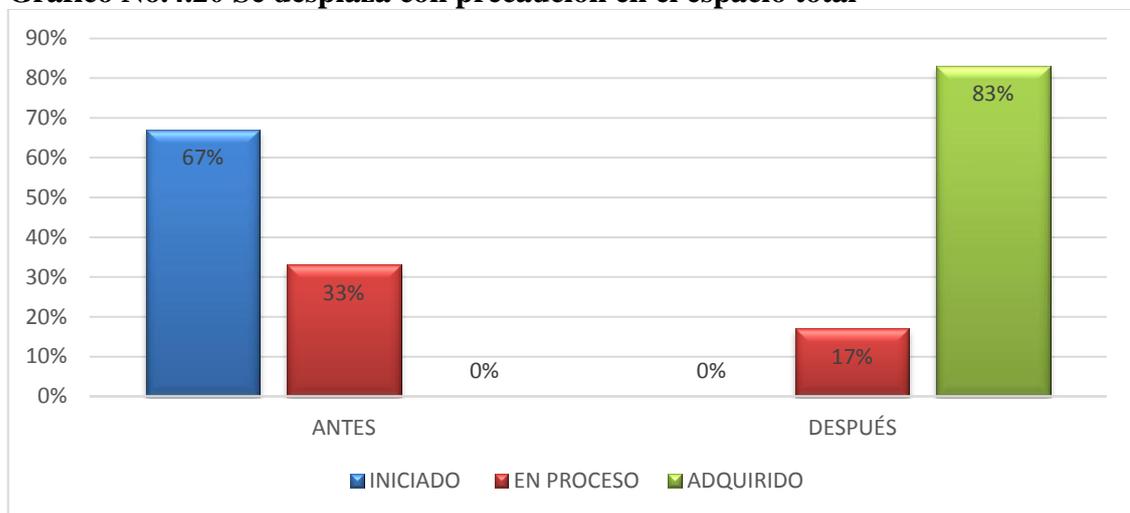
**Cuadro No.4. 24 Carrera de tres pies**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	20	67%	0	0%
En Proceso	10	33%	5	17%
Adquirido	0	0%	25	83%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.20 Se desplaza con precaución en el espacio total**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos de Coordinación el 67% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 33% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 17% de los estudiantes estaban en proceso el 83% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema carrera de tres pies, los niños y niñas lograron desplazarse con precaución en el espacio total.

**19. ¿Asiste de forma apropiada al docente prestando atención a las indicaciones dadas?**

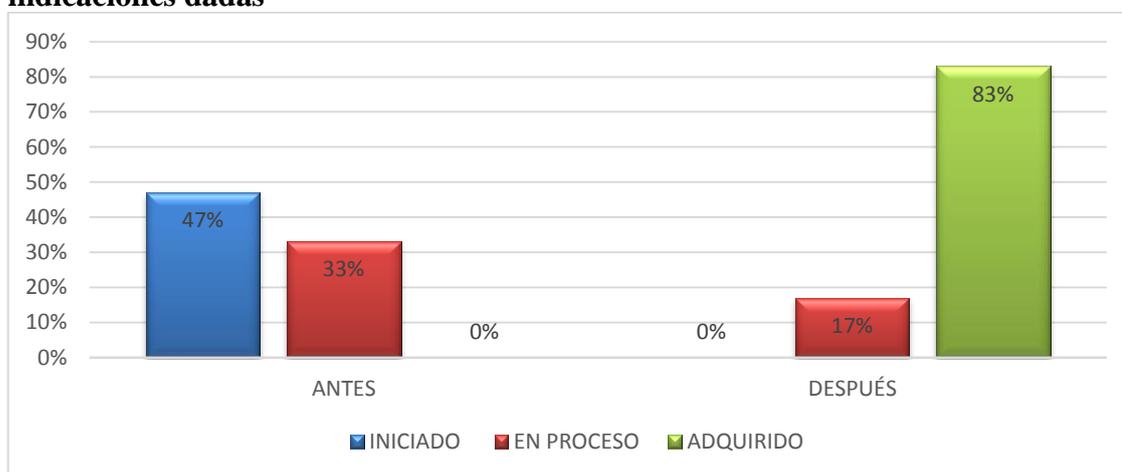
**Cuadro No.4. 25 Carrera de la cuchara y el huevo**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	14	47%	0	0%
En Proceso	16	53%	5	17%
Adquirido	0	0%	25	83%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.21 Asiste de forma apropiada al docente prestando atención a las indicaciones dadas**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de juegos de coordinación el 47% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 53% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 17% de los estudiantes estaban en proceso el 83% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema Carrera de la cuchara y el huevo, los estudiantes realizaron apropiadamente las indicaciones dadas por el docente.

**20. ¿Cumple con las indicaciones dadas por el docente disfrutando de la actividad?**

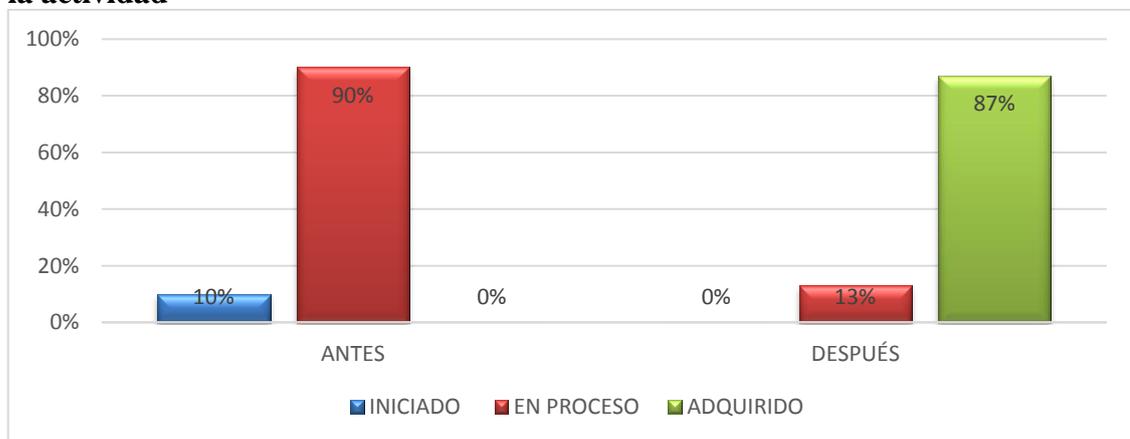
**Cuadro No.4. 26 El baile de la silla**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>Escala de valores</b>				
Iniciado	3	10%	0	0%
En Proceso	27	90%	4	13%
Adquirido	0	0%	26	87%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.22 Cumple con las indicaciones dadas por el docente disfrutando de la actividad**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos de Coordinación el 10% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 90% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 13% de los estudiantes estaban en proceso el 87% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema El baile de la silla, los estudiantes Cumplieron con las indicaciones dadas por el docente disfrutando de la actividad

