



UNIVERSIDAD PARTICULAR
"SAN GREGORIO"
DE PORTOVIEJO

Carrera de Ciencias de la Educación

TESIS DE GRADO

Previo a la Obtención del Título de:

Licenciada en Ciencias de la Educación

Especialidad: Docencia Parvularia

Tema:

**"Los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo de la
Motricidad Gruesa en los Niños y Niñas de los Jardines de Infantes:
Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la
Ciudad de Bahía de Caraquez"**

Autoras:

Sanhi Marianela Baird Cedeño
Solita Del Rocío Panta Torres

Directora de Tesis:

Lic. Tania Guillén Gómez

Portoviejo - Manabí - Ecuador

2011



UNIVERSIDAD
"SAN GREGORIO"
DE PORTOVIEJO

Carrera de Ciencias de la Educación
TESIS DE GRADO

Previo la Obtención del Título

LICENCIADAS EN CIENCIA DE LA EDUCACIÓN

Especialidad: Docencia Parvularia

Tema

**"LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES:
NUESTRA AMÉRICA, MIS HORAS FELICES Y GÉNESIS DE LA CIUDAD DE BAHÍA DE
CARAQUEZ"**

Autoras

Sanhi Mariana Baird Cedeño
Solita Del Rocío Panta Torres

DIRECTORA DE TESIS
Lic. Tania Guillen Gómez

Portoviejo

Manabí

Ecuador

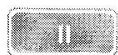
2011

DECLARACIÓN DE AUTORIA

Responsabilidad del contenido de esta Tesis de Grado nos corresponde exclusivamente
patrimonio intelectual del mismo a la UNIVERSIDAD PARTICULAR SAN GREGORIO DE
DOMEJO

SANHI MARIANELA BAIRD CEDEÑO

SOLITA DEL ROCIO PANTA TORRES



de las egresadas Sanhi Marianela Baird Cedeño y Solita Del Rocío Panta Torres han
realizado el trabajo titulado: "LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES
INFANTES: NUESTRA AMÉRICA, MIS HORAS FELICES Y GÉNESIS DE LA CIUDAD DE
SANTO DOMINGO DE LOS RÍOS DE CARAQUEZ"

misma que fue realizada bajo mi dirección, habiendo demostrado, eficiencia,
seriedad y responsabilidad en el proceso de su investigación.

LIC. TANIA GUILLEM GÓMEZ
DIRECTOR DE TESIS



**UNIVERSIDAD PARTICULAR
"SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO"**

**CARRERA DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN DE PARVULOS**

TESIS DE GRADO

Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de los jardines de infantes: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez"

Sometida a consideración del Tribunal designado por la carrera de Educación de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, como requisito previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación

El Tribunal de Grado está conformado por los siguientes miembros:



**LIC. SARA ALLOA ALVEAR
COORDINADORA DE LAS
CARRERAS DE EDUCACIÓN**

**LIC. TANIA GUILLEM
DIRECTORA DE TESIS**

**DOCENTE
MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

**DOCENTE
MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



DEDICATORIA

mi madre Mariana, por su constante colaboración, por sus frases de aliento que me han motivado a seguir adelante con mi proyecto de vida.

mis hijos Ricardo, Mario y Marianela, por ser el motivo que me impulsa a lograr las cosas que me he propuesto.

mi esposo Alfredo, por su compañía, su amor y comprensión y por haberse constituido en mi fuerza y apoyo constante en los momentos difíciles.

mi hermano Alain por su incondicional voluntad de contribuir a la culminación exitosa de mi investigación.

mi familia por el respaldo incondicional, por coadyuvar con su contingente a la realización de un sueño. Con ellos comparto la satisfacción de la meta alcanzada.

Sanhi

DEDICATORIA

Quiero expresar mis más sinceras muestras de agradecimiento:

Al Dios que ha sido el omnipotente, quien ha permitido que la sabiduría dirija y guíe mis pasos. Ha sido el todopoderoso, quien ha iluminado mi sendero cuando más oscuro ha estado, ha sido el creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando a punto de caer he estado; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico este trabajo a Dios.

A mis padres, pilares fundamentales en mi vida. Sin ellos, jamás hubiese podido conseguir lo que hasta ahora he logrado. Su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir y destacar, no solo para mí, sino para mis hermanos y familia en general.

A mi querido esposo, mi ayuda idónea, por su amor, paciencia, comprensión y motivación, lo que hubiese sido imposible lograr terminar estos estudios.

A mis hijos motor de mi vida a quienes amo y protegeré siempre.

A mis hermanos por su apoyo.

Solita



AGRADECIMIENTOS:

Queremos dejar constancia expresa de nuestra imperecedera gratitud y reconocimiento a todas las personas que de una u otra manera fueron un aporte valioso para la elaboración de esta tesis, que ponemos a vuestra consideración.

Al Dios, por concedernos la divina gracia de la fuerza vital, con la que día a día, podemos realizar nuestras actividades y ser útiles a la sociedad.

A la Universidad "San Gregorio" de Portoviejo, a sus directivos, catedráticos y personal administrativo, por darnos la posibilidad de alcanzar nuestro objetivo profesional.

A la Lcda. Tania Guillén, Directora de Tesis, por ser nuestra guía, tutora y permanente consejera. Su experiencia y conocimientos serán de fundamental referencia, en el ejercicio profesional.

A la Lcda. Sara Ulloa por su generosidad, al brindarnos la oportunidad de recurrir a su paciencia, en un marco de confianza, y amistad, factores esenciales para la concreción de este trabajo.

A la Dra. Lubis Zambrano, quién nos señaló el camino a seguir para la elección del tema, por ser mentalizadora, asesora y motivadora, de éste trabajo que hemos culminado con éxito.

A nuestras familias, que con su apoyo moral y afectivo, han sido soporte que nos han fortalecido en nuestras debilidades, sus frases de aliento nos impulsaron a no desmayar jamás en el logro de la meta que hemos conquistado.

A nuestras compañeras, amigas y todas aquellas personas que en su momento se constituyeron en apreciable contribución, para desarrollar una labor con seriedad y responsabilidad, que hoy nos deja la íntima satisfacción del deber cumplido.

Sanhi y Solita

El Juego	23
Los Juegos	24
El Juego	25
La Juguera	26
INDICE	
	Páginas
INTRODUCCION	I
DECLARATORIA DE AUTORIA	II
CERTIFICACIÓN	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	IV
DECLARATORIA	V/VI
RESUMEN	VII
INDICE	VIII
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
ANEXO REFERENCIAL	
Tema	1
Formulación del Problema	1
Planteamiento del Problema	1
1. Preguntas de la Investigación	4
Delimitación de la Investigación	4
Justificación	5
Objetivos	6
CAPITULO II	
ANEXO TEORICO CONCEPTUAL	
Juegos Tradicionales	8
1. Importancia	9
1.1. Expresión Corporal	10
1.2. Expresión Oral	12
1.3. Expresión Musical	12
1.4. Identidad, Autonomía Personal Y Desarrollo Social	13
2. Características del Juego	14
2.1. Espontaneo	14
2.2. Libres	15
3. Importancia del Juego en la Cultura	15
3.1. Rol Del Docente	16
3.2. El Docente y el Juego	16
4. Tipos de Juegos	17
4.1. Juegos Populares	17
4.2. Juegos Tradicionales	18
5. Clases de Juegos	19
5.1. El Juego con la Hula Hula	20
5.2. Lirón, Lirón...	21
5.3. El Patio de mi casa	22
5.4. Juguemos en el Bosque	23

2.1.5.5.	Buenos días mi Señoría, MatantiruTirulán	23
2.1.5.6.	Los Colores	24
2.1.5.7.	El Florón	25
2.1.5.8.	La Soga	26
2.1.5.9.	Los Ensacados	26
2.1.5.10.	El Palo Encebado	27
2.1.5.11.	La Rayuela	27
2.1.5.12.	La Gallina Ciega	28
2.2.	Desarrollo de la Motricidad Gruesa	29
2.2.1.	Motricidad Gruesa	30
2.2.1.1.	Primera Fase	30
2.2.1.2.	Segunda Fase	30
2.2.1.3.	Tercera Fase	31
2.2.2.	Coordinación Motora Gruesa	31
2.2.3.	Componentes de la Coordinación	32
2.2.4.	Niveles de Integración	33
2.3.	Fundamentación Legal	35
2.4.	Hipótesis	36
2.5.5.	Matriz de Operacionalización de las Variables	38
CAPITULO III		
3.1.	Modalidad De La Investigación	40
3.2.	Tipo de investigación	40
3.3.	Métodos	41
3.4.	Técnicas	41
3.5.	Instrumentos	41
3.6.	Población y muestra	42
3.7.	Recolección de la información	42
3.8.	Procesamiento de la Información	42
CAPITULO IV		
4.	Análisis e Interpretación de Resultados	43
4.1.	Entrevista a Docentes	43
4.2.	Entrevista a Directoras	47
4.3.	Observación a los Estudiantes	51
4.4.	Matriz De Comprobación de Hipótesis y Objetivos	65
CAPITULO V		
5.1.	Conclusiones Y Recomendaciones	66
5.1.1.	Conclusiones	66
5.1.2.	Recomendaciones	67
CAPITULO VI		
6.1.	PROPUESTA	68
6.2.	BIBLIOGRAFÍA	75
6.3.	ANEXOS	77

INTRODUCCIÓN.

El interés por la acción motriz, la convivencia diaria, la vivencia del cuerpo y la conducta humana es sin duda uno de los últimos aspectos por consolidarse, por lo tanto el ejercicio a través de los juegos en los niños/as es de mucha importancia; con ellos se puede hacer sesión motriz desde la infancia en donde construye su propia personalidad y aprende a educar su cuerpo.

Es necesario por lo tanto sistematizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que rigen su conducta motriz; la utilización de los juegos populares y tradicionales en la educación inicial contribuye a tal fin.

El presente trabajo investigativo, toma como antecedentes: el programa de los juegos tradicionales y populares enraizados como patrimonio ancestral en nuestra comunidad. Es importante considerar su utilización porque a través de sus respuestas motrices y formas de convivencia basadas en manifestaciones globales de las personas, expresan y desarrollan habilidades con respeto, equidad de género, inclusión y sobre todo en la comprensión de destrezas motrices situación básica para el desarrollo de la acción del intercultural mismo de un país diverso como lo es el nuestro.

Debemos considerar como premisa a la educación en valores en los juegos tradicionales y populares, el desarrollo educativo integral de niños/as se logra a través de la motricidad, desde los primeros años de su vida escolar tal como lo plantea la reforma educativa, mediante el uso de ejes transversales.

Los juegos tradicionales deben ser considerados dentro de todo proyecto pedagógico, como un currículo de apoyo por lo menos en los dos principales niveles educativo, pero fundamentalmente en el inicial.

El presente trabajo investigativo, consta de seis capítulos, todos ellos fundamentados en la necesidad de mejorar, de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa de los/as niños/as de los Jardines particulares involucrados.

El Primer Capítulo, toma como contexto el marco referencial, es decir en el encontramos el tema de la investigación, un planteamiento objetivo y claro del mismo, el lugar donde se va a desarrollar el trabajo, la justificación y finalmente los objetivos generales y específicos, enfocados básicamente al tema del desarrollo motriz de los/as niños/as involucrados.

En el Segundo Capítulo, encontramos todo lo concerniente al marco teórico, en donde se detalla el desarrollo de las categorías e indicadores, con sus definiciones de los juegos tradicionales y populares, de su importancia en la identidad, en la autonomía personal y en el desarrollo social de los niños/as. Pone de manifiesto la importancia del rol del docente en ese aspecto; de la variedad de juegos que son fáciles de utilizar y de gran beneficio para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los infantes. Hace referencia de la motricidad gruesa y sus fases que son determinantes en el aprendizaje de los niños/as y de la coordinación motora, así como los niveles de integración que son muy necesarios en la formación psicomotora de los infantes.

El Tercer Capítulo, detalla la modalidad de la investigación realizada, con una fundamentación legal enmarcada en la constitución de la República del Ecuador, en la declaratoria de la UNESCO y en el código de la niñez y adolescencia. Así mismo enfoca la hipótesis y la Operacionalización de las variables en estudio

Un Cuarto Capítulo, diseñado para la exposición de los análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a las docentes de los jardines involucrados, a la entrevista a una de las directoras de jardín; así mismo las observaciones realizada a los niños/as de los jardines Particulares Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América. Matriz de comprobación de hipótesis y objetivos.

En el Quinto Capítulo, localizamos las conclusiones y recomendaciones realizadas en base al trabajo investigativo realizado.

Finalmente en el capítulo sexto, encontramos una propuesta orientada justamente a través de un taller de capacitación a los docentes de los jardines de la ciudad de Bahía de Caráquez. Además de la bibliografía y los anexos necesarios en la complementación de la tesis.

CAPITULO I

MARCO REFERENCIAL

1. TEMA

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES: NUESTRA AMÉRICA, MIS HORAS FELICES Y GÉNESIS DE LA CIUDAD DE BAHÍA DE CARÁQUEZ”

1.1 Formulación del Problema.

¿Cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de los Jardines de Infantes de Bahía de Caráquez de la Provincia de Manabí?

1.2 Planteamiento del Problema.

Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural intangible, la que se transmite mediante la vía generacional de la memoria colectiva que identifica a una región, pues están ligados a su historia, cultura y tradición. En algunas regiones del mundo con el pasar del tiempo, los juegos tradicionales se han convertido en deportes autóctonos relacionados con la tradición cultural.

En España, se han levantado espacios culturales que rescatan este patrimonio cultural, como el Museo de Juegos Tradicionales de la localidad de Campo, municipio de la Provincia de Huesca, ubicado en la región autónoma de Aragón. Presenta la originalidad de ser un museo que reconstruye la sociedad tradicional a través del ocio, muestra cómo se divertían hombres, mujeres y niños del mundo rural, el museo cuenta con una nutrida

representación de otras comunidades autónomas y de otros países europeos, como Francia, Bélgica o Inglaterra.

Los aprendizajes iniciales que desarrollan los niños y niñas, es la actividad fundamental, del conocimiento el mismo que los obtiene del entorno que le rodea. A pesar que con frecuencia la mayoría de ellos extraen sus impresiones de las mismas fuentes, sin embargo se revelan matices de la personalidad del niño/niña de forma diferente.

La actividad lúdica crea alegría satisfacción y desarrolla en el inicio una serie de hábitos, habilidades y cualidades de la personalidad; adquiriendo mayor relevancia en la infancia, por ser ésta la edad donde se sienta las bases de un desarrollo correcto.

En esa etapa inicial de aprendizaje, el juego constituye el medio fundamental por su incalculable valor instructivo-formativo para los niños y niñas y por su maravilloso encanto que invita de manera espontánea a involucrarse y participar del mismo.

Mediante su práctica los pequeños adquieren, desarrollan y perfeccionan las acciones motrices desde las primeras edades; el juego posee un variado, complejo y rico contenido de emociones lo que permite ejercer una completa influencia en los diferentes modos de actuación en la vida, por cuanto son formas divertidas, dinámicas que siempre implica la participación activa de ellos.

Sin embargo, aún resulta limitadas las actividades que se proponen en el desarrollo de la motricidad gruesa para los niños y niñas que asisten a los jardines de la provincia y muy especialmente a los de la ciudad de Bahía de Caráquez. Esto, debido a que las docentes Parvularios no emplean dinámicas de juegos significativas con propuestas en las que involucren, por ejemplo, a los juegos tradicionales existentes en País, en la región y en la zona; los mismos que han sido cambiados por un modernismo virtual de juegos que son muy ofensivos para el desarrollo mental y aptitudinales de los niños/niñas.

El problema planteado se refiere a cómo se puede mejorar y fortalecer la aplicación de juegos tradicionales, en los niños y niñas de los jardines: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis del cantón de Bahía de Caráquez, partiendo de la recuperación e implementación de prácticas lúdicas tradicionales ya que se han detectado algunos inconvenientes que impiden el adecuado desarrollo motor y social por lo que se considera la pertinencia del proyecto.

Esto se debe, tal vez al desconocimiento de los mismos por parte de los docentes parvularios, o porque simplemente no tienen una metodología de aplicación; en todo caso esto implica la necesidad de rescatar los juegos tradicionales en nuestro cantón, recordar aquellos momentos en que los niños y niñas, jugaban alegres en los portales de sus casas; la no ejecución de los mismos, preocupa a la mayoría de los ecuatorianos y en especial a los de la Provincia de Manabí, pero sobre todo a los de la ciudad Bahía de Caráquez, lugar que ha sido seleccionado para este trabajo de investigación, a través de los Jardines de Infantes Particulares arriba mencionados. Los mismos que de alguna manera tratan a través de instituciones culturales desarrollar actividades educativas y culturales, mediante exposiciones, muestras, conferencias y documentales, para recuperar nuestra memoria colectiva y evitar que los juegos populares desaparezcan y sean reemplazados por aquellos juegos videos, que en su mayoría ofrecen violencia, la misma que sirve de punto de referencia, para generar en los niños y niñas, actitudes negativas, de sobrevalores; desarrollando una sociedad sin voluntad propia, dependiente de la agresividad externa, de mucho peligro para una convivencia de buen vivir.

El rescate, difusión y puesta en valor de los juegos tradicionales en la los Jardines Particulares involucrados en esta investigación, de la ciudad de Bahía de Caráquez, no sólo conlleva al robustecimiento de nuestra identidad cultural, recuperación de nuestra memoria colectiva como patrimonio cultural intangible, sino también se presenta como un recurso y actividad lúdica-recreativa necesaria para todos los seres humanos, pues por el sólo hecho de ser un juego es una herramienta útil para desarrollar capacidades motoras, intelectuales y afectivas, que requieren del tiempo y espacio que nosotros le podemos dar.

En conclusión, los juegos tradicionales, se convierte en un recurso estratégico, que permite desarrollar destrezas que va ligada estrechamente a la educación académica y de valores que los niños y niñas desde su edad inicial deben desarrollar.

1.2.1 Preguntas de la Investigación

¿Qué son los juegos tradicionales?

¿Cuáles son los beneficios y la utilidad de los juegos tradicionales?

¿Cuáles son los juegos tradicionales que se pueden utilizar en los niños y niñas de Jardines?

¿Las docentes de los Jardines conocen los juegos tradicionales del sector?

¿Cuál es la infraestructura educativa que se necesita para la implementación de los Juegos tradicionales en la práctica educativa?

¿Qué es la motricidad gruesa?

¿Cómo se desarrolla la motricidad gruesa en los niños/as?

¿Cuáles son las estrategias más recomendadas para el desarrollo de la motricidad

¿Las rondas, juegos y cantos infantiles pueden ayudar a desarrollar motricidad gruesa en los niños/as de los Jardines?

1.3. Delimitación de la investigación

CAMPO:	Educativo
ÁREA:	Educación Inicial
ASPECTO:	Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa.
DELIMITACIÓN ESPACIAL	La investigación se realizará en los Jardines de Infantes: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la Ciudad de Bahía de Caráquez con los siguientes sectores sociales: Docentes, niños y niñas.
DELIMITACIÓN TEMPORAL:	La investigación se desarrollará desde: Julio 2010- Diciembre 2010.

1.4 Justificación.

Los juegos tradicionales son ejercicios recreativos o pasatiempos que están sometidos a reglas que se transmiten de generación en generación, en la cual se gana o se pierde, pueden ser específicos o no, pero sí propios de un lugar determinado, y cuyo origen se remonta a tiempo muy lejanos.

En La costa ecuatoriana y en especial en Bahía de Caráquez, así como en el resto del país, se presenta una variedad de juegos tradicionales urbanos o rurales que pueden ser rescatados y difundidos por nuestros gestores culturales como la perinola, la rayuela, los trompos, las cuartas, los cocos, el saltar la cuerda, la bomba, los pepos, volar cometas, palo encebado, la soga, las cocinaditas, los ensacados, el torneo de cintas, el juego de los piropos, el juego de zancos, el jugo de la cebolla, entre otros que no necesitan de materiales costosos pues muchos de ellos pueden ser hechos de forma artesanal.