**21. ¿Efectúa correctamente las indicaciones dadas por el docente?**

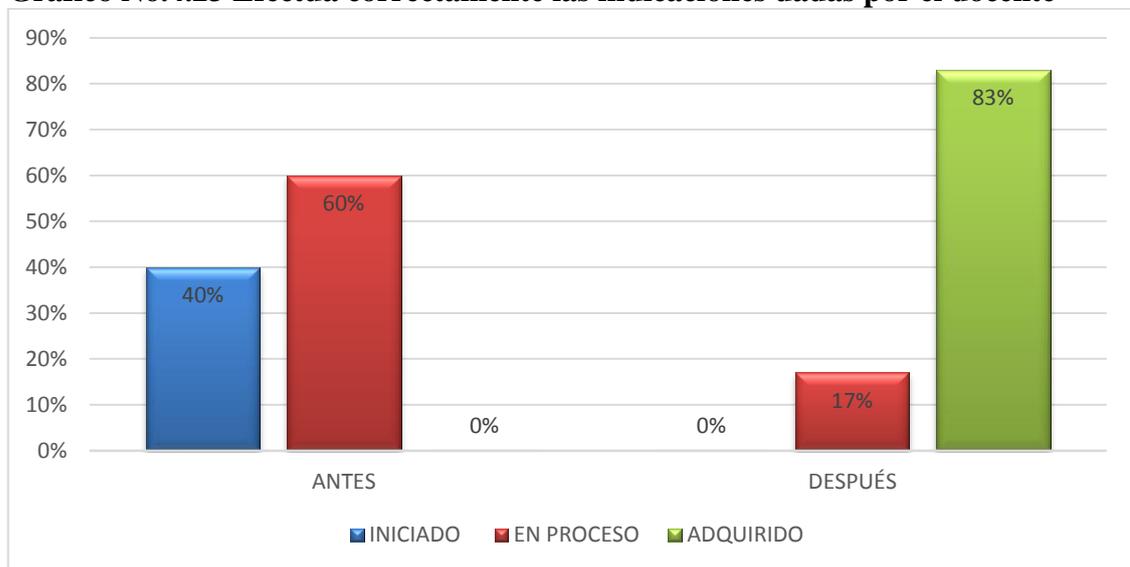
**Cuadro No.4. 27 La carretilla**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Escala de valores				
Iniciado	12	40%	0	0%
En Proceso	18	60%	5	17%
Adquirido	0	0%	25	83%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4.23 Efectúa correctamente las indicaciones dadas por el docente**



**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica de Juegos Tradicionales a través de la utilización de Juegos de Coordinación el 40% únicamente habían iniciado el proceso de sus conocimientos, el otro 60% estaba en proceso de aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía el 17% de los estudiantes estaban en proceso el 83% ya adquirido su aprendizaje.

**b) Interpretación:** Mediante los diferentes ejercicios a través de la utilización de rondas infantiles con el tema La carretilla, los estudiantes efectuaron correctamente las indicaciones dadas por el docente.

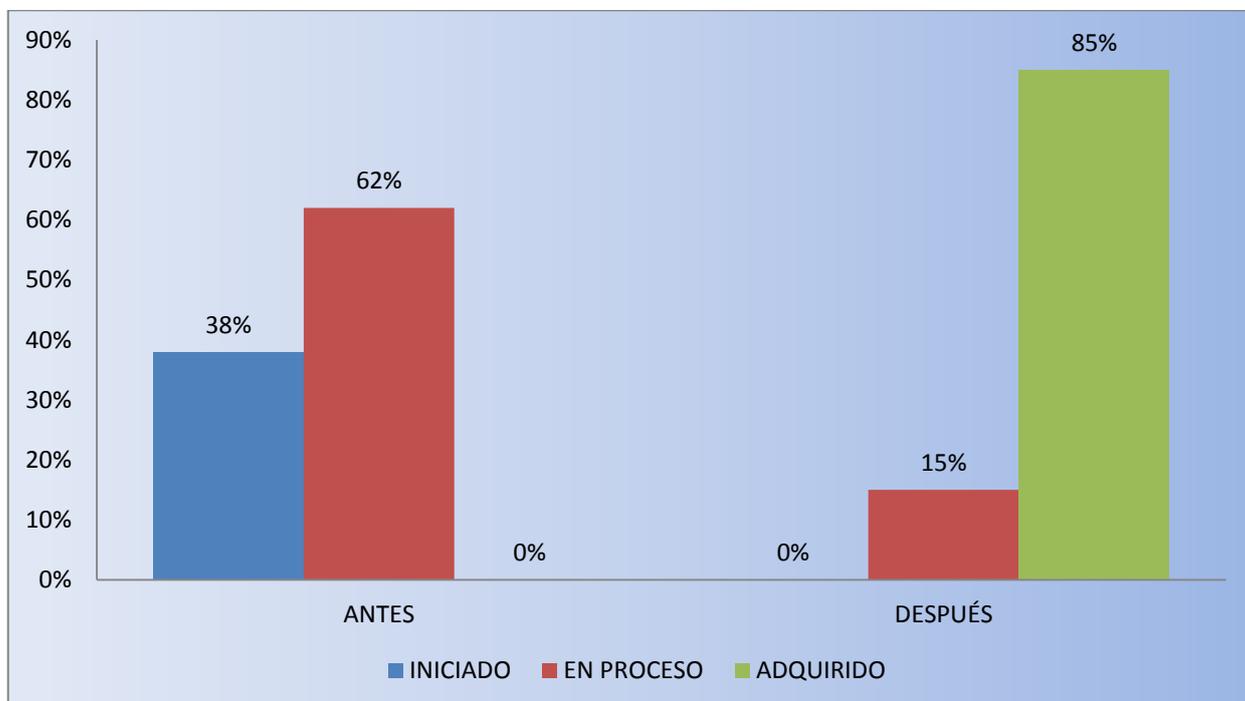
**Cuadro No.4. 28 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de juegos de coordinación**

15	¿Coordina movimientos viso-motores?	6	20%	24	80%	0	0%	100%	30	0	0%	4	13%	26	87%	30	100%
16	¿Participa espontáneamente en el juego con alegría coordinando movimientos gruesos y finos?	13	43%	17	57%	0	0%	100%	30	0	0%	3	10%	27	90%	30	100%
17	¿Coordina movimientos gruesos, participando en la actividad con alegría?	12	40%	18	60%	0	0%	100%	30	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%
18	¿Se desplaza con precaución en el espacio total?	20	67%	10	33%	0	0%	100%	30	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%
19	¿Asiste de forma apropiada al docente prestando atención a las indicaciones dadas?	14	47%	16	53%	0	0%	100%	30	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%
20	¿Cumple con las indicaciones dadas por el docente disfrutando de la actividad?	3	10%	27	90%	0	0%	100%	30	0	0%	4	13%	26	87%	30	100%
21	¿Efectúa correctamente las indicaciones dadas por el docente?	12	40%	18	60%	0	0%	100%	30	0	0%	5	17%	25	83%	30	100%
<b>TOTAL</b>		<b>11</b>	<b>38%</b>	<b>19</b>	<b>62%</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			<b>0</b>	<b>0%</b>	<b>4</b>	<b>15%</b>	<b>26</b>	<b>85%</b>		

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Gráfico No.4. 24 Resumen de Resultados de antes y después de la aplicación de juegos de coordinación**



Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**a) Análisis:** Según se observa el gráfico 4.25 se observa que antes de la aplicación de los juegos de coordinación el 38% de los niños y niñas habían iniciado el desarrollo de la motricidad gruesa, el 62% se encontraban en proceso, mientras que después de la aplicación de las rondas infantiles el 85% de los niños y niñas habían desarrollado la motricidad gruesa mientras que un 15% se encuentran en proceso.

**b) Interpretación:** Como se puede apreciar en el gráfico, antes de la aplicación de las rondas infantiles, la mayor parte de los estudiantes, se encontraban en la etapa inicial para poder desarrollar la motricidad gruesa; desarrollándose personalmente reafirmando su autoestima, su autocontrol emocional, reconocimiento y expresión de emociones, empatía y autoconocimiento, fomentando la integración del grupo, participación y socialización, por esta razón se puede decir que los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación aplicadas de manera consecutiva logran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas despertando su creatividad e imaginación.