Esta investigación es importante porque a través de él se pretende investigar las falencias del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, demostrando la importancia de la implementación de materiales didácticos para mejorar las prácticas lúdicas mediante la actividad que se desarrolle en los juegos tradicionales; los mismos que, a la vez incidirá en el mejoramiento de su desarrollo social, porque es indispensable que los estudiantes interactúen unos con otros para que sus relaciones interpersonal se vean fortalecidas.

Por otra parte los juegos tradicionales, ayudará a los niños y niñas a un mejoramiento del desarrollo social en los estudiantes, así como a potenciar su identidad cultural que con el pasar del tiempo ha perdido su interés, teniendo en cuenta que son de mucha utilidad para el desarrollo corporal del niño y que en tiempos anteriores han garantizado muy buenos resultados.

Se justifica además la realización de esta investigación, porque beneficiará directamente a los niños y niñas de los Jardines de Infantes Particulares: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez, a las maestras, padres de familia y

directivos, porque estará encaminado para que toda la comunidad educativa comprenda la importancia y los beneficios a los que conlleva la adecuada práctica de rondas, cantos y juegos tradicionales, también que los padres de familia desde el hogar incentiven a sus hijos a la realización de determinadas , actividades lúdicas.

Es fundamental estudiar el problema de la motricidad gruesa y desarrollo social, porque el ser humano necesita en su diario vivir realizar toda clase de actividades que impliquen movimientos, porque con ello se quiere mejorar algunas dificultades motrices en los estudiantes, para que así a medida que vayan creciendo no presenten inconvenientes en su esquema corporal.

Los juegos tradicionales por su estructura son prácticos y aplicables para los niños y niñas con dificultades de integración grupal y con motricidad baja.

La investigación es posible de realizarlo porque se cuenta con el apoyo de los directivos y docentes de los Jardines Particulares: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez, además, se dispone de los recursos materiales, y económicos necesarios, el tiempo y el talento humano para llegar a un feliz término.

1.5 Objetivos.

1.5.1 Objetivo General.

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de los jardines de infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.

1.5.2 Objetivos Específicos.

- Detectar la aplicación de juegos tradicionales en los Jardines de Infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.
- Identificar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/niñas y su relación en la aplicación de juegos tradicionales.

directivos, porque estará encaminado para que toda la comunidad educativa comprenda la importancia y los beneficios a los que conlleva la adecuada práctica de rondas, cantos y juegos tradicionales, también que los padres de familia desde el hogar incentiven a sus hijos a la realización de determinadas , actividades lúdicas.

Es fundamental estudiar el problema de la motricidad gruesa y desarrollo social, porque el ser humano necesita en su diario vivir realizar toda clase de actividades que impliquen movimientos, porque con ello se quiere mejorar algunas dificultades motrices en los estudiantes, para que así a medida que vayan creciendo no presenten inconvenientes en su esquema corporal.

Los juegos tradicionales por su estructura son prácticos y aplicables para los niños y niñas con dificultades de integración grupal y con motricidad baja.

La investigación es posible de realizarlo porque se cuenta con el apoyo de los directivos y docentes de los Jardines Particulares: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez, además, se dispone de los recursos materiales, y económicos necesarios, el tiempo y el talento humano para llegar a un feliz término.

1.5 Objetivos.

1.5.1 Objetivo General.

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de los jardines de infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.

1.5.2 Objetivos Específicos.

- Detectar la aplicación de juegos tradicionales en los Jardines de Infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.
- Identificar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/niñas y su relación en la aplicación de juegos tradicionales.

- Elaborar una propuesta para masificar los juegos tradicionales en los Jardines Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

2.1.1 Importancia

Son diferentes las razones por las cuales se necesita mantener en vigencia los juegos populares y tradicionales de nuestra región, sobre todo aquellos que se realizan en la ciudad de Bahía de Caráquez. A través de los mismos podemos transmitir a los niños y niñas, de los Jardines Particulares involucrados en la presente investigación, características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera; podemos estudiar y mostrar las variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

De tal manera, se puede afirmar que los Juegos Tradicionales son de mucha importancia porque a más de recordar a las personas su época de infancia, revive las instancias de aquellos juegos populares de ese entonces cuando familias enteras, se integraban con alegría al juego escogido.

Otras de las razones, por lo que se considera de gran importancia el promocionar los Juegos tradicionales y populares, es para contrarrestar esa amplia diversidad de video juegos, que manipulan en máquinas y en internet, que se encuentran ubicados en parques y sitios infantiles de la localidad.

Por eso la transmisión de experiencias culturales es el principal objetivo para recrear en la memoria de los niños, los juegos tradicionales, piedra angular de nuestra cultura. La maestra que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de los niños/niñas, que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

CAPITULO II

MARCO TEORICO.

2.1 JUEGOS TRADICIONALES.



son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

Los Juegos Tradicionales recuerdan la época de nuestra infancia, cuando pequeños y altos, tomados de la mano, formaban la ronda, giraban y cantaban con alegría el juego. Por aquello, los juegos populares regularmente están asociados a la infancia pero, en realidad, son parte de una cultura en constante recreación, pues en nuestro país existen varias expresiones de creatividad popular”¹

1. ICP.-Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. Ecuador. Fuente www.gov.ec

Los juegos tradicionales infantiles y el juego en sí, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros cinco años, en donde desarrollan expresiones básicas como:

2.1.1.1 Expresión Corporal

El lenguaje a través del cuerpo tiene un gran significado. Etimológicamente se la define así:

EX: Para que salga fuera.

PRESION: Presionar.

Este lenguaje expresa lo que cada uno lleva dentro. El cuerpo tiene un lenguaje que tiene su vocabulario, su gramática etc. Tiene unas características. Es un lenguaje por el que se está muy influido pero que desconocen mucho.

Desde **0 a 3 años** todas las manifestaciones se realizan a través del cuerpo, el único lenguaje que tienen es el lenguaje del cuerpo. De **3 a 6 años** también pero cuando progresivamente el niño aprende otros lenguajes estos abarcan todo dejando aparte el lenguaje corporal. El lenguaje verbal predomina, por él podemos decir verdad o mentira, mientras que el lenguaje corporal habla por debajo de la consciencia. El lenguaje corporal no lo podemos dominar, no somos conscientes de ello, pero los demás si lo captan.

El lenguaje corporal se ha visto siempre como algo oculto, cuando en una situación se encuentra comprometido el cuerpo nos vemos amenazados. Los juegos permiten que los niños conozcan su **esquema corporal**, lo interioricen, cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, están realizando movimientos que exigen **equilibrio, coordinación psicomotriz**. Algunos sostienen, que:

*"es una forma original de expresión, que debe encontrar en sí misma sus propias justificaciones y sus propios métodos de trabajo"*².

² BOSSU, H.; CHALAGUIER, C. La Expresión Corporal "Método y Práctica". Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1986.

Al participar de un juego una aprende a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia. Etc. Ahora bien si analizamos el lenguaje corporal cotidiano nos encontramos con varios tipos de gestos:

- **Emblema.** Gesto por el que nosotros interpretamos. Hay emblemas específicos de cada cultura, pero también hay emblemas universales.
- **Reguladores.** Gestos que representan un papel muy importante en la comunicación. Los empleamos para que el otro nos ceda la palabra, vaya más rápido etc.
- **Ilustradores.** Gestos que van unidos a la comunicación verbal y sirven para recalcar las palabras etc.
- **Adaptadores.** Gestos que se utilizan para controlar o manejar nuestros sentimientos en una situación determinada (normalmente en situaciones de tensión para controlarse).

Todos estos gestos son utilizados, en la expresión corporal lo que busca es trascender la expresión cotidiana, lo que trata es, que cada uno a través del estudio con detenimiento del cuerpo encuentre un lenguaje propio y establezca bases para la expresión y comunicación con los demás.

En un principio lo más importante es que uno exprese, que saque de su interior, lo negativo en la expresión es no hacer, ya que si lo hacemos aunque se haga mal se puede educar. Se muestra en el no hacer, en el imitar o en él tomarlo a cachondeo. Esto viene dado por el sentido del ridículo y se evade la responsabilidad (expresión; respeto a sí mismo), respeto de las individualidades de cada uno a través de la espontaneidad, a lo que cada uno es.

2.1.1.2 Expresión Oral

Los objetivos a alcanzar en la didáctica de la lengua oral a lo largo de la educación básica han de buscar tanto “*expresarse bien*” (tanto en los aspectos ortológicos, morfosintácticos, léxicos, semánticos y sociales), como el de “*comprender lo que se*

escucha". Se aprende a hablar hablando, en situaciones reales y funcionales de comunicación. Se aprende a conversar, a discutir, a exponer, conversando, discutiendo y exponiendo. El profesor ha de facilitar vías para que los alumnos se expresen en la clase, narren sus experiencias, exterioricen sus ideas y establezcan diálogos y debates sobre temas que le interesen. También el profesor ha de convertirse en un buen modelo, cuidando su expresión oral y sus actitudes ante la comunicación.

En definitiva, al cantar, reír y jugar el niño **expresa** de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a vez que se familiariza con los juegos, rondas y cantos tradicionales de su entorno.

2.1.1.3 Expresión Musical

Otra de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su **aptitud rítmica**. El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas.

La música no tendría que ser una actividad si esta no se define en la educación de los niños/niñas del jardín que nos ocupa. Las artes y los lenguajes expresivos debieran ser presencias habituales en el aula. Con conocimiento de ellos por parte del maestro, éste podrá entrar y salir sin esperar la clase de música, la canción podrá aparecer mientras se hace un trabajo de plástica o mientras se cuenta un cuento o simplemente cuando se juega.

"La escuela no es un espacio para formar músicos o pintores, eso debe plantearse en otro lugar. Sí debe permitir que la persona conozca otras posibilidades de expresar sus emociones, sus pensamientos, sus ideas..."³

³Mundo Neandertal.-Manual para ser niños. 23 Abr. 2008.pag.15

El docente debe entender que la música no es algo que nos sirve para aprender alguna cosa. Es un lenguaje propio que en el mejor de los casos nos sirve para aprender a sentir algo.

2.1.1.4 Identidad, Autonomía Personal y Desarrollo Social

En los juegos tradicionales, al jugar al "Las ollitas", al "MatantiruTirulán", cuando "salva" a sus compañeros de ser llevados por el "diablo con los diez mil cachos", cuando espera su turno para ser el lobo, el niño está practicando normas de relación y convivencia, aprendiendo a esperar su turno, a compartir sus juegos con todos, a no discriminar, a ser paciente con los más pequeños, con los que no corren tan rápido. Aprende a amar a los demás, porque con ellos ha jugado y reído.

En las rondas y juegos el niño adquiere confianza y seguridad en sí mismo, se va conociendo, acepta sus propios fracasos, aprende a perder, aprende a vivir. Partiendo de estas consideraciones generales, la propuesta del preescolar se ha constituido formulando ejes de desarrollo y bloques de experiencia basados en un perfil de desarrollo del niño preescolar y de objetivos generales de desarrollo.

Estos ejes y bloques integran los conocimientos, experiencias, habilidades, destrezas y actitudes y constituyen, una vez consensuados, el común obligatorio que se servirá de parámetro flexible a los maestros de las distintas regiones del país en la elaboración de sus propuestas curriculares especificadas en los juegos tradicionales, por lo tanto no tienen carácter programático, sino orientador.

Los perfiles de desarrollo se conciben como modos de ser y actuar en diferentes ámbitos, para asegurar una sana convivencia consigo mismo, con el entorno y con los demás.

El perfil aporta la congruencia y la relevancia de los contenidos educativos y explicita la orientación del aprendizaje; se constituye en parámetros de excelencia para el desarrollo de los niños/niñas en los diferentes ámbitos de la vida. Permite formular los objetivos de desarrollo expresados en términos de las capacidades más significativas por desarrollar en ellos.

Eje de desarrollo personal constituye el núcleo integrado del desarrollo infantil desde una perspectiva integral, en tanto abarca los dos polos o líneas principales del crecimiento: Formación del yo personal social (autoestima, autonomía, yo corporal, desarrollo físico), y formación del yo social (interacción con el otro, valores, actitudes y normas de convivencia social).

Los mecanismos que lo conforman son identidad y autonomía personal, desarrollo físico (salud y nutrición) y desarrollo social (socialización). Integran un conjunto de experiencias, nociones, destrezas y actitudes en las que se manifiestan los logros evolutivos básicos del niño/niñas del jardín en su vida familiar, pública y escolar en lo relativo al desarrollo personal y de su yo.

2.1.2 CARACTERISTICAS DEL JUEGO.

“El juego es de carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre”⁴.

Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades, estos se desarrollan de manera espontánea, libre de ataduras y de obligaciones, una de sus características, es justamente que el actor se divierta y disfrute del juego que ha escogido

2.1.2.1.Espontáneo.

Desde el segundo año de vida tu pequeño empieza a utilizar los símbolos. Estos son captados a través del aprendizaje por asimilación, el primer paso hacia su desarrollo intelectual. Las situaciones y relaciones que experimente harán que establezca un universo de símbolos, que se evidenciará en su conducta a través de la imitación de situaciones reales. Las formas graciosas que observamos como señalar un perro y decir gua- guau, o pedir agua haciendo gestos de sed, son juegos espontáneos. La maduración hará que estos símbolos de sus juegos espontáneos se conviertan en conceptos. Es necesario motivar la práctica de estos juegos. Si hay un problema en la captación o utilización podría ser producto de la afasia, el autismo o la deficiencia mental.

2.1.2.2.Libre.

⁴ ROGER Caillos.- en Teoría de los juegos (Seix Barral, Barcelona, 1958.

En Juegos Libres siempre comentamos acerca de los motores (engines) que facilitan el desarrollo de juegos, estos juegos libres están relacionados muy estrechamente a aquellos que se desarrollan electrónicamente, como son los Nintendos, PlayStation y últimamente los que se desarrollan a través de la internet en los llamados Juegos en line. Esto permite al niño y niña desarrollar una agudeza mental a más de la destreza y motricidad que adquiere durante su cita deportiva. Lo importante de este tipo de juego es que se logra la interdependencia del jugador, lo malo es que se desarrolla un hábito absorbente.

2.1.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA CULTURA.

Quienes trabajan en el nivel inicial reconocen la importancia que el juego tiene para los niños. Sin embargo, el juego como tal no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino un "bien cultural" que trasciende tiempos históricos y edades. En realidad el juego nació con los primeros hombres, siendo un aporte fundamental para la especie humana.

Graciela Scheines, afirma: "La cultura surge en forma de juego, la cultura al principio se juega (...). Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana en las sociedades más primitivas están ya impregnadas de juego: el lenguaje, el mito, el culto, el juego autentico puro, constituye pues, un fundamento y un factor de cultura. La cultura humana brota del juego y es juego, se desarrolla jugando"⁵

Desde tiempos remotos, el hombre se ha servido del juego, para afrontar lo impredecible de la vida humana, los riesgos de la caza, la inclemencia de la naturaleza o las fuerzas sobrenaturales. Como referencia, es importante manifestar como novedoso, que algunos juegos se los realizaba en determinados momentos, con el fin de influenciar en las condiciones del clima, para obtener una buena cosecha, la fertilidad de las mujeres, entre otras afirmaciones.

2.1.3.1 Rol del docente.

El docente debe estar bien preparado en relación a su rol para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica no sólo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para el preescolar, sino también el compromiso de afianzar en los

⁵ GRACIELA Scheines Juguetes y Jugadores - domingo 21 de febrero de 2010

niños valores y actitudes necesarios para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente, mejorar su calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo.

El maestro debe interactuar con las instituciones y los padres de familia en lo que se refiere a las metas de desarrollo integral del niño. Ser docente de preescolar es tener la oportunidad de enfrentarse cada día a una caja de sorpresas: una sonrisa, el llanto, un logro, un interrogante difícil de responder, situaciones que hacen del ejercicio académico un rol gratificante y un reto permanente.

De manera general se puede decir que el educador infantil desempeña un rol didáctico y de animación, ya que atiende al niño tanto en aquellas actividades programadas de enseñanza como en las rutinas diarias y en las de entretenimiento.

Su rol será el de un organizador que prepara el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo, adaptando los medios de que dispone el grupo y a los fines que persigue. Habrá de crear para el niño un ambiente afectuoso, saludable y de bienestar, en el que se encuentre los estímulos necesarios para su aprendizaje y para que se sienta cómodo, seguro y alegre.

2.1.3.2 El docente y el juego.

Se considera que no existe diferencia entre jugar y aprender, porque, cualquier juego que presente nuevos estímulos al niño, esta se convierte en nuevas oportunidades para el aprendizaje.

Por lo que, lo que para el niño es una actividad propia, placentera y apta para el aprendizaje, para el docente es una herramienta; Sin embargo, el maestro solo podrá hacer uso del mismo si se compromete afectivamente en la situación de juego, es decir, si puede disfrutar de jugar y si puede sensiblemente intervenir en la actividad lúdica de sus alumnos.

El docente es quien prepara las condiciones para el juego, desde los materiales, desde la concepción del juego; pero también es quién a partir de su disponibilidad para acercarse

y compartir ese momento con los niños puede crear o cerrar un escenario adecuado para la aparición de la actividad lúdica

2.1.4 TIPOS DE JUEGOS

Está claro, que el juego siendo una actividad necesaria para los seres humanos, requiere de una diversificación del mismo, habiendo un sumo interés por desarrollarla de parte de las diferentes esferas sociales, que se unen y se integran permitiendo ensayar ciertas conductas sociales como el de la solidaridad y el respeto a la participación individual y grupal: a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas; todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

2.1.4.1 Juegos Populares

“Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico.”

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar. Es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica

⁶CERVANTES Trigueros Carmen. 1998 Juegos Populares y Tradicionales - www.doslourdes.net

no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

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

Al jugar, los niños ponen el cimiento para el aprendizaje posterior en la vida, ya que resuelven problemas y aumentan su comprensión de sí mismos, de otras personas y del mundo en el que viven. Por esa razón es muy necesario saber escoger el tipo de juego de los niños, especialmente se debe propender hacia aquellos que son educativos y lúdicos, que le permita reflexionar, razonar y emitir juicios de valores

2.1.4.2 Juegos Tradicionales

"Son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado⁷"

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

⁷CERVANTES Trigueros Carmen La Magia de los juegos tradicionales 1998.edit. Moral Madrid

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

2.1.5 CLASE DE JUEGOS

Se hace necesario conceptualizar el juego, los tipos de juegos y sus características para resaltar su importancia durante la infancia para ser competente.

A los juegos se los considera como *"una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión"*⁸.

Encontramos diversos tipos de juegos, los mismos que se los ubican de acuerdo a las siguientes características.

- **Existe incertidumbre:** actividad creativa y espontánea, el resultado final fluctúa.
- **Gratuito:** tiene un fin en sí mismo desinteresado e intrascendente.
- **Convencional:** todo juego colectivo es resultado de acuerdos sociales establecidos por los jugadores (diseñan y determinan el orden interno, las reglas, etc.).

⁸ JOSÉ MARÍA CAGIGAL, Obras Selectas, Juegos Tradicionales · Locomoción · Lanzamiento de Precisión, pag. 12

- **Es participativo y comunicativo.**
- **Actividad globalizadora.**
- **Acto libre y voluntario.** Cuando un niño/a juega, está aprendiendo. Mezcla roles y valores, y cuando juega con otros/as se está centrando en cómo hacerlo, cuándo y con quién actuar, y cómo hacer negociaciones con sus compañeros o compañeras. Esto es el motivo más fuerte para considerar que dentro de las actividades de juego hay aprendizaje.

Una vez iniciado el juego motivado por el contenido organizador, se derivan de éste, otros contenidos, tales como saltar, correr, girar, atrapar, etc., al ser así todas las demás acciones que el niño/a desarrolla, le dan un "significado" a su movilidad (no es lo mismo correr en solitario, que correr para no dejarse atrapar por el/la compañero/a), por eso existe aprendizaje.

BITÁCORA LÚDICA

2.1.5.1 Juego con la hula, hula



Este juego desarrolla la motricidad gruesa, pero no es un juego como autóctono forme parte del compendio de los juegos tradicionales nuestros.

Descripción general:

Juego físico el cual consiste en mover la cintura o ciertas partes del cuerpo para que el aro no se caiga, es un juego que exige motricidad gruesa, sincronía y resistencia física.

Descripción del juego:

- Cada estudiante escogerá una hula hula de acuerdo al color que le guste.
- Se forman grupos por colores de hula hula, y esperan orden para iniciar la actividad.

- Todos inician bailando el hula hula con la cintura y esperan la orden para el cambio de parte del cuerpo con el cual se bailara el aro.
- *Los participantes que dejen caer el hula hula salen del grupo y ganara el grupo que quede con más participantes ganara.*

Edad de los estudiantes

Las edades oscilan entre los 4 y 6 años.

Duración: 25 minutos

Número de participantes: 15 estudiantes.

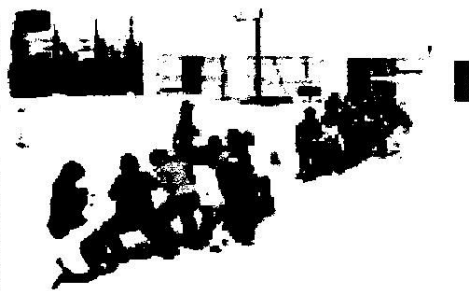
Espacio: patio de la institución.

Objetivo: afianzar los conocimientos de las partes del cuerpo humano y mejorar su sincronía.

Modificación del juego: los estudiantes toman el hula hula y simulan que están saltando la cuerda, de esta forma se observa la agilidad y motricidad de cada estudiante.

Observaciones: Con el juego del hula hula, afianzamos las partes del cuerpo humano y su desarrollo motor.

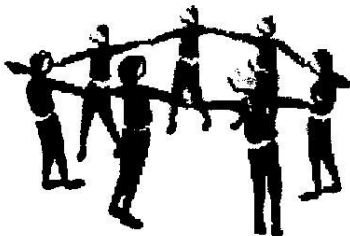
2.1.5.2 LIRÓN, LIRÓN...



Explicación del juego. Dos niños se colocan uno frente a otro y se toman de las manos. Cada uno debe elegir una fruta que lo represente, por ejemplo: el uno es manzana y la otra uva. El resto de niños debe pasar por debajo de las manos de los dos niños, mientras ellos recitan los siguiente: Lirón, lirón, dónde viene tanta gente de la casa de San Pedro, una puerta se ha caído mandaremos a componer con qué plata, qué dinero con las cascaras de huevo que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar.

Se retiene a un niño y se le pide en secreto que escoja una fruta, por ejemplo: manzana o uva. Según la elección el niño se pondrá detrás del niño manzana o uva, hasta que todos formen una fila ya sea detrás de uno o de otro integrante del "puente". Finalmente, cada fila tira para su lado. La fila que se rompe o se cae pierde.

2.1.5.3 EL PATIO DE MI CASA



Organización: Podrán jugar tantos jugadores como queramos. Todos se agarran de las manos y forman un corro o círculo amplio, con los brazos estirados. Dentro del corro hay un jugador, que será el que haga de cojita al final del juego.

Juego:

Los jugadores, con las manos unidas y formando un círculo, irán girando y haciendo gestos y movimientos cantando la letra de la canción.

Cuando cantan "**¡Agáchate, y vuélvete a agachar!**" se agachan dos veces seguidas.

Cuando cantan "**chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo**", el círculo se detiene y cuando dicen "**la**" de la palabra chocolate, "**ni**" de la palabra molinillo, "**co**" del segundo corre y "**pi**" de la palabra pillo estiran la sílaba mientras hacen un gesto de ir hacia el centro del corro, con las manos hacia delante y a la altura de la cabeza.

Cuando cantan "**a estirar, a estirar**", se abre el círculo todo lo que se pueda, estirando los brazos, pero sin soltar las manos.

A continuación, el jugador que está en el centro del círculo comienza a andar a la pata coja mientras los demás jugadores le cantan "**disimular que soy una cojita y si lo soy lo disimulo bien, ¡ay, ay!** Luego, el jugador que hace de cojita, al cantar los demás "**que te doy un puntapié con la punta de este pie**", le da a otro jugador un puntapié (flojo) y ese será el jugador que haga de cojita en el siguiente juego.

Canción 1: El patio de mi casa

El patio de mi casa es particular,
Cuando llueve se moja como los demás.
¡Agáchate! ¡Y vuélvete a agachar!
¡Que los agachaditos, no saben bailar.
H, I, J, K, L, M, N, A, que si tú no me quieres otro niño me querrá. ,
¡Chocolate!, ¡molinillo! ¡Corre, corre, que te pillo!
¡A estirar, a estirar! Que el demonio va a pasar.
Desde chiquitita me quedé, me quedé, algo resentida de este pie, de este pie.
Disimulad, que soy una cojita, y si lo soy, lo disimulo bien.
¡Ay, ay! que te pego un puntapié con la punta de este pie.

2.1.5.4 JUGUEMOS EN EL BOSQUE.



Se arma una ronda y un niño hace de lobo.

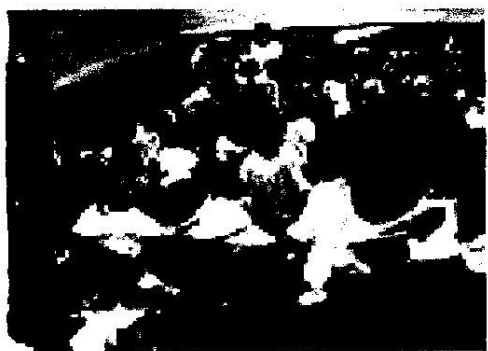
Coro: Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

e de la cama.

Se repite la primera estrofa y se pregunta al lobo, quien describe todo lo que hace antes de salir: desayunar, lavarse los dientes, bañarse, vestirse. Cuando el lobo está listo para salir, corre a agarrar a los niños.

2.1.5.5 BUENOS DÍAS MI SEÑORÍA, MANTANTIRUTIRULÁ



Para esta ronda se forman dos filas, una frente a otra de niños tomados de las manos que cantan:

Fila 1: Buenos días mi señoría MatantiruTirulán.

Fila 2: ¿Qué desea mi señoría, MatantiruTirulán?

Fila 1: Yo deseo a una de sus hijas(os), MatantiruTirulán.

Fila 2: ¿A quién de ellas (ellos) la desea MatantiruTirulán?

Se señala una de las personas que está en el otro bando.

Fila 1: ¿En qué oficio la pondría, MatantiruTirulán?

Fila 2: En el oficio de (cualquier empleo, por ejemplo) costurera, MatantiruTirulán.

Fila 1: Ese oficio no le gusta, MatantiruTirulán (o sí le gusta, dependiendo de lo que diga el niño/niña)

Fila 2: (Si no le gusta se repite la oferta) En el oficio de barrendera, MatantiruTirulán.

Fila 1: (Si el oficio sí le gusta) Ese oficio si le gusta, MatantiruTirulán.

Entonces daremos la vuelta entera con la niña/o en la mitad. Arbolito de naranja, peinecito de marfil, a la niña/o más bonita/o del jardín aquí.

Si a la niña o niño no le gusta el oficio, se continúa hasta dar con actividad que le que le agrade.

2.1.5.6 LOS COLORES.



Cada niño escoge un color distinto. Una persona debe asumir el papel de ángel y otra de diablo, entonces dicen:

- Tun, tun...

Niños: ¿Quién es?

- El ángel con su capa de oro.

Niños: ¿Qué desea?

- Un color

Niños: ¿Qué color?

- Blanco. (Se consulta si existe ese color).

Si no hay, se contesta: - Pase cantando.

- Tun tun...

Niños: ¿Quién es

- El diablo con sus mil cachos.

Niños: ¿Qué desea?

- Un color

Niños: ¿Qué color?

- Amarillo.

Si hay este color el niño o la niña se pone detrás formando una cadena humana. Para al final medir la fuerza de los dos grupos se traza una línea entre la cadena del diablo y la del ángel. Gana quien se impone y no cruza la línea que separa el límite.

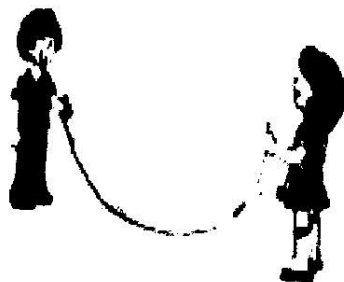
2.1.5.7 EL FLORÓN



Los niños se colocan uno junto a otro y se cruzan las manos atrás. Cualquier objeto pequeño se entrega a escondidas. La persona que está al frente debe determinar quién tiene el objeto. Quien es descubierto con el objeto en la mano pasa al frente. Este continúa en forma sucesiva.

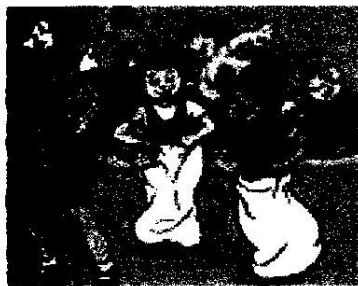
Canción: El florón está en mis manos de mis manos ya pasó. Las monjitas Carmelitas Se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán. Arrayán de la quebrada yo te mandaré a cortar para qué las monjitas hallen lo qué fueron a buscar. - ¿Dónde está el florón?

2.1.5.8 LA SOGA



Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. En ocasiones se fija en un extremo a un palo o poste. Cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente. Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogá.

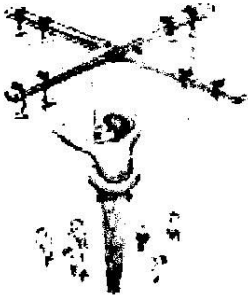
2.1.5.9 LOS ENSACADOS



Los competidores o participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se meten dentro de sacos permaneciendo de pie y sujetándolos a la cintura con sus manos. Los sacos deben impedirles caminar o correr, ya que lo único que deberán hacer es saltar, hasta recorrer una distancia determinada que no debe ser menos de 20 o más 50 metros. La meta se indica con una raya en el suelo. ¡Cuidado con los porrazos!

En esta carrera se necesitan personas que sean rápidas y ágiles, los peligros de este juego son varios, por lo que debe ser controlado por los docentes y padres de familia.

2.1.5.10 EL PALO ENCEBADO

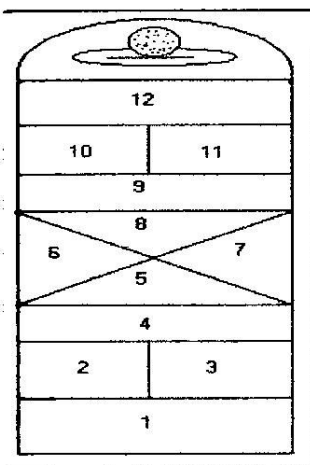


Atracción popular, juego apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos es uno de los eventos de gran concurrencia.

El palo encebado consiste en un palo afirmado en el suelo, de 3 a 4 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes

En la cima del palo se colocaban variados premios, que debían ser cogidos -al menos- por el participante. Como es tan difícil el trepar al palo, los participantes esperan que los primeros hagan el intento para que con el tiempo se limpie la grasa.

2.1.5.11 LA RAYUELA



Organización:

Se dibuja con tiza en el suelo una figura como la del dibujo.

Materiales:

Una tiza para pintar la rayuela
Un pedazo de teja, ladrillo o piedra plana

Juego:

El cuadro frente a la casilla n° 1 es la tierra y el semicírculo de la parte superior es el cielo.

- El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo desde la tierra a la casilla n° 1. Si se queda en ella deberá ir a recogerla. Si cae fuera o toca raya, cede el turno.

- Para ir a recoger la teja, primero pasará a la pata coja de casilla en casilla sin pisar la casilla ocupada por la teja. Las casillas emparejadas -5/8 y 6/7 - deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.
- Cuando el jugador llega al cielo, descansa antes de realizar el camino inverso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la teja la recoge y vuelve a la tierra.
- Cada vez que se completa un recorrido se repite tirando la teja a la casilla siguiente. Si se falla, en la siguiente ronda se continúa desde donde se quedó.
- Al realizar el recorrido del 1 al 11, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.

2.1.5.12 LA GALLINA CIEGA



Se trata de un juego clásico que todos hemos jugado alguna vez. Se juega en un terreno llano y sin obstáculos, para evitar caídas.

Organización:

Uno se la queda y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda, formando un círculo.

Materiales:

Una venda para los ojos, que podrá ser un pañuelo.

Juego:

Se sortea entre los jugadores quien hace de gallina ciega.

Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás".

El que hace de gallinita ciega da tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".

Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

Variantes:

Una vez vendado el jugador que hace de gallinita ciega, los demás se dan la mano y lo encierran formando un círculo, mientras cantan la canción. En un momento dado la gallina ciega grita "¡alto!" y todos se paran y quedan en silencio. La gallina ciega señala con el dedo en una dirección y el jugador señalado entra en el círculo e intenta no ser tocado por la gallina ciega. Cuando ésta consigue rozar al jugador que hay dentro del círculo, éste queda quieto y la gallina ciega intenta adivinar quién es, para lo que podrá tocarle la cara o hacerle preguntas para reconocer su voz.

2.2 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

El desarrollo de la psicomotricidad integra una amalgama de interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensor motriz en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Ahora bien existen dos tipos de motricidad: la gruesa y la fina. La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. Enseguida se explica el desarrollo de éste proceso.

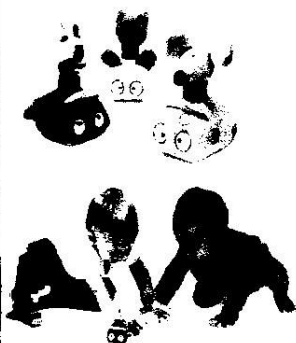
2.2.1 MOTRICIDAD GRUESA



El término motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

En el desarrollo motor se observan tres fases, sus características y las edades aproximadas son las siguientes

2.2.1.1 Primera Fase.



Primera fase: del nacimiento a los 6 meses.-Se caracteriza por una dependencia completa de la actividad refleja, especialmente de la succión. Alrededor de los tres meses, el reflejo de succión desaparece debido a los estímulos externos, que incitan el ejercicio y provocan una posibilidad más amplia de acciones y el inicio de los movimientos voluntarios.

2.2.1.2 Segunda fase.



Segunda fase: de los 6 meses a los 4 años.-Se caracteriza por la organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono y la maduración.

2.2.1.3 Tercera Fase



Tercera fase: de los 4 a los 7 años.-La tercera fase corresponde a la automatización de estas posibilidades motrices que, forman la base necesaria para las futuras adquisiciones.

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

2.2.2 COORDINACIÓN MOTORA GRUESA.

La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo.

- **Armonía.** Es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. *El desarrollo del control de la motricidad fina es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura.*
- **Economía de esfuerzo.** Cuando el organismo humano se dispone a la ejecución de cualquier actividad física de una considerada intensidad, debe buscar una adaptabilidad y ajuste de los procesos respiratorio, circulatorio, cardiovascular y neuromuscular para enfrentar con satisfacción la actividad prevista. (Calentamiento). Es una serie de ejercicios y actividades realizadas inmediatamente antes de la actividad principal, que ayudan al cuerpo a readaptarse desde un estado de descanso al ejercicio. El calentamiento debería incluir ejercicios de movilidad articular para preparar las articulaciones, actividades de elevación del pulso para preparar el aparato cardiovascular, suaves estiramientos sostenidos para preparar los músculos y sus ligamentos asociados y *tejidos conectivos, y movimientos relativos a la actividad para preparar el aparato neuromuscular.*

- **Control.** Exploración de los juegos es fundamental porque permite desarrollar la observación controlada que se lleva en un diario pedagógico, donde el entrenador o pedagogo deportivo, debe registrar las observaciones, y evaluar cualitativamente, durante todo el tiempo de desarrollo de los procesos de entrenamiento y de competencia, la efectividad lograda. El rendimiento deportivo, es el resultado satisfactorio logrado por un atleta o por un equipo bien sea en una competencia o en el mismo entrenamiento.

2.2.3 COMPONENTES DE LA COORDINACIÓN.

Es el juego armónico de los diferentes componentes que forman la tarea.

Es el ajuste del movimiento a la tarea que se debe realizar".⁹

Se trata en definitiva de hacer más agradable la tarea, de controlar la cantidad, la intensidad y la calidad del movimiento, de regular la acción de los diferentes grupos musculares, para lograr mayor eficacia en el movimiento.

- **Fuerza.** La fuerza: consiste en ejercer tensión para vencer una resistencia, es una capacidad fácil de mejorar. Hay distintas manifestaciones de la fuerza: si hacemos fuerza empujando contra un muro no lo desplazaremos, pero nuestros músculos actúan y consumen energía. A esto se le llama Isométrica. Con este tipo de trabajo nuestras masas musculares se contornean porque se contraen y la consecuencia es que aumenta lo que llamamos "*tono muscular*", que es la fuerza del músculo en reposo. Si en vez de un muro empujamos a un compañero, sí que lo desplazaremos y se produce una contracción de las masas musculares que accionan a tal fin. A este trabajo se le llama Isotónico.
- **Equilibrio.** Siempre ha existido una cierta confusión a la hora de encuadrar y denominar la coordinación y el equilibrio, ya que muchos autores hablan de "*Destrezas*", otros como hablaban de "*Cualidades Perceptivo-cinéticas*" y para otros, se decía que pertenecían al grupo de las "*Cualidades Motrices*".

Las Cualidades Motrices son aquellos componentes responsables de los mecanismos de control del movimiento. Es un concepto íntimamente relacionado

⁹ DURIVAGE, Johanne: Psicomotricidad y Aprendizaje escolar. Editorial Trillas. S.A. DE C.V. México. D.F. 1984 Pág. 26

con el de habilidad motriz, definida como capacidad de movimiento adquirida con el aprendizaje. La habilidad motriz corresponde a modelos de movimiento que se producen sobre la base de todos los componentes cuantitativos y cualitativos. Es la habilidad motriz un instrumento de desarrollo de las cualidades motrices. Cuantas más habilidades aprendamos, mejor desarrollaremos dichas cualidades.

- **Agilidad.** Se define como la habilidad de cambiar rápida y efectivamente la dirección de un movimiento ejecutado a velocidad. También podemos describir a la agilidad como una combinación de flexibilidad, velocidad y elasticidad.
- **Concentración.** Parte fundamental de los seres humanos, a través de la concentración se puede desarrollar un equilibrio emocional muy importante en los juegos, se debe aprovechar la edad de los niños y niñas, para desarrollar en ellos ese dominio mental.

2.2.4 NIVELES DE INTEGRACIÓN

- **Percepción.-** En la trayectoria de todo ser humano, el juego ha cumplido y cumple una cierta utilidad, sea como cauce para un exceso de energía vital o a un impulso congénito de imitación o como ejercicios preparatorios de la vida o como deseos de relajamiento o como forma de dominio personal, como búsqueda del deseo de poder dominar, de competir o de fantasear, el juego puede ofrecer cada una de estas posibilidades.

En la actualidad las personas han retomado los juegos como una forma sana de mejorar su calidad de vida, es a través de ellos que el hombre logra un gran nivel de aprovechando al máximo y de forma divertida su tiempo libre, mediante la práctica de diferentes formas de ejercitación, esto permite estar en contacto con la naturaleza, desarrollar a pleno las condiciones físicas y mejorar sus cualidades básicas.

- **Elaboración.-** La realización de las actividades físicas recreativas en las comunidades ha sido una de las premisas del deporte y muestra de ello es la aparición de los Combinados Deportivos, que constituyen la célula fundamental de la organización deportiva, por ser a este nivel donde se organiza y desarrolla de forma masiva y popular el movimiento deportivo y el resto de las actividades de la Cultura Física y la Recreación dentro de la comunidad.

Los programas actuales de recreación física tienen como objetivo primordial, las políticas de ocupación del tiempo libre a través de disciplinas físico- recreativas, basadas en actividades lúdicas- recreativas, en deportes recreativos y en el espectáculo deportivo, para satisfacer los gustos, preferencias y necesidades de la población, mediante su acción electiva y participativa. Entre sus acciones para cumplimentar este objetivo consta establecer alianzas de trabajo coordinadas con las comisiones deportivas con el fin de vincular los deportes a proyectos populares recreativos para la población, los que pudieran enriquecer el contenido del trabajo comunitario.