### 4.2.3 Comprobación de la Hipótesis Específica III

**H<sub>0</sub>:** Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación no desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

**H<sub>a</sub>:** Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

**a) Nivel de significación.**

$$\alpha = 0,05$$

**b) Especificación del estadístico Chi Cuadrado.**

$$\chi^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

**X<sup>2</sup>**= chi cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

**FO** = Frecuencia observada

**FE** = Frecuencia esperada

**d) Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo.**

No.	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	ANTES			DESPUÉS			TOTAL
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	
15	Desarrolla su motricidad de forma apropiada, imitando los movimientos de manera correcta.	6	24	0	0	4	26	60
16	Efectúa correctamente las actividades, realizando los juegos de manera adecuada como se le indicó.	13	17	0	0	3	27	60
17	Efectúa correctamente la orden que se le da, participando activamente en la actividad propuesta.	12	18	0	0	5	25	60
18	Diferencia correctamente las nociones aplicadas.	20	10	0	0	5	25	60
19	Diferencia correctamente las órdenes dadas.	14	16	0	0	5	25	60
20	Se ejercita sin complicaciones, Cumpliendo con las indicaciones dadas por la docente.	3	27	0	0	4	26	60
21	Emplea sus habilidades motoras, reconociendo las partes del cuerpo.	12	18	0	0	5	25	60
<b>TOTALES</b>		<b>11</b>	<b>19</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	<b>60</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** María Eugenia Vallejo Chalán

$Gl = \text{grado de libertad } (F - 1) (C - 1)$

$Gl = (7 - 1) (3 - 1)$

$Gl = (6) (2) = 12$

$Gl = 12$ , según tabla 21,026; el tabulado rechazo la hipótesis nula  $H_0$  y acepta la hipótesis alterna  $H_a$ .

**c) Cálculo del estadístico Chi Cuadrado.**

**Cuadro No.4. 29 Comprobación Hipótesis Específica III**

<b>FRECUENCIAS OBSERVADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Iniciado	11	0	<b>11</b>
En Proceso	19	4	<b>23</b>
Adquirido	0	26	<b>26</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

**Cuadro No.4. 30 Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica III**

<b>FRECUENCIAS ESPERADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Iniciado	5,5	5,5	<b>11</b>
En Proceso	11,5	11,5	<b>23</b>
Adquirido	13	13	<b>26</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b><math>\frac{(O - E)^2}{E}</math></b>
11	5,5	5,5	30,25	5,50
19	11,5	7,5	56,25	4,89
0	13	-13	169	13,00
0	5,5	-5,5	30,25	5,50
4	11,5	-7,5	56,25	4,89
26	13	13	169	13,00
<b>60</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>511</b>	<b>46,78</b>

Fuente: Ficha de observación

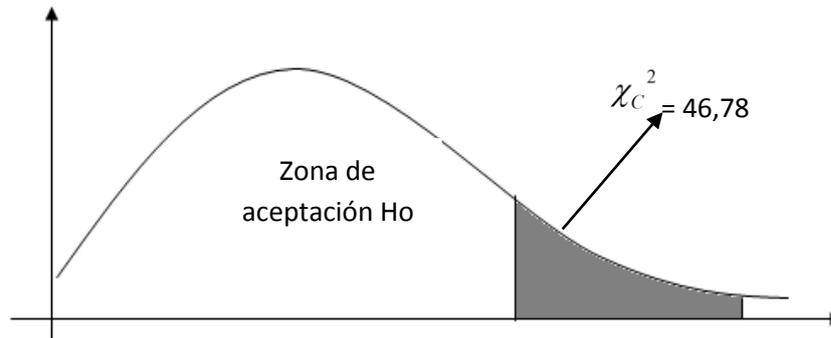
Elaborado por: María Eugenia Vallejo Chalán

$X^2 = 46,78$

**Alfa ( $\alpha$ ):** El nivel de confianza de la prueba es del 95% ya que el valor de alfa debe ser porcentual de la confianza 0,05 lo cual corresponde al complemento.

#### e) Decisión.

Como el valor del chi cuadrado calculado es mayor a (21,026) que el tabulado (46,78) se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna es decir: Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación **desarrollan** la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.



#### 4.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

Una vez comprobadas las tres Hipótesis Específicas queda comprobada por inferencia la Hipótesis General que indica.

Los Juegos Tradicionales ayudaran para el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

## **CAPÍTULO V**

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

#### **5.1 CONCLUSIONES**

- Se puede decir que luego de la aplicación de los juegos tradicionales a través de rondas infantiles los niños y niñas lograron desarrollar sus habilidades motrices como la expresión corporal que promueven en el desarrollo integral de los estudiantes.
- Por medio de los juegos recreativos los niños potenciaron su imaginación, creatividad a más de su motricidad gruesa ejercicios excelentes en niños y niñas del nivel inicial 1.
- Mediante los juegos de coordinación permitió despertar las capacidades coordinativas que se desarrollan a lo largo del proceso perceptivo-motor, simbolizando los puntos de partida para el aprendizaje de movimientos más elaborados que serán posibles a través de la afinación de la coordinación, la cual se observa en una ejecución cada vez más eficaz del movimiento, proceso que se llevó a cabo en los niños y niñas de nivel inicial 1, de la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016, ya que esta etapa resulta más propicia para estimular cada una de las capacidades que lo conforman como ser humano, estos elementos se hacen evidente en la adquisición del equilibrio, la coordinación y sus capacidades que van permitiendo al niño despertar al conocimiento y desarrollo de sí mismo, del espacio, de las personas y de los objetos que le rodean.

## 5.2 RECOMENDACIONES

- Es recomendable que como docentes apliquemos los juegos tradicionales como son las rondas infantiles que les permite desarrollar la motricidad gruesa promoviendo su desarrollo integral y socialización positiva de niños y niñas de nivel inicial 1, de la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo.
- Es preciso recomendar la realización de juegos recreativos que permite a los niños y niñas de estas edades potenciar su imaginación, creatividad a más de su motricidad gruesa.
- Es tan importante que se realice juegos de coordinación que permiten despertar las capacidades coordinativas que se desarrollan a lo largo del proceso perceptivo-motor, siendo estos puntos de partida para el aprendizaje de movimientos más elaborados que serán posibles a través de la afinación de la coordinación, que se desarrolla efectivamente en cortas edades como son en niños y niñas de nivel inicial 1.

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvares, Z. (2012). *“La mediación pedagógica en el rendimiento académico de los estudiantes del primer semestre de la carrera de Medicina Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica de Ambato Semestre Marzo - Julio 2011”*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2553/MA-DC-ES-909.pdf?sequence=1>
- Andrade , V., & Ante , A. (2010). *“Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas“ Dario Egas Grijalva”, “Abdon Calderon” y “Manuel.J.Bastidas” de la ciudad de San Gabriel Provincia*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>
- Arranz. (1995). *El juego como factor de desarrollo*.
- Arranz, E. (s/a). *Juegos Cooperativos y sin competición para la educación infantil*. Obtenido de [http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/\\_juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Arranz, J. (1995). *Desarrollo del Juego*.
- Asiri, D. (2013). Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/128286511/63692575-Dinamicas-de-Integracion>
- Barroso, C., & Fontecha, M. (1999). *La importancia de las dramatizaciones en el aula ELE: Una propuesta concreta de trabajo en clase*. Obtenido de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/10/10\\_0105.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0105.pdf)
- Becco , G. (2013). *Vygostky y teorías sobre el aprendizaje*. Obtenido de [http://afaan.org/docs/VYGOSTSKY\\_06\\_BECCO\\_Vygotsky\\_y\\_teorias\\_sobre\\_el\\_aprendizaje.pdf](http://afaan.org/docs/VYGOSTSKY_06_BECCO_Vygotsky_y_teorias_sobre_el_aprendizaje.pdf)
- Bo, E. (2013). *Juegos Cooperativos* . Obtenido de <http://microcredito.org.ar/archivos/juegos-cooperativos.pdf>
- Carrera, L. (6 de Septiembre de 2013). *EL CUENTO TRADICIONAL, POPULAR O FOLKLÓRICO* . Obtenido de BOSQUEJOS: [http://liduvina-carrera.blogspot.com/2013/09/el-cuento-tradicional-popular-o\\_4941.html](http://liduvina-carrera.blogspot.com/2013/09/el-cuento-tradicional-popular-o_4941.html)
- Casilla , O. (2009). *“Técnica de dramatización con títeres para mejorar el nivel de práctica de valores en niñas y niños del tercer grado de educación primaria de la I.E*