- **Regulación.-** La organización y realización de actividades recreativas pueden estar al alcance de todos los profesores y alumnos del centro, por lo sencillo de su contenido, el mismo no es rígido en su aplicación, por lo que se pueden aplicar variantes en los diferentes juegos y actividades que contiene. Da la posibilidad de participar y recrearse no solo como participante si no como espectador logrando un alto nivel de satisfacción. En todo caso la regulación de los juegos es necesaria, especialmente cuando son utilizados en edades diferentes.
- **Ejecución.-** Los juegos recreativos pueden realizarse al aire libre o bajo techo, en campo abierto o en sectores delimitados. Cada juego puede definirse según el objetivo que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué pueden hacer estos jugadores en el marco de la recreación. Lo importante es que al ejecutarlos brinde la seguridad del caso y además cumplan con los objetivos planteados.

Los juegos recreativos se diferencian de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. En otras palabras, el deporte es una competencia que siempre arroja un resultado.

3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente trabajo se fundamenta principalmente, en la *Constitución del Ecuador* vigente en su

TULO II

DE LOS DERECHOS

CAPÍTULO PRIMERO: Principios de aplicación de los derechos

SECCIÓN QUINTA: La Educación

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

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

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

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

Finalmente este trabajo investigativo también se fundamenta en el *Informe* a la UNESCO de la *Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*, el mismo que expresa que la educación es el instrumento del desarrollo integral de la persona humana y

de su socialización aspirando a realizar el potencial de los educandos mediante la transmisión de conocimientos y la creación de actividades lúdicas.

Además, se considera dentro de la investigación, al **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y DE LA ADOLESCENCIA**, publicado en el Registro Oficial de conformidad con lo dispuesto en el artículo 153 de la Constitución Política de la República. Codificación N° 2002-100. R.O. de 3 de Enero del 2003.

2.4 HIPÓTESIS.

2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL.

Los juegos tradicionales inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de los Jardines Infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.

2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICA.

- Existe un bajo nivel de aplicación de los Juegos tradicionales en los Jardines de Infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.
- El desarrollo de la motricidad gruesa está influenciada por la aplicación de Juegos Tradicionales.

2.4.3 UNIDADES DE OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS.

- Niños y niñas.
- Docentes.

2.4.4 VARIABLES

2.4.4.1 Variable Independiente.

Juegos Tradicionales.

2.4.4.2 Variable Dependiente.

Desarrollo de la motricidad gruesa

2.4.4.3 Término de Relación.

Incide

2.4.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Tradicionales.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEM BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Los Juegos Tradicionales, también llamados Juegos motrices, son aquellos que plantean objetivos variados, generalmente tienen reglas sencillas, básicamente son ejecutados al aire de manera individual o colectiva y tienden a servirse de habilidades motrices básicas, como por ejemplo saltar.</p>	*Importancia	<ul style="list-style-type: none"> *Exposición Corporal *Exposición Oral. *Exposición Musical. *Identidad, Autonomía Personal y Desarrollo Social 	<p>¿El juego permite desarrollar los aspectos?</p> <p>Social <input type="checkbox"/></p> <p>Psicológico. <input type="checkbox"/></p> <p>Educativo. <input type="checkbox"/></p>	*Entrevista a docentes.
	*Características del juego	<ul style="list-style-type: none"> *Espontáneo. *Libre. 	<p>¿Para Ud. El juego es?</p> <p>Espontáneo. <input type="checkbox"/></p> <p>Libre. <input type="checkbox"/></p>	*Entrevista a docentes.
	*Tipos de juego	<ul style="list-style-type: none"> *Juegos Populares *Juegos Tradicionales 	<p>¿El juego, generalmente es impuesto por el docente?</p> <p>Si <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> A VECES <input type="checkbox"/></p>	*Observación a niños/nifias
	*Clase de Juegos	<ul style="list-style-type: none"> *Lirón, Lirón. *Buenos días. *Los Colores. *El Florón. *La Soga. *Mi Señora Matantiru Tirulán. *Loa Ensacados. *El Palo Ensebado. *Juego de la Cuerda. *A 1 semana, o al revés o a la rayuela. 	<p>El juego que el docente aplica, es de preferencia</p> <p>Individual <input type="checkbox"/></p> <p>Social <input type="checkbox"/></p> <p>Colectivo <input type="checkbox"/></p>	*Observación a docentes

3.3.3.3 VARIABILIDAD DEPENDIENTE: El Desarrollo de la Motricidad Gruesa

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEM BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>*Comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como: andar, correr, saltar.</p>	<p>*Motricidad Gruesa.</p> <p>*Coordinación motora gruesa.</p> <p>*Componentes de la coordinación</p> <p>*Niveles de Integración</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Primera Fase * Segunda Fase. * Tercera Fase. * Armonía. * Economía de esfuerzo * Control. * Fuerza. * Equilibrio. * Agilidad * Concentración. * Percepción. * Elaboración. * Regulación. * Ejecución. 	<p>¿Es organizado y se liga fácilmente con el entorno y la maduración?</p> <p>¿Se agacha y se incorpora sin dificultad?</p> <p>¿Señala objetos familiares distantes, cuando el adulto nombra o cuando quiere alcanzar?</p> <p>¿Se integra y participa activamente a las actividades que se le plantea. ?</p>	<p>*Observación a los niños/niñas</p> <p>*Observación a los niños/niñas</p> <p>*Observación a los niños/niñas</p> <p>*Observación a los niños/niñas</p>

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO.

3.1 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

DE CAMPO.- Porque se la realizó de manera directa en el escenario donde ocurrió el problema; aquí se recogieron opiniones de los docentes.

BIBLIOGRÁFICA.- Puesto que se acudió a fuentes de información como: textos, revistas, artículos publicados en el internet, que sirvieron de respaldo y soporte teórico de la investigación,

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

EXPLORATORIA.- Por cuanto se recogieron criterios de los docentes y estudiantes, que sirvieron de base para el logro de los objetivos.

DESCRIPTIVA.- Se describieron cuali-cuantitativamente las categorías del problema a investigar, lo que permitió la profundización en el objeto de estudio que le daría rigor científico al trabajo investigativo.

EXPLICATIVA.- Permitted la relación entre causa y efecto, antecedente y consecuente de hechos relacionados al problema de estudios.

CUANTITATIVA.-

El proceso de la investigación, contempló la recogida de datos y luego estos fueron tabulados y organizados en tablas y gráficos estadísticos que reflejaron aspectos cuantificables. Del fenómeno investigado.

PROPOSITIVA.- La investigación culminó con la elaboración de una propuesta alternativa para enfrentar la problemática detectada.

3.3 MÉTODOS

CIENTÍFICO.- Consideró una serie de reglas o procedimientos que brindaron confiabilidad y validez al trabajo investigado. Es así que en la investigación se observó una realidad, que permitió la identificación del problema, se hizo una descripción y análisis, se recogieron datos en el lugar de los hechos, se verificaron hipótesis y se formularon conclusiones

INDUCTIVO- DEDUCTIVO.- Puesto que se partirá de hechos particulares para llegar a reglas generales y viceversa. Este proceso permitió centrar la atención en el objeto de estudios. A través de la observación, experimentación, comparación, abstracción y generalización, fases que fueron analizadas, considerando los puntos de vista del equipo de investigación a la luz del Marco Teórico

ANALÍTICO -SINTETICO.- Se realizó un estudio de cada una de las variables, con su respectiva categoría, partiendo de la observación del problema, planteamiento de hipótesis y verificación a través de los resultados que se obtuvieron, los mismos que permitieron plantear las conclusiones del trabajo investigado.

3.4 TÉCNICAS

Observación a los niños y niñas.

Entrevista a docentes y directoras de las instituciones

3.5 INSTRUMENTOS

Guía de observación

Formulario de entrevistas

3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población estuvo conformada por:

106 alumnos de 3 a 5 años en la sección preescolar.

3 Docentes en la sección preescolar.

3 Directoras.

En vista de que la población a investigar era pequeña, se la consideró en su totalidad para la investigación, es decir:

106 alumnos de 3 a 5 años en la sección preescolar.

3 Docentes y 3 directoras

3.7 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La información fue realizada en los Jardines involucrados en la presente investigación, es decir: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis, de la ciudad de Bahía de Caráquez.

3.8 PROCESAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

La información fue procesada mediante el sistema de tabulación y elaboración de cuadros estadísticos y gráficos, que luego fueron descriptos, analizados e interpretados con el sustento del marco teórico.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENTREVISTA A DOCENTES

Entrevistas realizadas a los docentes de los Jardines: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis, de la ciudad de Bahía de Caráquez, para conocer su opinión, sobre *si los Juegos tradicionales y populares inciden en la motricidad gruesa en los niños y niñas* de los jardines de infantes antes mencionado.

Pregunta N°1

¿Conoce usted si los juegos tradicionales y populares que existen en la comunidad, se insertan en el jardín de infantes donde labora?

De los tres docentes entrevistados uno contesta que **no** y dos que **saben poco** de lo preguntado.

Esto permite deducir que el total de los entrevistados docentes de los Jardines: Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América, desconocen de la aplicación de los juegos Tradicionales y populares en la malla curricular de la institución donde laboran, situación que evita que la enseñanza-aprendizaje sea significativo, tanto en lo motriz, como en el conocimiento de los juegos de sus ancestros.

Pregunta N°2

¿Cuáles son los juegos tradicionales y populares se practican en la comunidad donde se inserta su jardín de infantes?

La misma que determinó los siguientes resultados: Dos de los docentes manifestaron que utilizan la **carrera de ensacados** y uno el **juego de la cinta**.

De acuerdo a estos resultados, se puede detectar que los docentes utilizan en un número muy reducido los juegos tradicionales y populares del sector, situación que limita el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as. Debiéndose poner en evidencia un mayor interés en la aplicabilidad de los mencionados juegos, como medida de fortalecimiento del sistema de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes

Pregunta N°3

¿El uso de los juegos tradicionales y populares, benefician a los niños de los jardines de Infantes?

El resultado fue: Dos manifestaron que sí y uno contestó que no.

Queda claro entonces, que de acuerdo a estos datos estadísticos el docente que labora en cada uno de los jardines encuestados, consideran que es muy beneficioso el uso de los juegos tradicionales y populares para los niños/as, por ser medios estratégicos y metodológicos que facilitarían el desarrollo de la motricidad gruesa en los párvulos

Pregunta N°4

¿Las rondas, juegos y cantos infantiles pueden ayudar a desarrollar motricidad gruesa en los niños/niñas del jardín de infante donde usted labora?

Dos docentes contestaron que un poco y uno que No.

Las respuestas, nos presentan un enfoque claro del desconocimiento de los docentes de los Jardines: Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América, que el usar los juegos tradicionales y populares en los niños/as de los mencionados jardines, van a permitir un desarrollo significativo de la motricidad gruesa; por lo que es necesario que se considere este enfoque como una estrategia metodológica que debe ser incluida en los nuevos diseños curriculares de las instituciones nombrada

Pregunta N°5

¿Practican juegos tradicionales y populares en el jardín de infantes donde es docente?

Los tres docentes se pronunciaron que **a veces**.

Este resultado nos permite ver una gran realidad en cuanto a la práctica de los juegos tradicionales y populares en los jardines involucrados en la presente investigación; el poco empoderamiento de los docentes sobre la utilización de este tipo de opciones, limitan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as.

Pregunta N°6

¿Existe la infraestructura necesaria para la práctica de los juegos tradicionales y populares?

Los tres docentes entrevistados manifestaron que **poca**.

De acuerdo a este dato, los tres jardines no cuentan con una infraestructura completa para ejecutar los Juegos tradicionales y populares, lo que sin lugar a duda, limita el trabajo parvulario que se puede desarrollar en forma objetiva y práctica el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños/as

Pregunta N°7

¿Cuáles de estas estrategias son recomendadas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del jardín de Infantes?

Los docentes contestaron: uno se inclinaron por el **baile**, otro estableció el **juego**, y el restante por el **correr**.

Estos resultados dejan como evidencia que el baile, el juego y el correr son elementos fundamentales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as de los jardines involucrados. Por lo que los directivos y docentes deben planificar permanentemente los programas curriculares sin olvidarse de las estrategias planteadas

Pregunta N°8

¿Ha participado usted en los juegos tradicionales y populares?

Los tres docentes contestaron que **poco**.

Este dato nos permite determinar que los docentes de los jardines involucrados al haber participado poco en los juegos tradicionales y populares, obviamente desconocen de su potencialidad e importancia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as; lo que disminuye el trabajo creativo de los estudiantes.

Pregunta N°9

¿Cuáles de estos aspectos se potencializan en los niños/niñas de los jardines de infantes, luego de su trabajo con los juegos tradicionales y populares?

Los resultados fueron: un docente manifestó que la **interrelación** y dos por la **agilidad Física y Mental**.

Todo proceso de aprendizaje, necesita de la interrelación docente-estudiante, lo que sin lugar a dudas fortalecerá el trabajo participativo de los niños/as de los jardines mencionados, permitiendo un despertar físico y mental que va a vigorizar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta N°10

¿Los docentes de jardines de infantes, pueden elaborar un diseño curricular, en donde se incluya los juegos tradicionales y populares?

Los resultados fueron determinantes dos de los docentes manifestaron que **Talves** y uno señaló que sí.

Este dato nos permite determinar que un grupo de docente no están convencidos de elaborar un diseño curricular, en donde involucre a los juegos tradicionales y populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje; en cambio el grupo con menor porcentaje estadístico si está en condiciones de elaborar una propuesta curricular en donde los juegos tradicionales y populares, sin lugar a dudas fortalecerán la motricidad gruesa de los niños y niñas de los jardines involucrados.

4.2 Entrevistas a las Directoras

Objetivos: Determinar la incidencia de los juegos tradicionales y su acontecimiento en la motricidad de los niños y niñas de los jardines de infantes: Nuestra América, Mis Horas felices y Génesis de la ciudad de bahía de Caráquez.

¿Por qué son importantes los Juegos Tradicionales y populares para la educación en los jardines de Infantes?

Tcnl. Monserrat Cedeño de Bellettini:

R: Porque permite desarrollar en el niño sus destrezas, especialmente la motricidad gruesa y lo familiariza con los juegos ancestrales de sus orígenes.

Lic. Virginia Mora Lozano:

R.: Son importantes para que no se pierda la tradición de los pueblos. Y en la parte educativa, para desarrollar la motricidad gruesa que será la base para el futuro aprendizaje de los niños, para iniciar la motricidad fina.

Lic. Sandra Cox de Villagrán:

R: Son importantes porque a través de ellos se rescatan los valores culturales y autóctonos de nuestra comunidad, siendo el jardín de infantes donde se sientan las bases de la futura formación del niño o niña. Considero de mucha importancia que se implementen los juegos tradicionales populares como parte del PEA.

¿Cuáles son los juegos tradicionales y populares, que se los puede utilizar en los niños/niñas de los jardines de Infantes

Tcnl. Monserrat Cedeño de Bellettini:

R: Aquellos que estén de acuerdo a su desarrollo psicomotriz y con la edad cronológica de los niños, por ejemplo: juego de bolicha, el de la cuerda, el quemado, rondas infantiles entre otras.

Lic. Virginia Mora Lozano:

R: Rayuela, ensacados, rondas, palo encebado, etc.

Lic. Sandra Cox de Villagrán:

R: El florón, el baile del sombrerito, el pasacalle de nuestra ciudad, el baile de la silla, el ensacado, el huevo con la cuchara, etc.

¿Considera usted, que los docentes conocen y están preparados para utilizar como estrategias metodológicas los juegos tradicionales y populares en los niños/niñas del jardín?

Tcnl. Monserrat Cedeño de Bellettini:

R: Si estos son parvularios, sí, porque ellos están adiestrados para trabajar con niños cuya evolución se desarrolla de acuerdo al crecimiento físico y mental en donde ponen de manifiesto su motricidad gruesa.

Lic. Virginia Mora Lozano

Sí.

Lic. Sandra Cox de Villagrán:

R: Todo parte de la misión y visión que tenga cada institución. Esto hace que los maestros y maestras utilicen como estrategia metodológica los juegos tradicionales populares.

¿Qué tipo de infraestructura se necesita para la implementación de los juegos tradicionales y populares en los jardines de Infantes?

Tcnl. Monserrat Cedeño de Bellettini:

R: Canchas de césped de ser posible sintético, fosas de arenas, laberintos de madera, juegos infantiles, en fin un ambiente que preste la seguridad y facilidad para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

Lic. Virginia Mora Lozano:

R: Debe ser un patio que brinde la facilidad para realizar éste tipo de juegos, con las herramientas necesarias. Ejemplo: piso antideslizante, césped, lugares amplios, arenero, etc.

Lic. Sandra Cox de Villagrán:

Un espacio físico apropiado y una adecuada implementación de materiales, tales como grabadora, CD, videos, etc.

¿Qué es la motricidad gruesa?

Tcnl. Monserrat Cedeño de Bellettini:

R: Es el desarrollo de destrezas que los niños ponen de manifiesto a medida que van adquiriendo nuevas habilidades, como por ejemplo: carrera de velocidad, trepar, nadar, etc.

Lic. Virginia Mora Lozano:

R: Son técnicas o ejercicios que sirven para desarrollar el equilibrio, ritmo y dominio en su esquema corporal, además obtener una coordinación psicomotriz.

Lic. Sandra Cox de Villagrán:

R: Es el desarrollo progresivo e integral de la parte muscular y esquelética de los niños y niñas que los capacitan para hacer movimientos, como trepar, saltar y correr.

¿Cómo se desarrolla la motricidad gruesa en los niños/niñas de los jardines de infantes?

Tcnl. Monserrat Cedeño de Bellettini R:

R: A través de los ejercicios físicos previamente programados por los docentes, en donde ponen de manifiesto aspectos como lo sensorial, lo emocional, la socialización e integración de los juegos.

Lic. Virginia Mora Lozano:

R: Con ejercicios y técnicas.

Lic. Sandra Cox de Villagrán:

R: Teniendo como recurso la cultura física, los ejercicios sensorio-motrices y también el baile. El juego nos ayuda a desarrollar de manera armónica, la motricidad gruesa de niños y niñas.

¿Cuáles son las estrategias más recomendables para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/niñas de los jardines?

Tcnl. Monserrat Cedeño de Bellettini:

R: Indudablemente, que a través de los juegos

Lic. Virginia Mora Lozano

R: El baile, pintura libre (dactilopintura), además la gimnasia rítmica que ayuda a desarrollar la motricidad gruesa.

Lic. Sandra Cox de Villagrán:

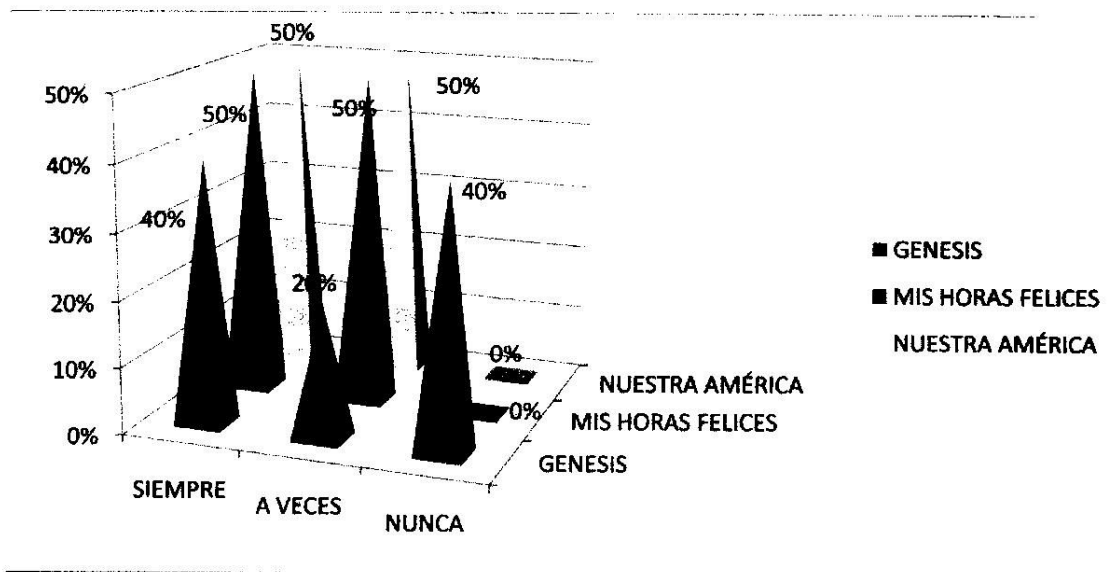
Realizar diariamente previo al ingreso al salón de clases, ejercicios para relajar los músculos y también en el período de las actividades iniciales para despertar la atención y concentración de niños y niñas.

4.3 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA OBSERVACION A LOS NIÑOS/AS DE LOS JARDINES GÉNESIS, MIS HORAS FELICES Y NUESTRA AMÉRICA.

¿Participa activamente en el juego de los ensacados?

CUADRO Y GRÁFICO No 1

ALTERNATIVAS	GÉNESIS		MIS HORAS FELICES		NUESTRA AMÉRICA	
	F	%	F	%	F	%
SIEMPRE	4	40	5	50	5	50
A VECES	2	20	5	50	5	50
NUNCA	4	40	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100	100	100



Fuente: Jardines: Génesis, Mis Horas Felices, Nuestra América
 Autoras: Sanhi Baird y Solita Panta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para determinar el nivel participativo de los niños/as de los jardines: Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América, se los observó realizando el juego de los ensacados, dando como resultado los siguientes datos estadísticos:

Los del jardín Génesis el **40% siempre** participó, el **20% a veces** y un **40% nunca** participó.

De Mis Horas Felices, el **50% siempre** participó, el otro **50% a veces** participó

Del jardín Nuestra América, el **50% siempre** participo, el otro **50% a veces** participó

Esto implica, que es muy reducido el número de estudiantes que entienden el juego o se arriesgan a hacerlo, en tanto que sumada la dos alternativas restantes lo hace a veces o nunca, Talves por falta de motivación del medio educativo.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Observando a los niños/as de los jardines Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América, si demuestran destreza, agilidad y fuerza en brazos y piernas al trepar el palo encebado, el resultado porcentual fue el siguiente; Los jardines:

Génesis: el **30% siempre** lo demostró, otro **30% lo hizo a veces**, en tanto que el **40% nunca** lo hizo.

Mis Horas Felices: el **40% siempre** demostró, el **60% a veces**.

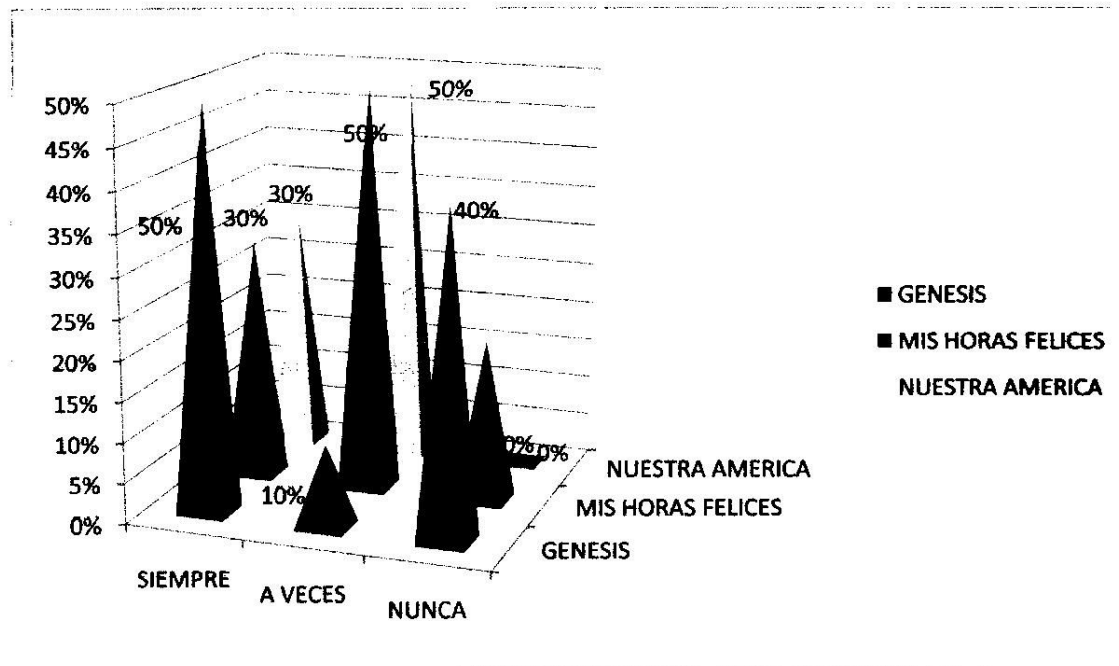
Nuestra América: el **40% siempre**, el **60% a veces**.

Esto implica que en los jardines involucrados en la investigación existe un desfase de conocimiento, en cuanto a la aplicación de los juegos tradicionales y populares, aparentemente no existe una verdadera información de los beneficios que traería el uso de los juegos en la motricidad gruesa de los estudiantes.

¿Compite, respetando turno en el juego de la Rayuela?

CUADRO Y GRÁFICO No 3

ALTERNATIVAS	GÉNESIS		MIS HORAS FELICES		NUESTRA AMÉRICA	
	F	%	F	%	F	%
SIEMPRE	5	50	3	30	3	30
A VECES	1	10	5	50	5	50
NUNCA	4	40	2	20	2	20
TOTAL	10	100	10	100	10	100



Fuente: Jardines: Génesis, Mis Horas Felices, Nuestra América
 Autoras: Sanhi Baird y Solita Panta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para evaluar el comportamiento y actitud de respetar el turno en el juego de la rayuela de los niños/niñas de los jardines involucrados, observamos lo siguiente:

Jardín Génesis: el 50% siempre lo hizo, el 10% a veces y el 40% nunca.

Mis Horas Felices: 30% siempre, 50% a veces, y el 20% nunca.

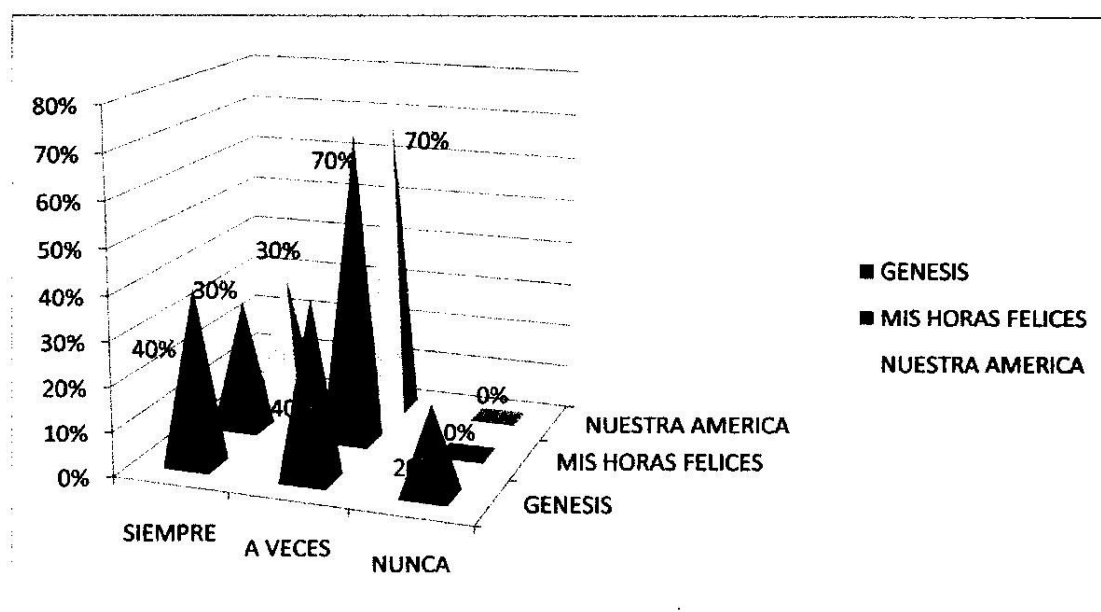
Nuestra América: 30% siempre, 50% a veces y el 20% nunca.

Siendo un juego tan tradicional y muy aplicado en la educación inicial y básica, sin embargo es necesario que los docentes involucren más a los niños/as en este juego, que es uno de los que más aporta en el desarrollo de motricidad gruesa, no tanto por el derroche físico, sino también porque es un juego que necesita de la aplicación de valores como la paciencia y solidaridad.

¿Camina con agilidad y equilibrio en el juego de la cuchara y el huevo?

CUADRO Y GRÁFICO No 4

ALTERNATIVAS	GÉNESIS		MIS HORAS FELICES		NUESTRA AMÉRICA	
	F	%	F	%	F	%
SIEMPRE	4	40	3	30	3	30
A VECES	4	40	7	70	7	70
NUNCA	2	20	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100	10	100



Fuente: Jardines: Génesis, Mis Horas Felices, Nuestra América
 Autoras: Sanhi Baird y Solita Panta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para saber si los niños/as de los jardines motivos de la investigación demuestran agilidad y equilibrio en el juego de la cuchara y el huevo, se observó el desarrollo del mismo, dando como resultado los siguientes porcentajes:

Jardín Génesis: **40%** siempre demostraron agilidad y equilibrio; un **40% a veces** y **20% nunca**.

Mis Horas Felices: **30%** siempre, **70% a veces**.

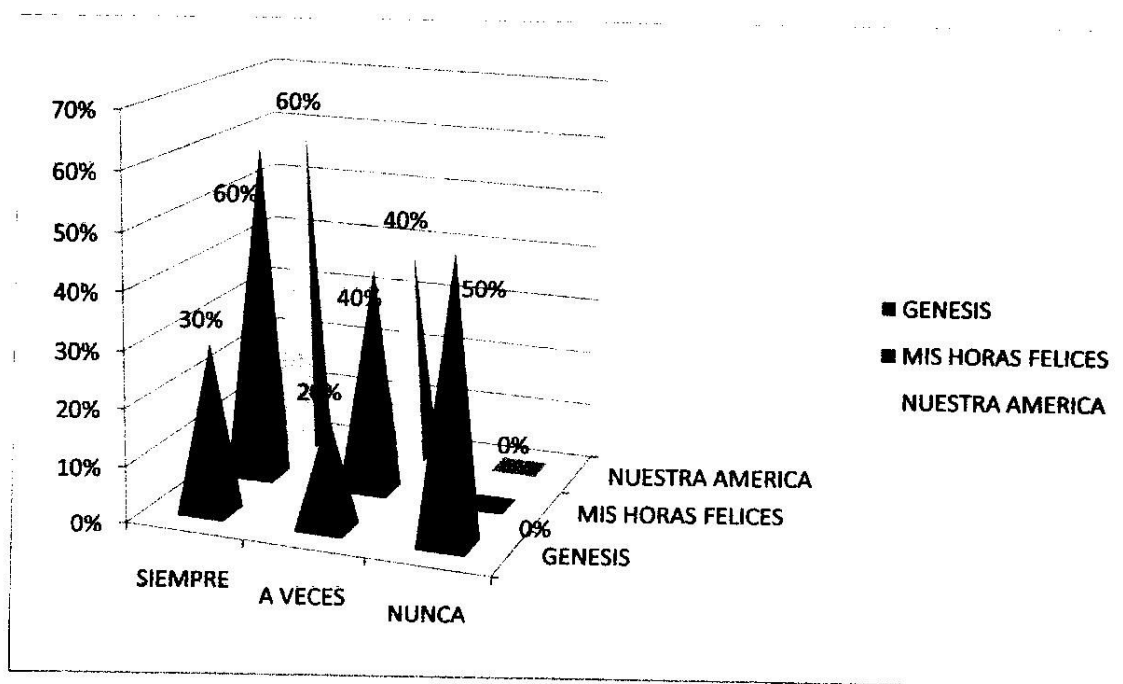
Nuestra América: **30%** siempre, **70% a veces**

Otros de los juegos muy conocidos y recreativos, que de acuerdo a los datos estadísticos en los tres jardines lo aplican en un margen muy significativo, lo que nos permite establecer que la generalización del mismo en las instituciones es aceptable y más aún si ayuda al desarrollo motriz de los niños/as.

¿En el juego de la cuerda brinca de manera sincronizada?

CUADRO Y GRÁFICO No 5

ALTERNATIVAS	GÉNESIS		MIS HORAS FELICES		NUESTRA AMÉRICA	
	F	%	F	%	F	%
SIEMPRE	3	30	6	60	6	60
A VECES	5	20	4	40	4	40
NUNCA	2	50	0	0	0	0
TOTAL	10	100	10	100	10	100



Fuente: Jardines: Génesis, Mis Horas Felices, Nuestra América
 Autoras: Sanhi Baird y Solita Panta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Observando a los niños/as de los jardines involucrados en el presente trabajo, para determinar si brincan la cuerda de manera sincronizada, la evaluación porcentual fue:

Jardín Génesis: **30% siempre** lo hizo, el **20% a veces** y un **50% nunca**.

Mis Horas Felices: **60% siempre**, el **40% a veces**.

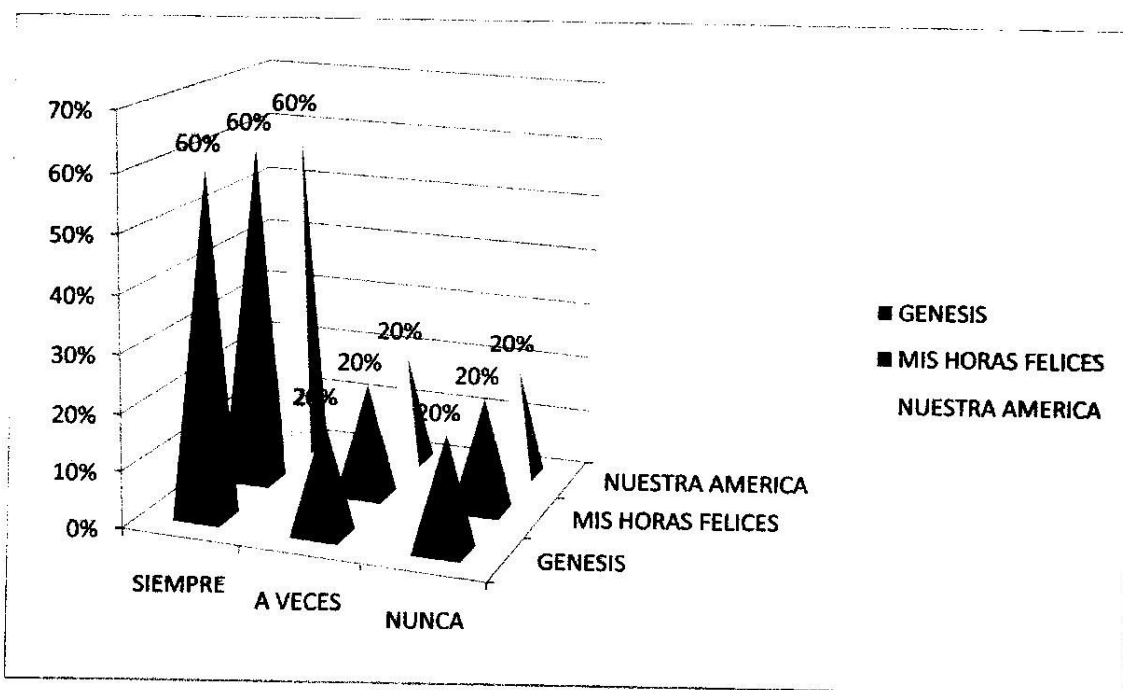
Nuestra América: **60% siempre**, un **40% a veces**.

Dos de los jardines se encuentran involucrados más en este juego, lo que permite decir que si hay una apertura al mismo, a pesar de eso todos deben empoderarse de la necesidad de involucrarse en los juegos populares como una fortaleza en el desarrollo de la motricidad gruesa.

¿Es solidario y respetuoso al momento de participar en pruebas de relevo?

CUADRO Y GRÁFICO No 6

ALTERNATIVAS	GÉNESIS		MIS HORAS FELICES		NUESTRA AMÉRICA	
	F	%	F	%	F	%
SIEMPRE	6	60	6	60	6	60
A VECES	2	20	2	20	2	20
NUNCA	2	20	2	20	2	20
TOTAL	10	100	10	100	10	100



Fuente: Jardines: Génesis, Mis Horas Felices, Nuestra América
 Autoras: Sanhi Baird y Solita Panta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Para comprobar si los alumnos de los jardines Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América, son solidarios y respetuosos al participar en las pruebas de relevos, se los observó de manera objetiva y directa, siendo estos los resultados porcentuales.

Jardín Génesis: el 60% siempre fue respetuoso y solidario. El 20% lo fue a veces, el otro 20% nunca

Mis Horas Felices: 60% siempre, 20% a veces, el otro 20% nunca.

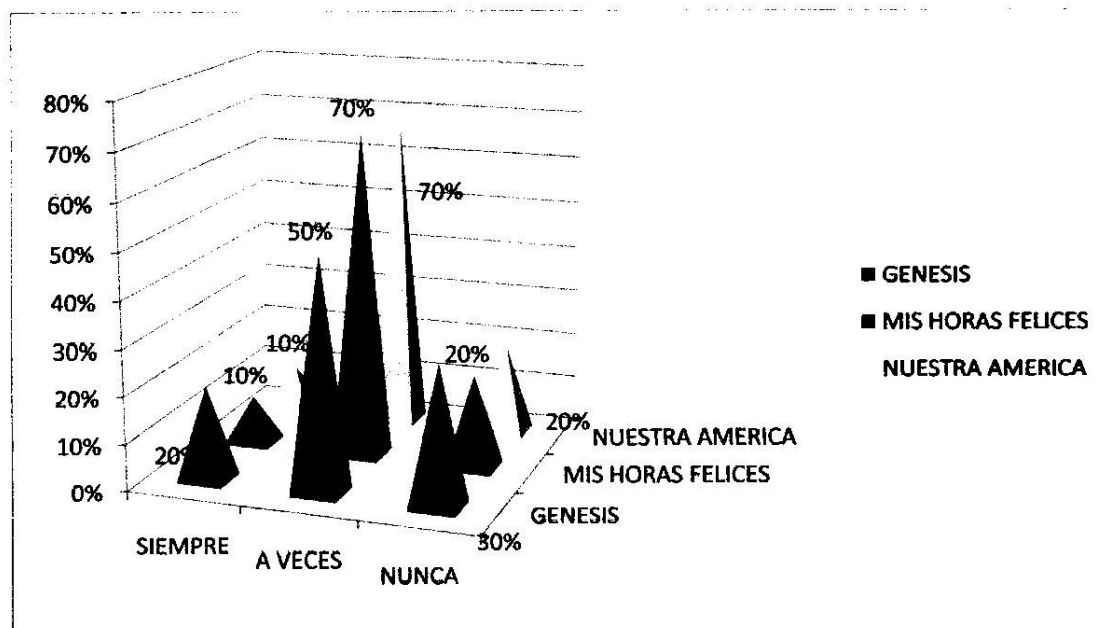
Nuestra América: 60% siempre, el 20% a veces y el otro 20% nunca.

Es uno de los juegos que tiene bastante aceptación, a más de ser uno de los más populares dentro del entorno educativo y por estar en constante competencia con otras instituciones; en todo caso lo importante es potencializarlo para que cumpla el objetivo propuesto, es decir desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as de jardín.

¿Se inclina más a los juegos tradicionales?

CUADRO Y GRÁFICO No 7

ALTERNATIVAS	GÉNESIS		MIS HORAS FELICES		NUESTRA AMÉRICA	
	F	%	F	%	F	%
SIEMPRE	2	20	1	10	1	10
A VECES	5	50	7	70	7	70
NUNCA	3	30	2	20	2	20
TOTAL	10	100	10	100	10	100



Fuente: Jardines: Génesis, Mis Horas Felices, Nuestra América
 Autoras: Sanhi Baird y Solita Panta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al observar a los niños/as de los jardines Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América, cual es el grado de preferencia que tienen por los juegos tradicionales el resultado porcentual fue el siguiente.

Jardín Génesis: 20% siempre se inclina por los juegos tradicionales. El 50% a veces y el 30% nunca.