“*Mariscal Ramón Castilla*” de Ichuña en el año 2009”. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/35465136/22/Caracteristica-de-la-dramatizacion>

- Castellano. (4 de Enero de 2011). *LA EXPRESIÓN ORAL. CARACTERÍSTICAS*. Obtenido de CASTELLANO I: <http://castellanoi.blogspot.com/2011/01/la-expresion-oral-caracteristicas.html>
- Castillo, S. (16 de Noviembre de 2011). *Juegos Populares y Tradicionales*. Obtenido de <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>
- CCE. (2003). *Casa de la Cultura Benjamín Carrión Núcleo de Morona Santiago, Macas en el umbral de los recuerdos, Historias, relatos, testimonio, fotografías*. Macas: CCE Benjamin Carrión Núcleo Macas.
- Cervantes, C. V. (2010). *Expresión oral*. Obtenido de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/expresionoral.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionoral.htm)
- Copo, J. (2011). “*El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños del Paralelo “A” del Jardín de Infantes “Julio Izquierdo” del Cantón Quero de la Provincia del Tungurahua, durante el periodo Noviembre 2010 - Marzo 2011*”. Obtenido de [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/3930/tp\\_2011\\_197.pdf?sequence=1](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/3930/tp_2011_197.pdf?sequence=1)
- Cruz , P., & Florez, M. (2008). *Incidencia del juego de lanzamiento en el proceso de construcción del concepto de número en niños de grado primero de la institución Carlota Sánchez de la Ciudad de Pereira*. Obtenido de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/1010/1/3727C957.pdf>
- Cruz, D., & Lucena , M. (2010). *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia*. Obtenido de <http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?sequence=1>
- Cruz, M. (2011). *Desarrollo de habilidades sociales como estrategia de integración al bachillerato* . Obtenido de <http://posgradofeuady.org.mx/wp-content/uploads/2011/09/Moreno-MariaMOCE2011.pdf>
- Cubero , L., & Navarro , M. (2007). *Dramatización y Educación: Aspectos Teóricos* . Obtenido de [http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion\\_y\\_educacion\\_aspectos\\_teor.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion_y_educacion_aspectos_teor.pdf)

- Checa, M., & Imbaquingo, S. (2011). “Estrategias para potenciar la motricidad fina en los estudiantes de los Sextos y Séptimos Años de Educación Básica en el Área Artística de la Escuela Fiscal Mixta RAFAEL Suárez Meneses de la Ciudad de Ibarra”. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/422/3/FECYT%20945%20TESIS.pdf>
- Esquenazi, M. (2010). Acerca de las rondas infantiles tradicionales. *Perfiles de la Cultura Cubana: Revista del Instituto Cubano de Investigación Cultural Juan Marinello*.
- Estrada, Y., Canashapa, Á., & Quezada, C. (2010). *Taller de expresión oral y escrita para el módulo 1 de las carreras de formación profesional o de pregrado en el área de la educación*. Loja : UTPL .
- Gallegos, F. (2012). *Guía didáctica sobre educación en valores dirigida a las profesoras y los niños del primer Año de Educación Básica Benjamín Carrión de la ciudad de Otavalo*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte; Instituto de Posgrado, Diplomado Superior en Educación Inicial.
- Hernández, D. (2014). *Tipos de juegos recreativos*. Colombia: Tipos.co - Todas las clasificaciones, clases y tipos que existen...
- INAMU. (2011). Obtenido de <http://bd.cdmujeres.net/documentos/manual-genero-educativo-trabajar-preescolares-utilizando-teatro-titeres-guia-didactica>
- Jácome, M. J. (2013). El Juego en la etapa de Educación .
- Juarros, J. (2014). *El juego motor tradicional en el ámbito escolar. Los juegos tradicionales como herramienta en educación primaria*. España: Universidad de la Rioja, Servicio de Publicaciones.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista On-line Autodidacta*.
- Luna, S. (Octubre de 2012). *Características de la Expresión Oral*. Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Caracteristicas-De-La-Expresion-Oral/5663761.html>
- Luz, S. (2009). Proyecto de Rondas Infantiles. *Revista Digital "Mi sala amarilla"* .
- Martínez. (2010). *Desarrollo de la Motricidad Gruesa*.
- MED. (2007). *Curriculo Institucional para la Educación Inicial* . Quito: Ministerio de Educación .
- Medina, A., & Mata, F. (2009). *Didáctica General*. Madrid : Pearson Educación.

- Mera. (1998). *Investigacion Educativa*. Quito- Ecuador.
- Monografías.com. (1999). *www.monografias.com*. Recuperado el 13 de Junio de 2013, de <http://www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml#ixzz3Ezy3rq4b>
- Moreno, J. (2001). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. España: Facultad de Educación. Universidad de Murcia.
- Morris , C., & Maisto, A. (2005). *Introducción a la Psicología* . México: Pearson Education .
- MRECI. (2016). *Juegos Tradicionales Ecuatorianos*. Quito: Ministerio de Relaciones Exteriores y Movilidad Humana.
- Muniàn. (1997). *motricidad*.
- Ochoa , J. (2013). “*Caracterización de los discursos que circulan y de las prácticas pedagógicas que se ejercen en las instituciones educativas de los niños y niñas de 0 a 7 años*”. Tolima: Universidad de Tolima, Instituto de Educación a Distancia.
- Olvera, H. (2012). *Estrategias para conservar las costumbres y tradiciones de la cultura macabea, Macas. Año 2011-2014*. Obtenido de <http://dspace.utpl.edu.ec/handle/123456789/4395>
- Omeñaca , R., & Ruiz , J. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona: A&M Gráfico .
- Palate, M. (2013). *Pensamiento Lógico y el Desarrollo de la Comprensión Lectora en los niños y niñas de Cuarto Grado de Educación Básica Paralelo “A” de la Escuela Oriente, de la Parroquia Huachi Loreto, Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua*”. Ambato: UTA.
- Paris. (2011). *Desarrollo de la Motricidad Gruesa*.
- Parra , D., & Parra , W. (2012). *Mejoramiento de la expresión oral en los estudiantes de grado sexto de básica secundaria*. Universidad de la Amazonia, Facultad de Ciencias de la Educación .
- Paz, M. (2007). *Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: un estudio biométrico de 1997-2007*. Obtenido de [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/11068/1/tesis\\_lopez.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/11068/1/tesis_lopez.pdf)
- Peres, M. (2008). *Habilidades sociales en adolescentes institucionalizadas para el afrontamiento a su entorno inmediato*. Obtenido de <http://hera.ugr.es/tesisugr/17705381.pdf>