Mis Horas Felices: 10% siempre, el 70% a veces, y un 20% nunca.

Nuestra América: 10% siempre. 70% a veces y 20% nunca.

Como se puede apreciar, existe una diversidad de inclinación en cuanto al uso de los juegos tradicionales, que viéndolo desde el aspecto educativo es más determinante que aquellos juegos electrónicos que si bien, sirve para el desarrollo de la memoria y la inteligencia; los otros en cambio sirven para desarrollar la motricidad gruesa aspecto básico para la madurez psicomotor de los niños/as en edad temprana.

OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	COMPROBACIÓN
<p>*Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de los jardines de infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de Bahía de Caráquez.</p>	<p>*Los juegos tradicionales inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de los Jardines Infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez</p>	<p>En cuanto a este objetivo en el cuadro y gráfico # 2 en la observación realizada a los niños/as de los Jardines involucrados, sobre si demostraron agilidad y fuerza en los brazos al trepar el palo encebado; los resultados fueron: Génesis: el 30% siempre, 30% a veces, Mis Horas Felices: el 40% siempre, 60% a veces. Nuestra América: el 40% siempre, el 60% a veces, lo que nos demuestra que en la mayor parte de los niños este juego tradicional incide en el desarrollo de la motricidad gruesa, y en el cuadro y gráfico #4 en cuanto al desarrollo de agilidad y equilibrio, los porcentajes establecieron: Jardín Génesis: 40% siempre; 40% a veces Mis Horas Felices: 30% siempre, 70% a veces. Nuestra América: 30% siempre, 70% a veces, lo que nos permite ratificar la hipótesis general</p>
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA	COMPROBACIÓN
<p>*Identificar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/niñas y su relación en la aplicación de juegos tradicionales.</p>	<p>*El desarrollo de la motricidad gruesa está influenciada por la aplicación de Juegos Tradicionales.</p>	<p>Para la comprobación de este objetivo específico tomamos como referencia la entrevista realizada a los docentes, en la pregunta número 3 en la que dos de los tres, señalaron que el uso de los juegos tradicionales y populares si benefician a los niños de jardín; en la pregunta 5 de la entrevista a los docentes los tres manifestaron: que las rondas, juegos y cantos infantiles, ayudan a desarrollar la motricidad gruesa; los docentes entrevistados consideran que: el baile, el juego y el correr, son buenas estrategias para desarrollar la motricidad gruesa, según las respuestas a la pregunta 7, lo que comprueba la hipótesis planteada</p>
<p>*Detectar la aplicación de juegos tradicionales en los Jardines de Infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez</p>	<p>*Existe un bajo nivel de aplicación de los Juegos tradicionales en los Jardines de Infantes Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez</p>	<p>Con respecto a este objetivo específico tomaremos como referencia la pregunta 1 planteada a los docentes en cuanto a la inserción de los juegos tradicionales a los jardines de infantes, de los tres docentes entrevistados, señalaron que saben poco; al preguntarse a los docentes si los jardines tienen infraestructura para la práctica de los juegos; los tres contestaron que poca. Indudablemente que esta deficiencia limitará el nivel de aplicación; y finalmente los tres docentes manifestaron que han participado poco en juegos tradicionales y populares; lo que justifica en parte el nivel de aplicación de los mismos. Resultados que nos permite ratificar la hipótesis específica 2</p>

CAPITULO V

5.1. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.1 CONCLUSIONES

- Que los Jardines de Infantes, Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis, conocen poco de la existencia de los juegos tradicionales y populares, existentes en la ciudad de Bahía de Caráquez, por lo que no lo aplican en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.
- Que es importante aplicar los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de los Jardines involucrados en la presente investigación.
- Que existe poco empoderamiento de los docentes sobre la utilización de estos juegos, limitan el desarrollo de la motricidad gruesa de manera significativa en los niños y niñas.
- Los jardines no cuentan con una infraestructura completa para ejecutar los Juegos tradicionales y populares, lo que sin lugar a duda, limita el trabajo parvulario que se puede desarrollar en forma objetiva y práctica el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.
- Que existe un grupo de docente, que no están convencidos de elaborar un diseño curricular, en donde involucre a los juegos tradicionales y populares en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Falta de una capacitación que motive a los docentes en la aplicación de los juegos tradicionales y populares para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de los jardines de infantes mencionados en la presente investigación

5.1.2. RECOMENDACIONES.

- Que los docentes de los Jardines de Infantes, Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis, deben investigar sobre la existencia de los juegos tradicionales y populares y aplicarlos en la educación de los infantes, de los jardines involucrados.
- Los docentes, que conocen de los juegos tradicionales y populares, deben motivarse a difundir y aplicar los juegos tradicionales como parte de su programación anual, trimestral y diaria, como referentes de ser muy *provechosos para desarrollar destrezas, habilidades y nuevos conocimientos* en los niños/as de los Jardines involucrados.

- Las autoridades de los jardines investigados plantel, deben desarrollar actividades pedagógicas entre sus docentes, que les permita utilizar los

juegos tradicionales y populares como herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para permitir el desarrollo significativo de la motricidad gruesa.

- La estructuración de nuevos ambientes físicos y de recursos lúdicos, que faciliten el desarrollo de la aplicación de los Juegos tradicionales y populares.
- Desarrollar nuevos diseños curriculares, en donde se tome como prioridades algunos juegos tradicionales y populares propios para la edad de los niños/as de los jardines involucrados en la investigación.
- Realizar un seminario-taller donde se puedan conocer estrategias metodológicas lúdicas para la aplicación de los juegos tradicionales y populares

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS.

6.1.1 Título de la propuesta

“Taller de Capacitación para el manejo del Manual estratégico para la aplicación de los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de etapa inicial”

6.1.2 Ubicación sectorial y físico:

Jardín Génesis. Calle Manuel Ante y Bolívar

6.1.3 Período de Ejecución

Fecha de inicio: 03/23/11

Fecha de finalización: 03/25/11

6.1.4 Descripción de los beneficiados.

Beneficiados directos:

Los docentes de los jardines Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América involucrados, docentes y padres de familia.

Beneficiados indirectos:

La comunidad educativa.

6.2 INTRODUCCIÓN.

Antes de que existieran la televisión, el asfalto, el tráfico Diario y el vídeo consolas, los niños y los mayores jugaban en las plazas y calles de los pueblos y ciudades con un innumerable conjunto de juegos tradicionales. Éstos siguen estando vigentes en las mentes de muchos padres, madres y abuelos, que intentan recuperarlos para el divertimento de los niños del siglo XXI. Los juegos tradicionales han abarcado todas las cualidades y el desarrollo social del ser humano. Juegos de habilidad para jóvenes, de flexibilidad, de fuerza para niños, de aprendizaje, de evaluación de lo

aprendido, o de simple entretenimiento, han servido para que mayores y pequeños se divirtieran juntos y por separado.

La recreación es considerada un proceso sociocultural y un fenómeno esencial de la actividad humana. Su origen se remonta a los comienzos del hombre, con la necesidad de emplear el tiempo en el cual no se realizaban actividades directas en la producción. Las condiciones objetivas para establecerse como una necesidad se manifiestan de forma concreta en la industrialización, etapa en que comienza a utilizarse el término recreación.

El término aparece en la literatura especializada en 1899 en la obra de Thorstein Veblen, a partir de aquí diferentes autores han incursionado en la temática. Existen varios enfoques conceptuales de recreación, formuladas por diferentes autores. En las definiciones más actuales se establece una estrecha relación entre recreación y tiempo libre.

Es importante destacar que las actividades que se desarrollen deben tener en cuenta los intereses individuales y colectivos, así como las particularidades de las instituciones educativas donde se realizan. La comunidad - espacio social donde reside cada niño/a - se considera el escenario fundamental para el desarrollo de actividades recreativas en función de favorecer las necesidades de sus miembros, para propiciar el alcance de estas metas.

Los juegos tradicionales y populares en el País, siempre se los ha venido observando desde un segundo plano, en donde prevalece solo la diversión y el rato de esparcimiento que éste pueda lograr en las personas.

En la Provincia de Manabí, rica desde sus ancestros en juegos tradicionales y populares, también sucede lo mismos, es decir lo utilizan para la diversión, para pasar momentos agradables entre sus familias, por competencias en las fiestas populares de sus sector, entre otras.

Siendo Bahía de Caráquez, un apéndice de la Provincia de Manabí, también incursiona en los juegos populares y tradicionales, los mismos que son recordados solo en época de fiesta. Ahora, en base a un trabajo investigativo realizado por las autoras del mismo; se ha considerado la utilización de estos juegos en la educación

inicial, con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa en los niños/as de los jardines involucrados en el tema investigativo propuesto.

Con esta actitud se trata de explotar al máximo el entorno comunitario en que reside el niño/a, aprovechar sus potencialidades y los diferentes proyectos de sus instituciones, donde se tengan en cuenta sus necesidades, posibilidades y las propias potencialidades de este contexto.

Por lo que se requiere continuar la búsqueda de vías para elevar la calidad de aprendizaje de todos los niños/as en edad inicial.

6.3 JUSTIFICACIÓN.

El juego tradicional y popular, es un patrimonio privilegiado de la infancia, y uno de sus derechos inalienables; ofreciendo oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando su capacidad de comprensión del mundo.

El juego es en la infancia el medio para la afirmación del yo, la más clara manifestación de la autonomía del sujeto sobre el medio y en este sentido factor de salud; promueve el bienestar, la alegría, encausa la fantasía y la descarga corporal.

El juego fortalece la autoestima, la identidad y la autonomía promoviendo el pensamiento crítico y reflexivo. Actúa como mecanismo desestructurante de juicios calificativos, permitiendo lanzarse, equivocarse, reduciendo la sensación de gravedad del error, posibilitando que en el transcurso del mismo, el individuo realice un aprendizaje de fuerte significación.

Consideramos importante rescatar el valor de los juegos populares y tradicionales (rondas, juguetes, cuentos, leyendas, rimas, dichos, coplas, etc.), los cuales tienen un acervo cultural universal, que responden a necesidades funcionales comunes a todas las personas. Los juegos populares emergen de la tradición y el folklore y poseen un valor formativo no del todo aprovechado por la educación, es importante utilizar lo que hay en ellos de sabiduría, de creencias, de sentimientos, de costumbres, de actitudes, sobre todo cuando se encuentran enriquecidos por contenidos poéticos y musicales, según las impulsoras del taller; mediante la elaboración del manual

estratégico para la aplicación de juegos tradicionales y populares en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de etapa inicial.

Son destinatarios de los mismos docentes del Nivel Inicial, porque permite desarrollar la motricidad gruesa de los niños/as de los Jardines Génesis, Mis Horas Felices y Nuestra América, por lo que se justifica el presente taller de capacitación

6.4 OBJETIVOS.

Concienciar a los docentes de los Jardines: Nuestra América, Mis Horas Felices y Géminis de la ciudad de Bahía de Caráquez sobre la importancia de la aplicación de los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de la motricidad gruesa de manera significativa en los niños/as.

FUNDAMENTACION TEORICA

6.5 FUNDAMENTACION TEORICA

A los juegos tradicionales se les otorga una mayor posibilidad lúdica motriz que a los deportes, situación demostrada experimentalmente en base a los cambios inesperados de conducta, que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores; este tipo de juego producen relaciones socio afectivas mucho más ricas.

Cuando reflexionamos sobre nuestra labor en el aula es posible identificar diferentes estilos a la hora de llevar adelante la práctica de la enseñanza. A menudo nos inspira la eficiencia, otras veces la motivación de dejar en algo de nosotros en nuestros párvulos; por ello, consideramos importante brindar a través de este Manual de Estrategia un compendio de los juegos tradicionales y populares los mismos que técnicamente influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa

Piaget demuestra que existen diferencias cualitativas entre el pensar infantil y el pensar adulto, entre el accionar del niño y su adaptabilidad al aprendizaje más aún, menciona que existen diferencias cualitativas en diferentes momentos o etapas de la infancia etapa justamente que debe ser aprovechada por los maestros parvularios para desarrollar en ellos un aprendizaje significativo y sostenido, que le sirva en lo posterior para el desarrollo de personalidad cuando sea adulto. Además no debemos olvidar que uno de los acciones importante en la vida de los niños y niñas de edad de

4 a 5 años es justamente la enseñanza a través de los juegos; que es merecidamente lo que ofrece este manual, herramienta muy importante para Directivos, docentes padres de familia que tengan a su cargo formación de párvulos.

El presente manual combina los juegos tradicionales con la actividad lúdica de los niños y niñas haciendo que los juegos infantiles clásicos o tradicionales, no solamente sean asimilados técnicamente, sino que, algunos de ellos pueden ser elaborados con materiales de su entorno, lógicamente con la guía de la profesora parvulario.

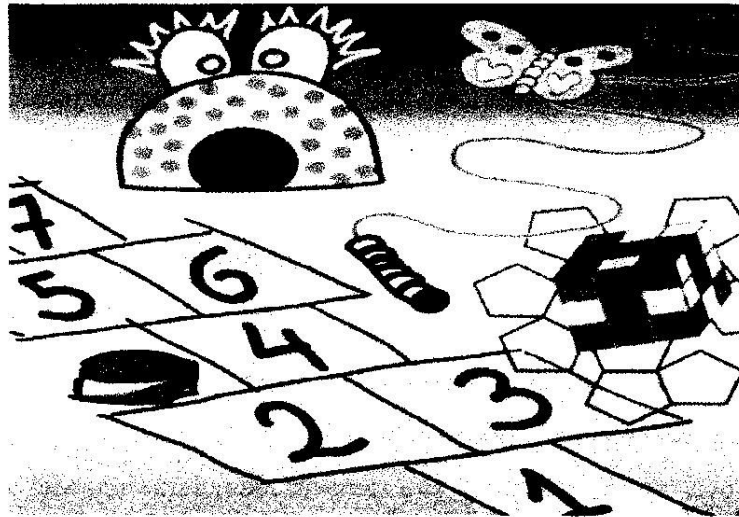
En todo caso todos estos son aspectos que sirven para fortalecer la propuesta de la Investigación, porque su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores.

Los juegos tradicionales cumplen objetivos determinantes en los niños/as de los jardines, en donde deben ser aplicados como estrategias de trabajo para desarrollar la motricidad gruesa.

Donde se observa por ejemplo que:

- Camina libremente sin chocarse con otros niños
- Camina siguiendo un ritmo determinado
- Camina en puntas de pie por 3 minutos
- Camina sobre líneas pintadas en el suelo
- Camina esquivando obstáculos
- Camina entre líneas paralelas
- Corre libremente tratando de no chocar con otros niños
- Corre al ritmo de la pandereta (rápido-lento)
- Corre esquivando obstáculos
- Salta con dos pies juntos en el sitio

**MANUAL ESTRATÉGICO PARA LA APLICACIÓN DE
JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS EN ETAPA INICIAL.**



“El mejor recuerdo que un niño /a puede tener de su infancia es que fue feliz”

AUTORAS

**SANHI MARIANELA BAIRD CEDEÑO
&
SOLITA DEL ROCIO PANTA TORRES**

BAHÍA DE CARÁQUEZ MANABI ECUADOR

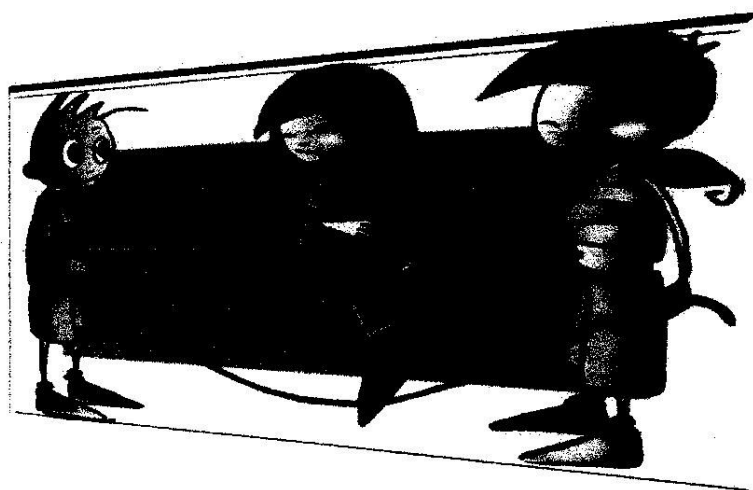
2011

PRESENTACIÓN

El presente manual educativo, pretende desarrollar un sistema de enseñanza a niños y niñas de los Jardines de infantes más práctica y participativa, haciendo que la labor preceptiva de las maestras Parvularias sea correctamente asimilada por los párvulos y les permita alcanzar una educación de calidad y calidez.

El uso de los juegos tradicionales y populares en la enseñanza de los niños y niñas de los jardines es un aporte muy importante, a más de ser el juego un derecho según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, en donde se establece: "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho".

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños desarrollan a temprana edad la motricidad gruesa, a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida. El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste sea el protagonista.



INTRODUCCIÓN

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de sus primeros lenguajes y una de sus primeras actividades, a través de las cuáles conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas; no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos, considerando que el jardín de infantes no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños y niñas se encuentran a jugar en sus horas libres.

El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor y el juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

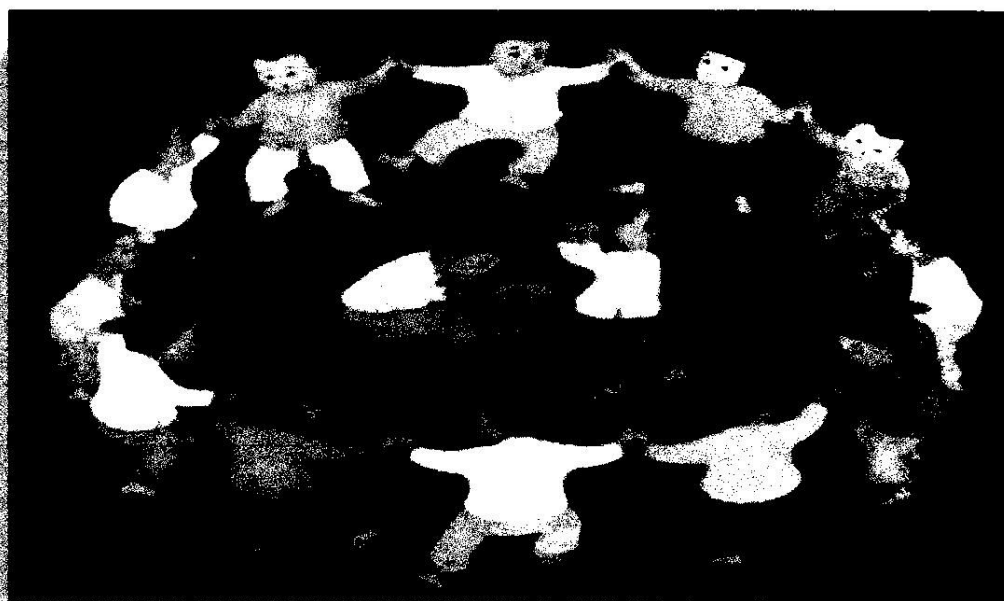
El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede", por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

En el proceso lúdico, los niños y niñas pueden descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, como el afianzamiento de la motricidad gruesa, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños y niñas desarrollan en los diferentes juegos

tanto individuales como grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

La elaboración del presente manual está proyectado a fortalecer el proceso del interaprendizaje de los párvulos. Mediante su práctica los pequeños adquirirán, desarrollaran y perfeccionaran las acciones motrices desde las primeras edades; el juego posee un variado, complejo y rico contenido de emociones lo que permite ejercer una completa influencia en los diferentes modos de actuación en la vida, por cuanto son formas divertidas, dinámicas que siempre implica la participación activa de ellos.

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



OBJETIVOS DE MANUAL

OBJETIVO GENERAL

Proporcionar una educación más participativa e integradora a través de este manual de enseñanza que permite como una herramienta didáctica desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de jardines de infantes, a través de los juegos tradicionales y populares de la localidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- *Que las docentes Parvularias apliquen como estrategias educativas los juegos tradicionales y populares en los niños y niñas de los jardines de infantes, para fortalecer al aprendizaje de ellos.*
- *Desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de los jardines de infantes, para lograr un aprendizaje significativo.*
- *Interiorizar en los niños y niñas de los jardines el valor de las cosas tradicionales y populares como parte de sus orígenes.*



LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES



JUEGOS TRADICIONALES

Al escribir sobre los juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, la rayuela, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.



LOS JUEGOS POPULARES

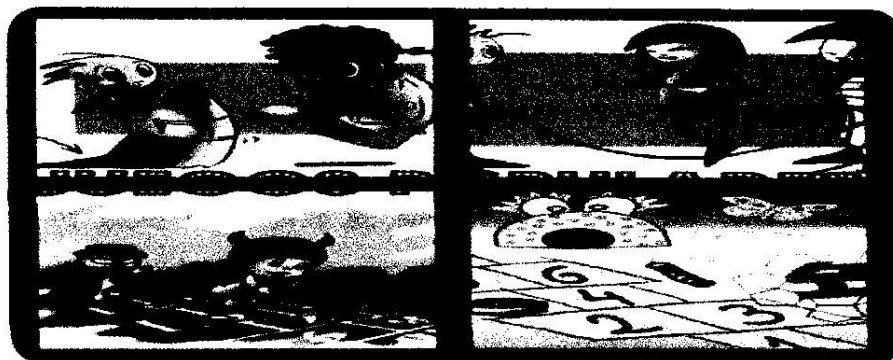
Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día.

Este MANUAL tiene como objetivo preservar una memoria y difundir los juegos que se practican en todo el mundo en forma popular y de esta manera evitar que se olviden, pero sobre todo la importancia de ellos para el fortalecimiento lúdico de los niños y niñas de los jardines de infantes

El juego es la forma que tiene el niño de relacionarse con sus compañeros y de disfrutar de la actividad física. También es conveniente que el niño comience a tomar contacto con algunos juegos populares ya que esto le permitirá iniciarse en el conocimiento de unas normas preestablecidas que le servirán de base para el aprendizaje de otro tipo de juegos.

OBJETIVOS:

- *Canalizar la actividad educativa y de conducta de los niños y niñas a través de su participación en juegos, aceptando las normas y evitando comportamientos agresivos y actitudes de rivalidad.*
- *Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales o sociales.*
- *Recuperar y reconocer las reglas de diferentes juegos populares*



DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Las edades de 4 a 5 años constituyen el grupo terminal de la etapa inicial. La continuidad del proceso de la actividad motriz iniciado desde el primer año de vida hasta este grupo de edad, debe garantizar que los pequeños adquieran las vivencias y conocimientos elementales que los preparen para la Escuela y para la vida.

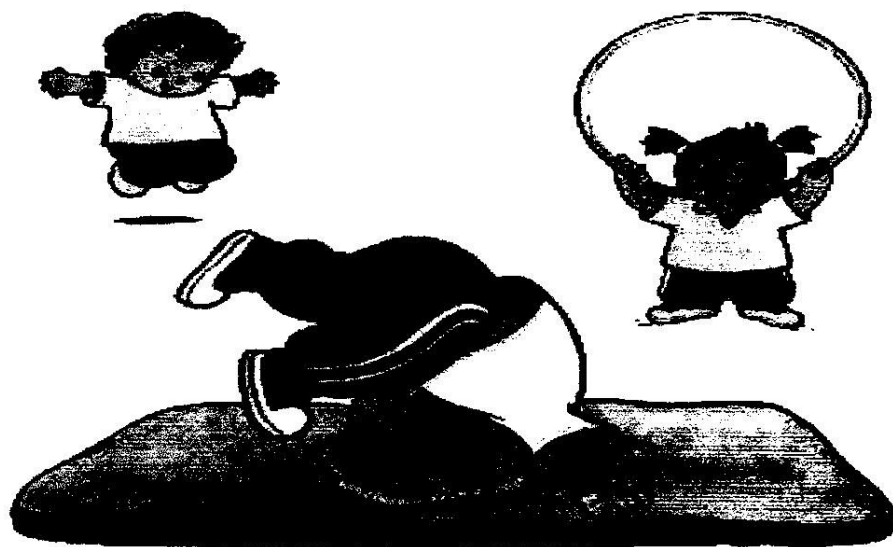
Lo que significa que la preparación del niño y niña, no debe centrarse en los grupos finales del preescolar o sea en la etapa anterior a la vida escolar, sino desde los primeros años, pues las influencias educativas que se ejercen en cada grupo de edad por las que ellos va transitando, tanto en las instituciones infantiles como en el seno del hogar, potencian su desarrollo en todas las esferas: motriz, cognitiva y afectiva. La etapa preescolar es un periodo sensitivo para el aprendizaje y en la misma se forman los rasgos del carácter que determinan la personalidad del individuo, pero si además están acompañadas por la afectividad que este necesita: cariño, buen trato, atención etc., garantizan el desarrollo armónico e integral como máxima aspiración de la educación.

Por la importancia que reviste lo planteado se ha pretendido brindar, mediante este manual de enseñanza la incidencia de los juegos tradicionales y populares en la motricidad del niño y la niña desde el primer año hasta el grupo de 4 a años, sin duda alguna esta propuesta metodológica facilitaría informaciones básicas para educadores y padres, que los oriente como estimular actividades con los pequeños infantes, sin que peligre una aceleración del desarrollo, sino con el fin de contribuir a que este ocurra normalmente, por supuesto respetando la evolución de la ontogénesis.

Los niños y las niñas entre los 4 y 5 años dominan todos los tipos de acciones motrices, por tal motivo tratan de realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus posibilidades reales: trepan obstáculos a mayor altura, se deslizan por pendientes elevadas, les gusta mantenerse en equilibrio pasando por superficies altas y estrechas, saltan desde alturas, etc.

Comienzan a diferenciar los más diversos tipos de movimientos, a combinar unas acciones con otras: correr y saltar un obstáculo, correr y golpear pelotas, conducir objetos por diferentes planos, lanzar y atrapar objetos, etc.

Demuestran gran interés por los resultados de sus acciones y se observa un marcado deseo de realizarlas correctamente, aunque no es objetivo de la enseñanza en esta edad que los resultados se logren de forma inmediata y mucho menos que siempre alcancen el éxito, pues los logros se van obteniendo en la medida que el niño y la niña se adapte a las nuevas situaciones motrices y vaya adquiriendo la experiencia motriz necesaria para ir regulando sus movimientos.



TÉCNICAS PARTICIPATIVAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

Las maestras Parvularias deben conocer las técnicas y procedimientos de los diferentes juegos tradicionales y populares de su comunidad, con el propósito de lograr con ellas los mejores resultados motrices de niños y niñas a su cargo. Lo más recomendable es la combinación gradual e inteligente de estas técnicas, para ello, es necesario establecer una planificación que regule progresivamente las acciones que conlleve cada técnica.

Indudablemente, que en estos objetivos juegan un rol importante la categoría rectora dentro del proceso docente educativo, porque es ella la que proporciona al grupo la idea de la meta que desea alcanzar y marcan la línea de las actividades que han de conducir las hacia un fin.

Es necesario estar consciente del trabajo a seguir, con la aplicación de los juegos tradicionales y populares en el desarrollo motriz de nuestros párvulos, vamos a constatar cambios muy significativos, como:

- *Manifiestan satisfacción con las formas en que se desarrollan las actividades.*
- *Comprenden y asimilan mejor la enseñanza, brindando buenos resultados.*
- *Mejora su comunicación en el aula con sus profesores y compañeros.*
- *Consideran y se sienten orgullosos de lo que hacen.*
- *Su trabajo se orienta más hacia la superación personal.*
- *Los más abiertos o decididos toman las iniciativas en el juego y ayudan a sus compañeros.*
- *Les gusta el intercambio de experiencias lúdicas.*
- *Son capaces de evaluar sus actividades.*

BITACORA DE JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES



NOMBRE DEL JUEGO:

Baile de la naranja.

MATERIAL: *Naranja, grabadora (música)*

JUGADORES: *Mínimo dos*

EJECUCIÓN: *Se escoge en parejas, la naranja se coloca en la frente, empieza la música y proceden a bailar, sin dejar caer el naranja, gana la pareja que no deja caer la naranja.*



NOMBRE DEL JUEGO:

Buenos días mi Señoría Matantiru Tirulán.

MATERIAL: *Ninguno*

JUGADORES: *Indefinidos*

EJECUCIÓN: *Para este juego se forman dos filas, una frente a otra de niños y niñas tomados de las manos que canta,*

FILA 1: *Buenos días mi Señoría Matantiru Tirulán.*

FILA 2: *¿Qué desea mi señoría Matantiru Tirulán?*

FILA 1: *Yo deseaba a una de sus hijas(os) Matantiru Tirulán.*

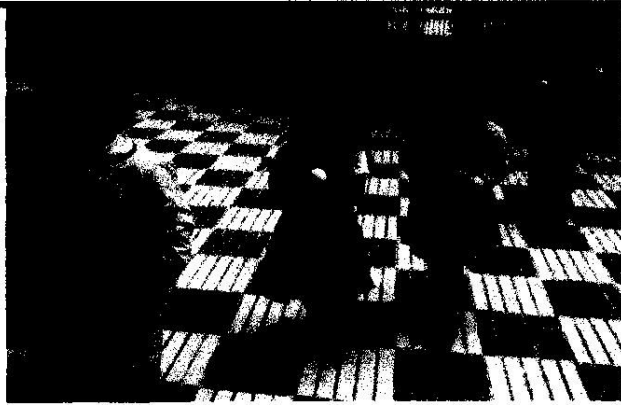
FILA 2: *¿A quién de ellas(os) la desea Matantiru Tirulán?*

Se señala a una de las personas que está en el otro bando.

FILA 1: *¿Qué oficio le pondría, Matantiru Tirulán?*

FILA 2: *El oficio de...(cualquier empleo por ejemplo: costurera, Matantiru Tirulán)*

FILA 1: *Ese oficio no le gusta, Matantiru Tirulán (o si le gusta dependiendo de lo que diga la niña o niño)*



NOMBRE DEL JUEGO:

Carrera de la cuchara y el huevo.

MATERIAL: *cuchara, huevo*

JUGADORES: *Indefinidos*

EJECUCIÓN: *Para este juego se forman dos filas, una frente a otra de niños y niñas,*

FILA 1: *Los niños y niñas parten de una línea fijada, con la cuchara en la boca y un huevo en ella y avanzan de la manera más ligera hacia la fila de enfrente a depositar el huevo en la cuchara de su pareja.*

FILA 2: *Los niños y niñas esperan con la cuchara en la boca que su pareja deposite el huevo en la cuchara, una vez logrado de inmediato parte hacia el frente a depositar el huevo en la cuchara de su pareja.*

Gana la pareja que más huevos haya depositado en sus cucharas y que haya cometido menos errores.



NOMBRE DEL JUEGO:

Carrera de tres pies.

MATERIAL: *Un cordón grueso, una correa*

JUGADORES: *Por parejas*

EJECUCIÓN: *Los dos jugadores se amarran los pies juntos (derecho-izquierdo), y comienzan a correr evitando caerse, gana el que llega a la meta primero.*



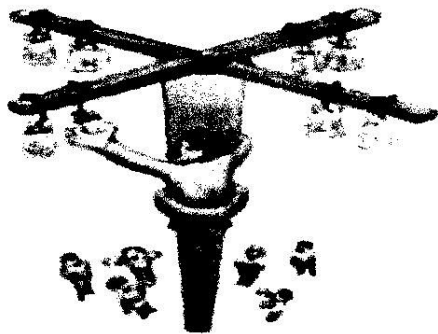
NOMBRE DEL JUEGO:

El Florón.

MATERIAL: Fichas o piedra

JUGADORES: Indefinidos

EJECUCIÓN: Todos los participantes realizan un círculo y el encargado del juego pasa diciendo: *El florón está en mis manos de mis manos ya pasó. Las monjitas Carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán. Arrayán de la quebrada yo te mandaré a cortar para que las monjitas hallen lo que fueron a buscar. - ¿Dónde está el florón? Los niños de colocan uno junto a otro y se cruzan los manos atrás. Cualquier objeto se entrega a escondidas. La persona que está al frente debe determinar quién tiene el objeto. Quien es descubierto con el objeto en la mano pasa al frente. Este continúa en forma sucesiva.*



NOMBRE DEL JUEGO:

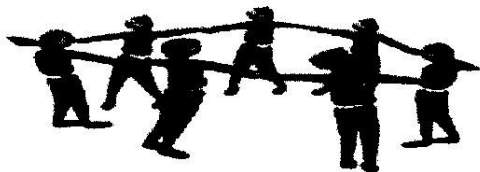
El Palo encebado.

MATERIAL: Palos, grasa, sogas, premios.

JUGADORES: Indefinidos

EJECUCIÓN: Los jugadores trepan el palo encebado utilizando sus manos, pies hasta llegar a coger los premios que están colgados.

Atracción popular, juego apetecido por los niños, jóvenes y adultos, que en épocas de fiestas tradicionales en los pueblos es uno de los eventos de gran concurrencia.



NOMBRE DEL JUEGO:

El patio de mi casa

MATERIAL:

JUGADORES: *Indefinidos*

EJECUCIÓN: *Todos se agarran de las manos y forman un círculo amplio, con los brazos estirados. Dentro del círculo hay un jugador, que será el que haga de cojita al final del juego. Y cantando desarrollan el juego:*

*El patio de mi casa es particular,
Cuando llueve se moja como los demás.
¡Agáchate! ¡Y vuélvete a agachar!
¡Que los agachaditos, no saben bailar.*

H, I, J, K, L, M, N, A, que si tú no me quieres otro niño me querrá.

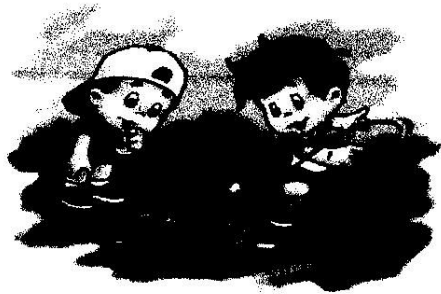
¡Chocolate!, ¡molinillo! ¡Corre, corre, que te pilló!

¡A estirar, a estirar! Que el demonio va a pasar.

Desde chiquitita me quedé, me quedé, algo resentida de este pie, de este pie.

Disimulad, que soy una cojita, y si lo soy, lo disimulo bien.

¡Ay, ay! que te pego un puntapié con la punta de este pie.



NOMBRE DEL JUEGO:

El Trompo

MATERIAL: *Trompos de madera, plástico con punta de acero*

JUGADORES: *Indefinidos*

EJECUCIÓN: *Se dibuja un círculo con una cruz en la mitad en el suelo, se hace bailar el trompo y el trompo que llegue casi al centro empieza el juego y una raya a dos metros aproximadamente que se denomina la salida. Cada jugador pone unas canicas dentro del círculo (todos el mismo número). Se tira hacia el círculo. El que más cerca se quede juega primero para intentar sacar las bolas del círculo. Las que consiga sacar son para él puede también matar a sus ponentes pegándole a sus respectivas bolas.*



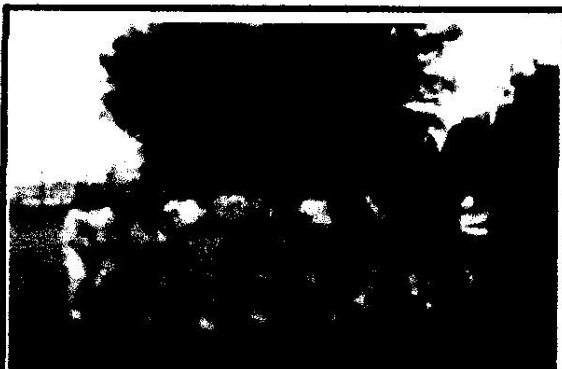
NOMBRE DEL JUEGO:

Las escondidas

MATERIAL: *Bosque (árboles)*

JUGADORES: *Indefinidos*

EJECUCIÓN: *Del grupo se nombra a un jugador que tendrá que buscar a sus demás compañeros, en la pared cuenta hasta el número que se le indique y los demás compañeros se esconderán en cualquier lugar del bosque, casa, etc., el que está buscando tiene que correr a la pared topar y decir visto, se termina el juego hasta que haya encontrado a todos sus compañeros.*



NOMBRE DEL JUEGO:

Gato y ratón

MATERIAL: *Ninguno*

JUGADORES: *Indefinidos*

EJECUCIÓN: *Los niños y niñas realizan un círculo, un jugador se encuentra en el centro y otro fuera del círculo y dicen:*

gato: ratón ratón;

ratón: que quieres gato ladrón;

gato: comer te quiero;

ratón: cómeme si puedes;

gato: estas gordito;

ratón: hasta la punta de mi rabito;

El gato al oír esto persigue al ratón hasta cogerlo, si el ratón está dentro del círculo los niños cierran el mismo para que no entre el gato, y así pueden participar nuevamente 2 gatos, 2 ratones, etc.,



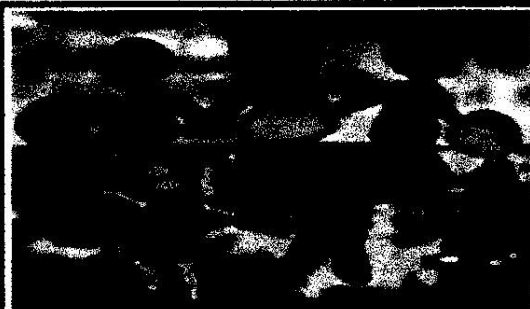
NOMBRE DEL JUEGO:

Juego con la hula, hula

MATERIAL: *Aro de plástico*

JUGADORES: *Personal, Indefinidos en competencia*

EJECUCIÓN: *Los pequeño mostrará su destreza, girando, balanceándose y caminando con el aro. Los giros a inicios de la práctica se hacen en la cintura, pues es más sencillo controlar el hula- hula en esa parte del cuerpo, buscará dominar sus movimientos para no perder, logrando coordinación y fuerza física. Este juego se lo realiza de forma individual o en competencia.*



NOMBRE DEL JUEGO:

Juguemos en el bosque

MATERIAL: *Ninguno*

JUGADORES: *Mínimo de 4 jugadores.*

EJECUCIÓN: *Se arma una ronda y un niño hace de lobo.*

Coro: *Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero nos comerá*

¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: *Levantándome de la cama*

Se repite la primera estrofa y se pregunta al lobo, quien describe todo lo que hace antes de salir: desayunar, lavarse los dientes, bañarse, vestirse. Cuando el lobo está listo para salir, corre a agarrar a los niños...



NOMBRE DEL JUEGO:

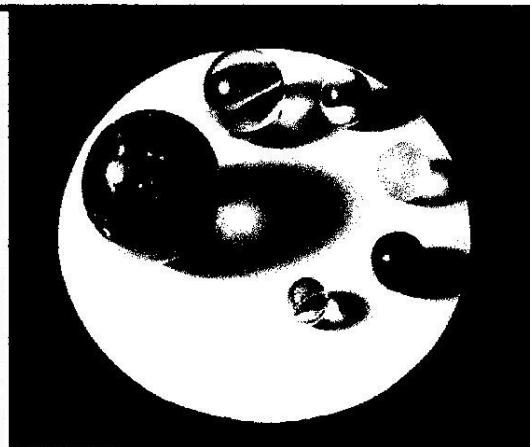
La gallina ciega

MATERIAL: Pañuelo o una venda

JUGADORES: Mínimo de 4 jugadores.

EJECUCIÓN: De todo el grupo se nombra a un jugador que hará las veces de la gallinita ciega, se le coloca en los ojos el pañuelo o venda, se le da una o dos vueltas y se esconde un objeto, todos los demás participantes cantan:

La señora gallina acaba de poner un huevo, donde los habrá puesto búscalo, búscalo, búscalo, en ese momento la gallinita empieza a buscar el objeto, y el resto le dicen caliente o frío, mientras más se aproxime al objeto le van gritando rápidamente las palabras indicadas, termina el juego hasta que la persona encuentre el objeto y se pone otros la venda.