- Pérez, M. (2004). *La dramatización como recurso clave en el proceso enseñanza y adquisición de las lenguas* . Obtenido de <http://www.um.es/glosasdidacticas/docs/GD12/04mapegu.pdf>
- "PETA-ZETA", E. d. (14 de Septiembre de 2012). *IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES* . Obtenido de [http:// escuela-petazeta.blogspot.com/2012/09/importancia-de-los-juegos-populares-y.html](http://escuela-petazeta.blogspot.com/2012/09/importancia-de-los-juegos-populares-y.html)
- Ponce Soto, M. (14 de Diciembre de 2011). *La importancia de la expresión oral como estrategia de comunicación*. Obtenido de <http://laimportanciadelapexpresionoral.blogspot.com/>
- Quishpe , P., & Moncada, J. (2011). *Adaptación al Currículo de Educación Inicial para niños de 3 a 5 años con Deficiencia Visual en la ciudad de Cuenca*. Cuenca : Maestría en Educación Especial con Mención en Educación de las Personas con Discapacidad Visual .
- Retamal, G. (2012). *ORATORIA, EXPRESIÓN ORAL Y CORPORAL* . Obtenido de <http://www.leonismoargentino.com.ar/INST269.htm>
- Rico, P. (2005). *Teorías Pedagógicas*. MEXICO: UPN.
- Rivadeneira, A. (2012). *Guía de dinámicas de motivación para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los niños de 4 años de edad de los centros de desarrollo infantil privados de la ciudad de Ibarra*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte, Instituto de Posgrado, Programa de Diplomado Superior en Educación Inicial.
- Rodríguez , F. (2012). *Elaboración y aplicación de material didáctico para niños de 2 a 3 años para el desarrollo psicomotriz en el centro infantil Mónica Naranjo de Terán, en el sector de Lasso, parroquia Tanicuchi, provincia de Cotopaxi en el periodo*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1603/1/T-UTC-1430.pdf>
- Ruiz, C. (2013). Obtenido de <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-sociales-educar-para-las-relaciones-sociales.html>
- Sánchez, S. (2011). *Juegos Recreativos*. México: Rrecreativos Team. Blogspot.
- Santos, E. (30 de Agosto de 2010). *Expresión Oral*. Obtenido de <http://www.slideshare.net/esantof/expresin-oral-5085976>
- Schmelkels , S. (2004). *Fundamentos de una pedagogía de valores*. Recuperado el 03 de diciembre de 2016, de

<http://convivenciaescolar.net/RACE/procesados/25%20Fundamentos%20de%20una%20pedagog%C3%ADa%20de%20los%20valores.pdf>

- Tadeo, C., & Tadeo, Z. (2010). *Estrategias metodológicas en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”*. Ibarra : UTN.
- Tamayo. (2001).
- Toledo, J. (2008). *Filosofía y Ciencias Sociales, Vicisitudes Epistemológicas en el siglo XXI*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/vicisitudes-epistemologicas-siglo-xxi/vicisitudes-epistemologicas-siglo-xxi.pdf>
- Trukeme. (s/a). *Los Juegos Cooperativos “Sentirse libres para jugar”*. Obtenido de <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>
- Uguña Guachilema, J. (4 de Noviembre de 2012). *Juegos Tradicionales del Ecuador*. Obtenido de <http://blog.espol.edu.ec/josueugu1994/2012/11/04/que-son-los-juegos-tradicionales/>
- UNICEF. (1984).
- UPV. (s/a). *Guía metodológica para el desarrollo, mantenimiento e integración de aplicaciones del ASIC-A de la UPV*. Obtenido de Universidad Politecnica de Valencia : [https://www.upv.es/entidades/ASIC/catalogo/metodologia\\_asic.pdf](https://www.upv.es/entidades/ASIC/catalogo/metodologia_asic.pdf)
- UTPL. (2010). *Elaboración de Guías Didácticas en la Modalidad de Educación a Distancia*. Quito : Universidad Técnica Particular de Loja .
- Valarezo. (2009). *Juegos Tradicionales*.
- Valdés, I. (2011). *Fundamentos Filosóficos y Sociológicos de la Educación. Reflexiones para la Construcción Participativa de los Valores Profesionales Socioculturales*. Obtenido de <http://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/11/28.pdf>
- Vallejo, A. (2008). *El método de tribus como un recurso de aprendizaje cooperativo*. Obtenido de [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10240/1/34150\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10240/1/34150_1.pdf)
- Vallejo, J. (2010). *Tema: elaboración de un manual de juegos tradicionales para la enseñanza aprendizaje de la Cultura Física en la escuela “Simón Bolívar”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo periodo lectivo 2009-2010*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/637/1/T-UTC-1091.pdf>
- Zapata, L. (4 de Noviembre de 2011). *Los Juegos Tradicionales*. Obtenido de <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

# ANEXOS



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

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO**  
**ARTE Y APRENDIZAJE**

**PRESENTACIÓN DEL TEMA:**

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016

**MAESTRANTE:**

María Eugenia Vallejo Chalán

RIOBAMBA - ECUADOR

2017

## **1. TEMA:**

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016.

## **2. PROBLEMÁTICA**

### **2.1. UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN:**

La investigación se realizará en la Unidad Educativa “Federico González Suárez” del Cantón Alausí provincia de Chimborazo.

Desde los primeros años de vida del niño, el juego es la principal actividad infantil que impulsa al infante a explorar el mundo, implica movimiento y expresión donde las capacidades motrices es una fuente inagotable de actividad, permitiendo al niño explorar el mundo desde su punto de vista, manipular, experimentar, expresar, soñar, descubrir, comunicar, inventar y soñar, estas experiencias dejaran que el niño organice toda la información asimilada e ir modificándola según sus necesidades.

El presente trabajo a realizar con visión integra dora a estimular el sistema motor de los niños desde el patio mediante la implementación de juegos tradicionales que ayuden a potencializar las diferentes habilidades alcanzando un aprendizaje más significativo en el niño, partiendo de sus experiencias .De esta manera aprovechar su edad temprana que exige una organización motora adecuada.

Mediante la observación se pretende percibir la carencia de diferentes actividades que dificultan el buen desarrollo de la motricidad gruesa de cada niño que no permiten su completo desenvolvimiento, la falta de recursos didácticos, o el desconocimiento por parte de los maestros de la importancia del juego y su incidencia en el aprendizaje. A demás se pretende dar a conocer la importancia que tiene la participación e integración

de los padres de familia siendo un pilar fundamental en el desarrollo de los niños ya que ellos ayudan a reforzar los diferentes conocimientos impartidos.

## **2.2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Con el propósito de demostrar que el principal objetivo de esta investigación, es permitir que el niño alcance una buena motricidad gruesa acorde a su edad por medio de la implementación de Juegos Tradicionales, siendo que la motricidad gruesa ocupa un lugar muy importante en el desarrollo motriz, emocional, intelectual del niño, para en el futuro garantizar adultos seguros capaces de tomar buenas decisiones en el momento oportuno en su vida personal y social.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

A través de este proyecto se pretende dar a conocer la importancia que tiene un buen desarrollo motor en los niños y niñas y su incidencia en el aprendizaje en sus primeros años de vida poniéndonos en la meta a implementar una guía con juegos tradicionales que permitan desarrollar la motricidad gruesa de forma adecuada y oportuna además que conozcan y se familiaricen los diferente juegos tradicionales.

## **2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:**

¿Cómo los Juegos Tradicionales desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del Nivel Inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí Provincia De Chimborazo Período 2016?

## **2.4. PROBLEMAS DERIVADOS:**

- ¿Cómo establecer los Juegos Tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016?
- ¿Cómo Verificar los Juegos Tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016?
- ¿Cómo Comprobar si los Juegos Tradicionales mediante juegos de Coordinación desarrollan la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016?

## **3. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación fundamentada en el juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa de los niños, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución.

El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado, en el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

Por ello, los resultados que se esperaban obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1. OBJETIVO GENERAL**

Demostrar de qué manera los juegos tradicionales ayudara para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016

### **4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Establecer si los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Verificar si los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Comprobar si los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

### **5.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.**

El presente trabajo: los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí Provincia de Chimborazo Período 2016., toma en consideración dos aspectos fundamentales en el crecimiento del niño, tal como el juego y sus habilidades sociales como relevantes en su desempeño y futuro aprendizaje. Por lo tanto el tema de investigación es viable y motivador para los niños de estas edades, existen temas similares realizadas por estudiantes de la Universidad pero no aplicadas a niños de 2 a 3 años.

En la Unidad Educativa no se encuentran investigaciones similares, además se le considera que la motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

## **5.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.2.1. Fundamentación Epistemológica**

“La epistemología significa ciencia y teoría, tiene por objeto conocer las cosas en su esencia y en sus causas” Es la que nos ayuda a tener un mejor conocimiento”. (Tamayo, 2001)

El trabajo de investigación será asumido desde un enfoque epistemológico, por cuanto el problema presenta causas y consecuencias, se desarrollara en contextos distintos, buscando su transformación y la del sujeto de investigación.

Logrando así una investigación profunda que ayude a los niños y niñas a mejorar su aprendizaje tomando en cuenta que esto servirá en un futuro para obtener un ser humano con capacidades de crear y conservar los juegos tradicionales por mucho más tiempo.

### **5.2.2. Fundamentación Filosófica**

La presente investigación se apoya en el paradigma crítico – propositivo porque nos permite el análisis de la variable independiente los juegos tradicionales infantiles de persecución y la variable dependiente motricidad gruesa, esto ayudara a establecer comprensión sobre el problema investigado para llegar a la realidad y presentar soluciones que favorecen el desarrollo humano.

Esta investigación se enfoca en lo lúdico tradicional para lograr que los niños tengan una dinámica transformadora, y potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa.

### **5.2.3. Fundamentación Psicológica**

El conocimiento de favorecer e implementar la práctica de los Juegos Tradicionales en los niños y niñas para un mejor desarrollo motriz grueso, es un factor importante en la realización del proyecto porque: formar, educar, guiar, impartir conocimientos es una tarea difícil, este proyecto se fundamenta en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y la capacidad cognoscitiva del ser humano porque es necesario conocer los juegos Tradicionales para ayudar a mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

### **5.2.4. Fundamentación Pedagógica**

Los niños y niñas en estas edades se integran al sistema educativo con un cúmulo de conocimientos adquiridos en la casa y en su comunidad social sea de manera formal e informal por lo tanto traer una gran cantidad de experiencias que habrá que canalizarlos para la elaboración de nuevos conocimientos y al mismo tiempo inculcar el desarrollo de las habilidades motrices de cualquier tipo.

Los niños y niñas adquieren una gran cantidad de nuevas experiencias desarrollando nuevos conocimientos los cuales demuestra las habilidades que han podido ser canalizadas mediante los ejercicios realizados tomando en cuenta que el ser humano es para llenarse de nuevos conocimientos. En esta edad donde el ser humano pasa del pensamiento concreto al desarrollo del pensamiento lógico, el pensamiento se da en dos etapas; (Como lo manifiesta MERA Edgar en su obra: “Investigación Educativa” (MERA, 1998)

El desarrollo del ser humano depende del conocimiento lógico el cual ha manifestado que es capaz de adquirir conocimientos y experiencias inculcando las habilidades motrices las cuales ayude a desarrollar la motricidad gruesa.

## **5.2.5. Fundamentación Legal**

### **Constitución de la República del Ecuador 2008**

**Art. 343.** Establece un sistema Nacional de Educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibilite el aprendizaje, y la generalización y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

#### **1.2.5.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 2. Literal b. Educación para el cambio.** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

**Art. 7. Literal b.** Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

**Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos.** Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria.

## 5.2.6. Fundamentación Científica

### 5.2.6.1. El Juego

Los juegos son actividades que, bien dirigidas y preparadas, aportan grandes beneficios a la educación. Niños, adolescentes e incluso adultos de todo el mundo, encuentran en ellos grandes motivaciones, por lo que deben de ser aprovechados para transmitir conocimientos, despertar o aumentar capacidades en todos ellos.

Particularmente, hay una asociación mayor de los juegos a la infancia, y allí es donde mayormente se utilizan los juegos para la enseñanza. Pero el ámbito de aplicación, no se circunscribe a esa edad, la tendencia ha cambiado hace tiempo. Los juegos han demostrado ser una importante y valiosa herramienta para el aprendizaje, razón por la cual, lejos de considerarse como tiempo perdido, como alguna vez lo fue, se toma como un arma esencial para un mejor desarrollo.

En el caso puntual de niños, los juegos contribuyen a desarrollar o incrementar sus facultades. Cuando los pequeños juegan, elaboran razonamientos, pensamientos, accionan, experimentan y se expresan, entre muchas cosas. También, en muchos de ellos, toman conciencia de la realidad, por ello la importancia de los **juegos** como instrumentos de aprendizaje. (Ancín, 1989)

Podemos decir que a través del juego, las actividades pueden ser dirigidas o libres, para lograr en los niños tener nuevas experiencias con diversión donde el niño en muchas ocasiones, se las puede utilizar incluso como herramienta para estimular y potenciar el desarrollo infantil y aprendizaje, ya que de esta manera los diferentes estudios se ha logrado determinar que los niños y niñas aprende mejor las nuevas experiencias mediante el juego.

Los niños aprenden mejor a través de la acción, y a medida que van creciendo, necesitan gozar y tener la libertad para explorar y jugar tomando en cuenta que siempre los juegos deben ser clasificados según las edades de los niños.

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

Así mismo es importante porque sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

### **5.2.6.2. Características de los Juegos**

Algunas de las características del juego, para comprender aún más su importancia en la educación.

- **Es un recurso creador.** En el plano físico, contribuye al desarrollo sensorial, motor, muscular y a la combinación psicomotriz. En el plano mental, es muy bueno porque el niño mientras juega, desarrolla el ingenio, la originalidad, la capacidad intelectual y la imaginación.
- **Contiene valor social.** Colabora con la formación de hábitos de cooperación y ayuda
- **Es un medio de expresión.** Convirtiéndose en una importante técnica proyectiva de gran importancia para el psicólogo y el educador
- **Contiene valor substitutivo.** En la infancia es tránsito de situaciones adultas. Los niños canalizan por medio de los juegos, diversos problemas
- **Carácter motivador.** Estimulan a las personas, más a niños, facilitando su participación en actividades que pueden ser poco atractivas

### **5.2.6.3. El juego como factor de desarrollo**

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un conducta en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio

para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso facilita al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa. (Ancín, 1989)

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no, hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vygotsky define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen los microcontextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales.

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego. Arranz, (Arranz, 1995)

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos -estas son las que en la vida real tampoco las precisa-.

Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego. (Arranz J. , 1995)

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego.

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños.

El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores. Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal. También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo la resolución de conflictos interpersonales es una vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones.

#### **5.2.6.4. Clasificación del juego**

##### **Según el lugar donde se juega.**

- Juegos de interior.
- Juegos al aire libre.
- Juegos de patio de recreo

##### **Según el número de personas que juegan**

- Juego individual.
- Juego entre dos personas.
- Juego para más de dos personas.

- Juegos colectivos

### **Según el tipo de actividad**

- Juegos de inteligencia.
- Juegos de azar.
- Juego de ejercicio.
- Juegos simbólicos.
- Juegos con reglas.
- Juegos de construcción.
- Juegos de competencia.
- Juegos de mesa y tablero.
- Juegos para reuniones y fiestas.
- Juegos de ingenio y habilidad.
- Juegos dramáticos, de simulación y disfraces.
- Juegos cantados y coros infantiles

#### **5.2.6.2. Los Juegos Tradicionales**

“Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.” (Valarezo, 2009)

“Los juegos tradicionales, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados.” En lo cual podemos recalcar que los juegos tradicionales son una transmisión de conocimientos y cultura de generación en generación desde el juego”. (Castillo, 2011)

Mediante los juegos tradicionales lograremos transmitir a las nuevas generaciones los conocimientos que hoy en día se han perdido por el uso excesivo de la tecnología y las facilidades que el mismo le proporciona.

Los juegos tradicionales han logrado un mejor desenvolvimiento en los niños los cuales han demostrado su desarrollo intelectual, social

#### **5.2.6.2.1. Características**

- No hay distinción de sexo, edad, origen.
- Las personas ganan o pierden conjuntamente.
- El adversario es un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Fomentan la inclusión e integración de personas.
- Aumentan la percepción del bien común.
- Potencian la ayuda mutua y cooperación.
- Son juegos más para imaginar y crear soluciones de cooperación que para ganar de forma individual.

#### **5.2.6.2.2. Aspectos que se puede trabajar**

##### **5.2.6.2.2.1. Desarrollo Personal**

- Autoconocimiento.
- Autonomía y responsabilidad.
- Afirmación y autoestima.
- Autocontrol emocional.
- Reconocimiento y expresión de emociones.
- Empatía.
- Desarrollo de razonamiento moral.

##### **5.2.6.2.2.2. Desarrollo de actitudes colaborativas**

- Conocimiento mutuo.
- Comunicación.
- Confianza, contacto, estima.
- Cooperación.

#### **5.2.6.2.2.3. Desarrollo de habilidades básicas grupales**

- Superación de prejuicios.
- Regulación de conflictos.
- Crítica (desobediencia constructiva).
- Toma de decisiones.

#### **5.2.6.2.2.4. Desarrollo cognitivo**

- Atención y memoria.
- Lenguaje.
- Inteligencia.
- Creatividad

### **Desarrollo del niño**

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

### **Psicomotricidad**

Según Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994): "La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su

expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno".

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

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

### **Los Contenidos Motrices**

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

### **Desarrollo de la motricidad gruesa**

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

Las diferencias entre el desarrollo motor grueso y el fino residen en las áreas implicadas. La motricidad gruesa está referida a los cambios de posición del cuerpo y a la capacidad para mantener el equilibrio, es decir, que implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad.

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

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

Podemos decir que el desarrollo motor grueso es el primero en hacer su aparición, desde el momento en el que el bebé empieza a sostener su cabeza. Sentarse sin apoyo, gatear, caminar, correr, saltar, subir escaleras... son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo el niño.

Por su parte, el desarrollo motor fino se hace patente un poco más tarde, cuando él bebe se descubre las manos, las mueve observándolas y comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluirá tareas como dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad.

Las primeras capacidades correspondientes a la motricidad gruesa y fina, si el bebé no tiene problemas sensoriales o físicos, suelen adquirirse simplemente en relación con el entorno. Sin embargo, nosotros podemos actuar para facilitarles determinados logros o enseñarles otros, mediante la estimulación.

### **Motricidad para el crecimiento del niño**

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

Para esto hay que enfrentarlo a problemas a su medida y a situaciones que despierten sus intereses. Para responder a estas preocupaciones pedagógicas las personas

encargadas de la educación deberían mostrar gran interés por utilizar el juego. (Martínez, 2010)

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

## **6. HIPÓTESIS.**

### **6.1. HIPÓTESIS GENERAL:**

Los Juegos Tradicionales ayudaran para el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la “Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez”, cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

### **6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:**

- Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
- Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016

## 7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 7.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 1

Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> RONDAS INFANTILES	<p>Son juegos tradicionales o colectivos de los niños que se transmiten por tradición. Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimiento.</p> <p><b>USO DE LAS RONDAS :</b></p> <p>El desarrollo de la motricidad gruesa incluye el control y el movimiento de grupos de músculos grandes como los del torso, la cabeza, las piernas y los brazos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos Tradicionales</li> <li>• Tradición</li> <li>• Desarrolla motricidad gruesa.</li> <li>• Control de movimientos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmiten por tradición</li> <li>• Cantan con rimas</li> <li>• Utilizan movimientos</li> <li>• Realiza los movimiento en grupos</li> <li>• Mejor la coordinación de su cuerpo</li> <li>• Mejora su convivencia sociales</li> <li>• Desarrolla su habilidad motora.</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación</p>
<b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD GRUESA	<p>Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades sociales</li> <li>• Conjunto de capacidades</li> <li>• Desarrolla acciones conductistas</li> <li>• Se desenvuelve en eficientemente en lo social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora su convivencia social</li> <li>• Capacidades que permiten desarrollar su conducta</li> <li>• Repertorio de acciones</li> <li>• Acciones y conductas</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación</p>

## 7.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 2

Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS CREATIVOS	<p><b>JUEGOS CREATIVOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad implica descubrimiento, imaginación, improvisación. Exige apertura para aceptar lo nuevo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Descabrito</li> <li>• Imaginación improvisada</li> <li>• Apertura para aceptar lo nuevo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla su creatividad</li> <li>• Descubre su habilidad de imaginación</li> <li>• Mejora su conocimiento</li> <li>• Logra improvisar</li> <li>• Descubre nuevos juegos</li> <li>• Crea nuevos juegos</li> <li>• Toma decisiones por si solo</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación</p>
<b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD GRUESA	<p>Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades sociales</li> <li>• Conjunto de capacidades</li> <li>• Desarrolla acciones conductistas</li> <li>• Se desenvuelve en lo social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora su convivencia social</li> <li>• Capacidades que permiten desarrollar su conducta</li> <li>• Repertorio de acciones</li> <li>• Acciones y conductas</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación</p>

### 7.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 3

Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS DE COORDINACIÓN	<b>JUEGOS DE COORDINACIÓN:</b>  Consiste en la acción de "conectar medios, esfuerzos, etc., para una acción común". Otra definición es "el acto de gestionar las interdependencias entre actividades".	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución de juegos en grupo</li> <li>• Ejecución de juegos de competencia grupal</li> <li>• Ejecución de juegos de compañerismo.</li> <li>• Ejercicios de juegos interdependientes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa espontáneamente del juego.</li> <li>• Se integra al grupo.</li> <li>• Manifiesta su estado de ánimo.</li> <li>• Reconoce y respeta las diferencias individuales.</li> <li>• Participa en actividades sociales.</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de observación
<b>DEPENDIENTE</b> MOTRICIDAD GRUESA	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades sociales</li> <li>• Conjunto de capacidades</li> <li>• Desarrolla acciones conductistas</li> <li>• Se desenvuelve en eficientemente en lo social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora su convivencia social</li> <li>• Capacidades que permiten desarrollar su conducta</li> <li>• Repertorio de acciones</li> <li>• Acciones y conductas</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación  <b>INSTRUMENTO</b> Ficha de Observación

## **8. METODOLOGÍA**

### **8.1. Tipo de investigación.**

**8.1.1. Explicativa - Descriptiva.-** Mediante la observación se describirá las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la aplicación de Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Nivel Inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo período 2016.

**8.1.2. Investigación de Campo.-** Porque se realizará en el lugar de los acontecimientos es decir en la Unidad Educativa "Federico González Suárez" del Cantón Alausí de Riobamba, provincia de Chimborazo.

**8.1.3. Investigación Bibliográfica:** La investigación tendrá fundamentación teórica de las tres variables como Los Juegos Tradicionales “Rondas Infantiles”, “Juegos Recreativos” y “Juegos de Coordinación”

### **8.2. Diseño de la investigación.**

Por sus características se define a la investigación como:

**Cuasi – experimental.-** Permitirá la utilización de la guía en dos oportunidades en un antes y después, la finalidad es comprobar y validar las actividades planteadas para desarrollar las habilidades viso motor.

### **8.3. Población**

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación se consideró a 30 niños y niñas de inicial 1 del Centro de educativo.

**Cuadro N.1.1.**

<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Niñas	17	57%
Niños	13	43%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Datos de Secretaría del Centro Educativo

**Realizado Por:** María Eugenia Vallejo Chalán

#### **8.4. Muestra.**

No se muestrea porque se trabajará con toda la población para que los resultados sean confiables y de mayor credibilidad al proceso investigativo.

#### **8.5. Métodos de investigación.**

**8.5.1. Hipotético – deductivo,** este método es adecuado ya que facilita seguir un proceso investigativo, puesto que se partirá del enunciado del problema, se percibirá a través de la observación de la realidad del mismo, se fundamentará de un marco teórico, del planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

#### **8.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

Se utilizará la siguiente técnica:

**8.6.1. Observación:** Técnica que permitirá valorar la incidencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, y como esto ayuda en el desarrollo de las habilidades viso motor de los niños.

#### **INSTRUMENTOS.**

Los instrumentos que se utilizará para la recolección de la información son los

- Ficha de observación.

## **8.7. Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados.**

Una vez receptadas las fichas de Observación, se procederá a la tabulación, determinando sus frecuencias simples para luego transformarlas en porcentajes, introduciendo los datos sistema de cómputo, para ubicarlos en cuadros estadísticos, pasteles o barras.

## **9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS.**

### **9.1. HUMANOS:**

- Director de tesis.
- Director del centro educativo
- Docentes
- Investigadora
- Niños y niñas.

### **9.2. MATERIALES.**

- Libros
- Material del medio
- Fotografías
- Grabadora
- Casetes
- Útiles de oficina

### **9.3. TÉCNICOS TECNOLÓGICOS Y MATERIALES.**

- Cámara fotográfica.
- Computadora.
- Pendrive.
- Proyector.

#### 9.4. PRESUPUESTO.

<b>DETALLE</b>	<b>VALOR UNITARIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Impresión del texto	\$0,05	15,00
Papel A4, 5gr.	\$ 4,00	8,00
Internet	\$0,80	16,00
Copias	\$ 0,03	100,00
Elaboración de la guía	\$ 25,00	200,00
Anillados	\$ 5,00	25,00
Movilización	\$2,00	60,00
Encuadernación	\$10,00	80,00
Fotografías	\$1,00	20,00
Materiales de escritorio	Varios	60,00
Objetos para los juegos	Varios	80,00
Total		644,00
<b>TOTAL</b>		<b>\$644,00</b>

### 10. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDAD DE TRABAJO	TIEMPO																															
		JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Selección del Tema	■	■																														
2	Elaboración del Proyecto			■	■																												
3	Presentación del Proyecto de tesis																																
4	Aprobación del Proyecto de tesis																																
5	Diseño de instrumento de investigación																																
6	Elaboración del primer capítulo																																
7	Primera tutoría																																
8	Recolección de datos																																
9	Elaboración del segundo capítulo																																
10	Segunda tutoría																																
11	Análisis de los resultados																																
12	Elaboración del primer borrador																																
13	Tercera tutoría																																
14	Corrección del primer borrador																																
15	Cuarta asesoría																																
16	Elaboración del informe final empastado																																
17	Defensa																																

## 11. MATRIZ LÓGICA

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>
¿Cómo los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del Nivel Inicial 1 en la Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí Provincia De Chimborazo Período 2016?	Demostrar de qué manera los juegos tradicionales ayudara para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016	Los juegos tradicionales ayudaran para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>
¿Cómo establecer los Juegos Tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016?	Establecer si los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.	Los juegos tradicionales a través de rondas infantiles desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
¿Cómo Verificar los Juegos Tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la Motricidad Gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016?	Verificar si los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.	Los juegos tradicionales por medio de los juegos recreativos desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.
¿Cómo comprobar si los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016?.	Comprobar si los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.	Los juegos tradicionales mediante juegos de coordinación desarrollan la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1, en la "Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez", cantón Alausí, provincia de Chimborazo, periodo 2016.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Ancín. (1989).

Ancín. (1989). *Juegos tradicionales*.

Arranz. (1995). *El juego como factor de desarrollo*.

Arranz, J. (1995). *Desarrollo del Juego*.

Castillo. (2011). *Juegos Tradicionales*.

Martínez. (2010). *Desarrollo de la Motricidad Gruesa*.

MERA. (1998). *Investigacion Educativa*. Quito- Ecuador.

Muniàn. (1997). *motricidad*.

Paris. (2011). *Desarrollo de la Motricidad Gruesa*.

Tamayo. (2001).

UNICEF. (1984).

Valarezo. (2009). *Juegos Tradicionales*.

## **WEBGRAFÍA**

- [www.definicion-de.es/tag/tteres](http://www.definicion-de.es/tag/tteres)

**Anexo N.2. Instrumentos de recolección de datos**



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

**TEMA:** “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016”

Fecha: \_\_\_\_\_

**FICHA DE OBSERVACIÓN N°1 DE LA HIPÓTES 1 RONDAS INFANTILES**

No.		ANTES			DESPUÉS		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
1	Sigue correctamente las instrucciones del docente, realizando los ejercicios con facilidad.						
2	Participa alegremente en la actividad, realiza eficazmente los movimientos indicados por el docente.						
3	Sigue el ritmo de la canción, piensa en actividades creativas que le permitan desarrollar su motricidad gruesa.						
4	Participa y trabaja en equipo, desenvolviendose correctamente en la ronda.						
5	Disfruta y comparte con sus compañeros, maneja apropiadamente sus extremidades.						
6	Emplea prudentemente sus habilidades motoras, juega y comparte con sus compañeros.						
7	Desempeña el rol asignado sin problemas, juega y se divierte en grupo.						

**Elaborado por:** María Eugenia Vallejo Chalán

Observaciones: \_\_\_\_\_



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

**TEMA:** “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016”

Fecha: \_\_\_\_\_

**FICHA DE OBSERVACIÓN N°1 DE LA HIPÓTES 2 JUEGOS TRADICIONALES**

No.		ANTES			DESPUÉS		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
8	Efectúa la tarea sin complicaciones, disfrutando de la actividad sin complicaciones.						
9	Realiza la actividad de forma flexible, alcanzando la meta sin dificultades.						
10	Se desenvuelve activa y físicamente sin complicaciones.						
11	Encamina correctamente a su compañero (rol del lazarillo), confiando en su compañero en el rol de ciego.						
12	Desempeña apropiadamente el rol otorgado.						
13	Se desenvuelve en el manejo de sus extremidades.						
14	Trabaja en grupo para alcanzar su meta, participando alegremente en la actividad.						

**Elaborado por:** María Eugenia Vallejo Chalán

Observaciones: \_\_\_\_\_



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

**TEMA:** “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 1 EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ", CANTÓN ALAUSÍ PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2016”

Fecha: \_\_\_\_\_

**FICHA DE OBSERVACIÓN N°1 DE LA HIPÓTES 3 JUEGOS DE COORDINACIÓN**

No.		ANTES			DESPUÉS		
		INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
8	Desarrolla su motricidad de forma apropiada, imitando los movimientos de manera correcta.						
9	Efectúa correctamente las actividades, realizando los juegos de manera adecuada como se le indicó.						
10	Efectúa correctamente la orden que se le da, participando activamente en la actividad propuesta.						
11	Diferencia correctamente las nociones aplicadas.						
12	Diferencia correctamente las órdenes dadas.						
13	Se ejercita sin complicaciones, Cumpliendo con las indicaciones dadas por la docente.						
14	Emplea sus habilidades motoras, reconociendo las partes del cuerpo.						

**Elaborado por:** María Eugenia Vallejo Chalán

Observaciones: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Anexo No.3 Fotografías

### Rondas Infantiles



Fuente: Niños de la U.E. "Federico González Suárez"

### Juegos Recreativos



Fuente: Niños de la U.E. "Federico González Suárez"

## Juegos de coordinación



Elaborado por: Lic. María Eugenia Vallejo