NOMBRE DEL JUEGO:

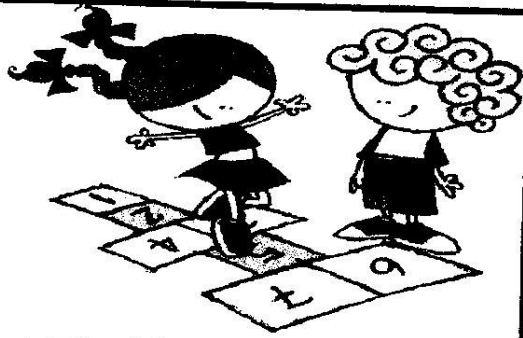
La Macateta

MATERIAL: Piedra, canicas, una de ellas más grande que las otras.

JUGADORES: Indefinido.

EJECUCIÓN: Aunque existen muchas variantes, la esencia del juego es lanzar una o varias canicas para intentar aproximarse hasta tocar la canica del contrario, y luego pasar un obstáculo o aproximarse a un lugar estipulado. Cuando se gana una mano se suelen tomar las canicas del otro jugador o de los jugadores contrarios.

Es considerado un juego exclusivo para niñas. Juego autóctono ecuatoriano.



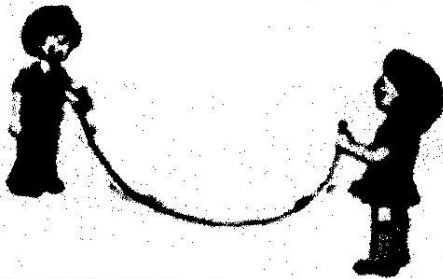
NOMBRE DEL JUEGO:

La Rayuela

MATERIAL: *Fichas, cortezas de frutas, pedazo de madera, etc.*

JUGADORES: *Mínimo dos jugadores.*

EJECUCIÓN: *Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón y si es en la tierra con un palito. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero. Existen muchos tipos de rayuela como: la del gato, el avión, el limón, el barco, los días de la semana, los meses del año, etc.*



NOMBRE DEL JUEGO:

La Soga

MATERIAL: *Cuerda de cabuya u otro material.*

JUGADORES: *Mínimo 4 jugadores.*

EJECUCIÓN: *Se juega con una cuerda generalmente de cabuya. Se toman los extremos y se bate. En ocasiones se fija en un extremo a un palo o poste. Cada una de las personas debe ingresar saltando. Quienes baten cantan en coro: Monja, viuda, soltera, casada. Monja, viuda, soltera y casada... hasta cuando la persona pierde por no saltar debidamente. Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.*



NOMBRE DEL JUEGO:

Las canicas

MATERIAL: *Canicas (bolas de cristal, porcelana o metal).*

JUGADORES: *Mínimo 4 jugadores.*

EJECUCIÓN: *Se dibuja un círculo en el suelo y una raya a dos metros aproximadamente que se denomina la salida. Cada jugador pone unas canicas dentro del círculo (todos el mismo número). Se tira hacia el círculo. El que más cerca se quede juega primero para intentar sacar las bolas del círculo. Las que consiga sacar son para él puede también matar a sus ponentes pegándole s sus respectivas bolas número). Se tira hacia el círculo. El que más cerca se quede juega primero para intentar sacar las bolas del círculo. Las que consiga sacar son para él puede también matar a sus ponentes pegándole s sus respectivas bolas.*



NOMBRE DEL JUEGO:

Las Cogidas

MATERIAL: *Ninguno*

JUGADORES: *Indefinidos.*

EJECUCIÓN: *Dos jugadores o más, empiezan a coger y los van colocando en un círculo o pared a los jugadores que van cogiendo, estos pueden ser salvados por otros compañeros y seguir jugando.*



NOMBRE DEL JUEGO:

La Candelita

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Cinco.

EJECUCIÓN: Cuatro niños se esconden detrás de cuatro columnas o árboles, un quinto participante se acerca a uno de ellos y pide "una candelita", el niño en el árbol o columna dirá "a la otra casita" señalando hacia otro de los participantes. Mientras el que busca la candelita se dirige al lugar indicado, el resto se moviliza intercambiando posiciones, el que busca la candelita debe ocupar el puesto de uno de ellos en ese instante. El que se quede sin árbol será el siguiente en buscar la candelita.



NOMBRE DEL JUEGO:

Las carretillas

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Por pareja.

EJECUCIÓN: Un jugador se coloca boca abajo levantando sus brazos, y el otro jugador le coge los pies y a la voz de en sus marcas, listos, fuera, salen hacia otro lugar indicado, luego pueden regresar realizando un intercambio (viceversa).



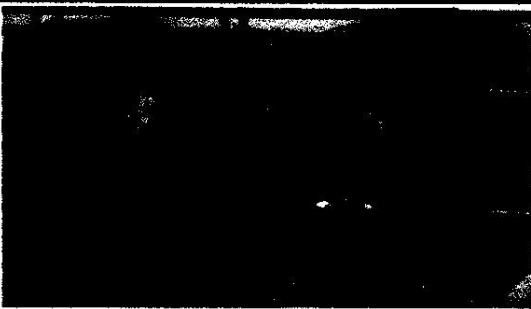
NOMBRE DEL JUEGO:

La cometa

MATERIAL:*Carrizos, papel cometa o plástico, piola,*

JUGADORES:*Ilimitado*

EJECUCIÓN: *Los jugadores construyen sus cometas y las hacen volar en el bosque, desarrollando mucha destreza, para elevarlas. Deben tener persecución de la dirección del viento. Gana el que más alto la eleve lo mismo que se comprueba por la cantidad de piola utilizada.*



NOMBRE DEL JUEGO:

Las Estatuas

MATERIAL:*Ninguno*

JUGADORES:*Indefinido.*

EJECUCIÓN: *Todos los participantes se pasean por el patio y un jugador escogido por todos dice: uno, dos tres estatua, al oír esto los otros jugadores se quedan quietos sin moverse, el que se mueve o hace algún tipo de movimiento o gesto que da eliminado y siguen jugando hasta que quede un solo ganador.*



NOMBRE DEL JUEGO:

Lirón, Lirón...

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Indefinido.

EJECUCIÓN: Dos niños se colocan uno frente a otro y se toman de las manos. Cada uno debe elegir una fruta que lo represente, por ejemplo: el uno es manzana y la otra uva. El resto de niños debe pasar por debajo de las manos de los dos niños, mientras ellos recitan los siguiente:

Lirón, lirón, dónde viene tanta gente de la casa de San Pedro, una puerta se ha caído mandaremos a componer con qué plata, qué dinero con las cáscaras de huevo que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar.

Se retiene a un niño y se le pide en secreto que escoja una fruta, por ejemplo: manzana o uva. Según la elección el niño se pondrá detrás del niño manzana o uva, hasta que todos los formen una fila ya sea detrás de uno o de otro integrante del "puente". Finalmente, cada fila tira para su lado. La fila que se rompe o se cae pierde.



NOMBRE DEL JUEGO:

Los Colores

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Indefinidos

EJECUCIÓN: Cada niño escoge un color distinto. Una persona debe asumir el papel de ángel y otra de diablo, entonces dicen:

Tun, tun...

Niños: *¿Quién es?*

- *El ángel con su capa de oro.*

Niños: *¿Qué desea?*

- *Un color*

Niños: *¿Qué color?*

- *Blanco. (Se consulta si existe ese color).*

Si no hay, se contesta: - *Pase cantando.*

- *Tun tun...*

Niños: *¿Quién es*

- *El diablo con sus mil cachos.*

Niños: *¿Qué desea?*

- *Un color*

Niños: *¿Qué color?*

- *Amarillo.*

Si hay este color el niño o la niña se pone detrás formando una cadena humana. Para al final medir la fuerza de los dos grupos se traza una línea entre la cadena del diablo y la del ángel. Gana quien se impone y no cruza la línea que separa el límite.



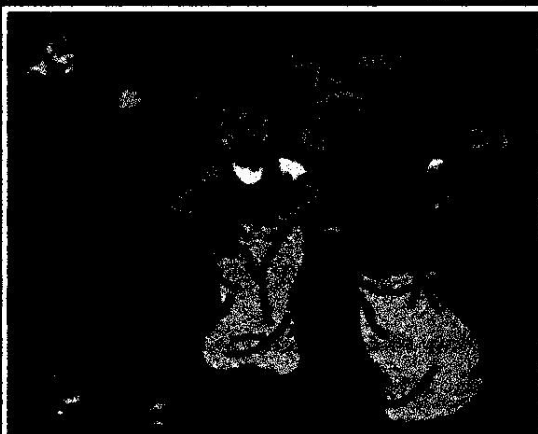
NOMBRE DEL JUEGO:

Los Caballitos

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Mínimo 4.

EJECUCIÓN: Los jugadores se cogen en parejas, uno el jinete y otro el caballito y se colocan uno encima de otro y comienza la pelea de caballitos, en este juego van perdiendo los jinetes que se caen de su caballo, gana la pareja que quede con su jinete y caballito si caerse.



NOMBRE DEL JUEGO:

Los Ensacados

MATERIAL: Sacos de yute

JUGADORES: Mínimo 2.

EJECUCIÓN: Los jugadores se meten en los sacos y se corre hacia la meta dando saltos, sin agarrar ni empujar a los demás participantes. Gana quien llega antes a la meta



NOMBRE DEL JUEGO:

Los Pares o Nones

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Mínimo 2.

EJECUCIÓN: Se colocan en círculo los participantes y dicen: "Piedra, papel o tijera. Uno, dos, tres" Y sacan cada uno lo quiera. La piedra gana a la tijera, la tijera al papel y el papel a la piedra.

En este juego se refleja: velocidad, firmeza y resistencia.



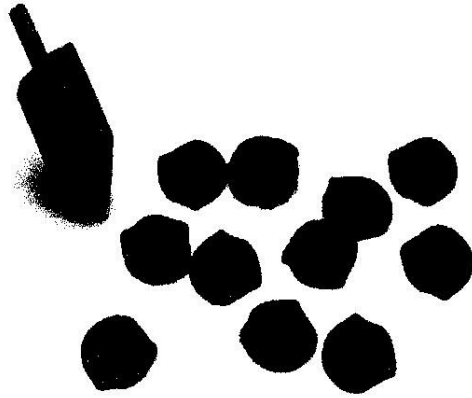
NOMBRE DEL JUEGO:

Pase el Rey que ha de pasar

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Indefinido.

EJECUCIÓN: Se designa una pareja cogida de las manos y en silencio dicen colores o nombres de frutas, luego todos los participantes forman una columna y a lo que pasan por debajo de los brazos de sus compañeros dicen: El puente está quebrado, conque mandaremos a componer, con la cáscara de huevo, que pase el rey, que ha de pasar; el hijo el conde se ha de quedar...el que se queda tiene que decir lo que es cada uno de sus compañeros este continúa en forma sucesiva, luego todos van a las columnas de cada jugador y empiezan a medir sus fuerzas, halándose



NOMBRE DEL JUEGO:

La Perinola

MATERIAL: Objeto de madera o plástico que termina en una punta, monedas o fichas.

JUGADORES: Mínimo 2.

EJECUCIÓN: Se utiliza como juguete existiendo numerosas formas derivadas de la peonza clásica, que se hace girar con la mano, normalmente gracias a un saliente en vertical que permite imprimir la fuerza angular. En sus diferentes caras tienen escrito frases que determinan las reglas del juego, como: **SACA 2, PON 3, DEJA, PIERDE TODO, GANA TODO, TODOS PONEN.**



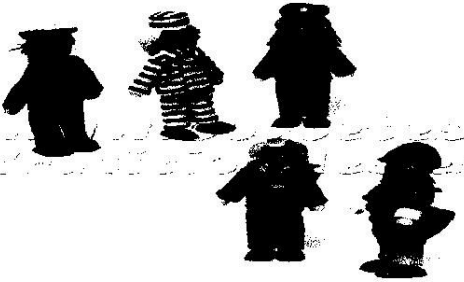
NOMBRE DEL JUEGO:

Piedra papel o tijera

MATERIAL: Objeto de madera o plástico que termina en una punta.

JUGADORES: Mínimo 2.

EJECUCIÓN: Se colocan en círculo los participantes y dicen: "Piedra, papel o tijera. Uno, dos, tres" Y sacan cada uno lo quiera. La piedra gana a la tijera, la tijera al papel y el papel a la piedra.



NOMBRE DEL JUEGO:

Policía y ladrón

MATERIAL: Ninguno

JUGADORES: Indefinido

EJECUCIÓN:

- 1) *Se dividen los jugadores en dos equipos, unos serán los policías y otros los ladrones.*
- 2) *Se fija un lugar como un banco, un poste o algo así para hacer de cárcel y empieza entonces el juego.*
- 3) *Los policías dan un tiempo para que los ladrones huyan y después salen a perseguirlos.*
- 4) *Cuando un policía atrapa a un ladrón, lo conduce a la cárcel. Un ladrón no puede abandonar la cárcel a menos que lo toque un compañero que no esté atrapado. Los policías montan guardia en la cárcel para evitar el rescate de los prisioneros.*
- 5) *Cuando todos los ladrones son atrapados se cambian los papeles y se vuelve a jugar.*

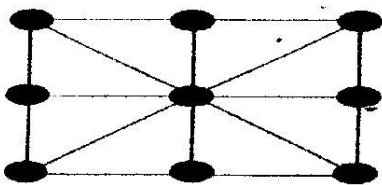


NOMBRE DEL JUEGO:

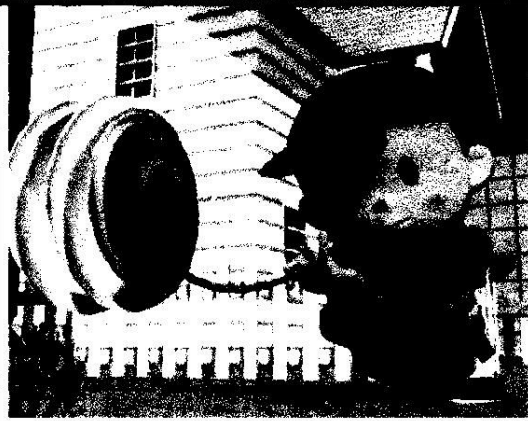
Tres en raya

MATERIAL: seis piedras diferentes tres a tres y el dibujo

JUGADORES: Dos.



EJECUCIÓN: *Por sorteo se elige a uno de los participantes que comienza el juego colocando una de sus piedras en el centro. Alternativamente las van colocando hasta que uno consigue completar una línea entera. El ganador comienza el siguiente juego.*



NOMBRE DEL JUEGO:

YO-YO

MATERIAL: Disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda y un cordón

JUGADORES: Mínimo 2.

EJECUCIÓN: El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Se maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y abajo

Este juego se puede jugar sólo, acompañado, hacer competiciones y hasta malabarismos



NOMBRE DEL JUEGO:

El Zumbambico

MATERIAL: Botón grande y piola

JUGADORES: Individual

EJECUCIÓN: Construyen su zumbambico, lo enrollan, abren y cierran sus manos y hacen girar el zumbambico, gana el que sigue manteniendo su zumbambico rolando.

BIBLIOGRAFÍA

1. ALFARO TORRES, Rolando. *Juegos cubanos*. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 2002. 182p.
2. ALVARADO HERNÁNDEZ, María del Mar. RODRÍGUEZ CURBELO, Aryok Zakkur., *La Educación Psicomotriz en la Educación Infantil...* EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 148, Septiembre de 2010. <http://www.efdeportes.com/>
3. BANTULÁ JANOT, J. y MORA VERDENY, J.M. (2002). *Juegos multiculturales 225 juegos*.
4. BANTULÁ, J. (2006). *Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica*.
5. **BURGOS** *Juegos Populares de Fray Valentín de la Cruz 1993*
6. CAILLOIS Roger, *Teoría de los juegos* (Seix Barral, Barcelona)
7. CONDE Caveda, José Luis, et. al.: *Fundamentos para el Desarrollo de la Motricidad en Edades Tempranas*.pp.56.
8. **CONTROL DE LA MOTRICIDAD GRUESA...** Actualizado: 5/22/2007 Versión en inglés revisada por: Joseph V. Campellone, M.D., División of Neurology, Cooper University Hospital.
9. **COSAS DE LA INFANCIA®** registrada por Infancia E.I.R.L del Grupo Kiddy's House
10. DURIVAGE, Johanne. *Educación y psicomotricidad*. P. 18
11. DURIVAGE, Johanne.: *Educación y Psicomotricidad*.p.26
12. *Expresión Rítmica Motriz* www.elcamajan.com/librospdf/que...la-expresión-rítmica/1/
13. **FESTIVAL DE JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES**. diario manabita. ec *Viernes, 14 Diciembre 2007 21:10*
14. GARVEY, C. (1985): *El juego infantil*. Madrid. Morata.
15. GEERTZ, C. (1989): *La interpretación de las culturas*. Barcelona. Gedisa
16. GUERRERO BLANCO, Ma. Esmeralda. SÁNCHEZ BALTAZAR, Ma. *De la O, ... Juegos*
17. INPC. 2010. *Patrimonio Vivo Juegos Tradicionales Infantiles,...* inpcbog@gmail.com. O a través de la página web: www.inpc.gov.ec. *La expresión corporal en la edad preescolar*.

18. **IPANC** *Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural*
PEDAGOGÍA DE LA INTERCULTURALIDAD, DERECHOS, MEMORIA E
IDENTIDAD EN EL ECUADOR.
19. **LANTIGUA HERNÁNDEZ, Jesús** Lic... jesus.lantigua@umcc.cu .., *El deterioro de los juegos tradicionales* *Revista Digital - Buenos Aires - Año 11 - N° 106 - Marzo de 2007*
20. **LAVEGA, P. (1996):** *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno.* *Universidad de La Laguna, Universidad de las Palmas de Gran Canaria.*
21. **LLORCA LINARES, Miguel,**... *Apuntes de la asignatura "Psicomotricidad". Profesor: Magisterio de Educación Física, curso 2005-2006. Universidad de la Laguna.*
22. **ORDÓÑEZ ITURRALDE, Wilman,**... *Palabra en Pie - Wilman Ordóñez Iturralde y lo montubio (2005)*
23. *Populares y Tradicionales de Ayer y Hoy.*
www.everyoneweb.com/WA/.../La_expre_corporal_preescolar.doc
24. **RAABE, I. (1979):** *El niño y el juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones pedagógicas.* UNESCO. Madrid.
25. **RENSON, R. (1991).** *El retorno de los deportes y juegos tradicionales. Revista de la actividad física y el deporte, No 8, León.*
26. **VV.AA. 4º seminario sobre folklore y etnografía.** Ayuntamiento de Murcia, 2004. Portal de la Federación Española de Petanca. www.cosasdelainfancia.com

INDICE GENERAL

	<i>Página</i>
<i>Presentación</i>	2
<i>Introducción</i>	3
<i>Objetivos del Manual</i>	5
<i>Objetivo General</i>	5
<i>Objetivos Específicos</i>	5
<i>Los Juegos Tradicionales y Populares</i>	6
<i>Los Juegos Tradicionales</i>	7
<i>Los Juegos Populares</i>	8
<i>Desarrollo de la Motricidad Gruesa</i>	9
<i>Técnicas Participativas de los Juegos Tradicionales y Populares</i>	11
<i>Bitácora de los Juegos Tradicionales y Populares</i>	12
<i>Baile de la naranja</i>	12
<i>Buenos días mi Señoría Matantiru Tirulán</i>	12
<i>Carrera de la cuchara y el huevo.</i>	13
<i>Carrera de tres pies.</i>	13
<i>El Florón.</i>	14
<i>El Palo encebado</i>	14
<i>El patio de mi casa</i>	15
<i>El Trompo</i>	15
<i>Las escondidas</i>	16
<i>Gato y ratón</i>	16
<i>Juego con la hula, hula</i>	17
<i>Juguemos en el bosque</i>	17
<i>La gallina ciega</i>	18
<i>La Macateta</i>	18
<i>La Rayuela</i>	19
<i>La Soga</i>	19
<i>Las canicas</i>	20
<i>Las Cogidas</i>	20
<i>La Candelita</i>	21
<i>La Carretilla</i>	21
<i>La Cometa</i>	22
<i>La Estatua</i>	22
<i>Lirón, Lirón...</i>	23
<i>Los Colores</i>	24
<i>Los Caballitos</i>	25
<i>Los Ensacados</i>	25
<i>Los Pares o Nones</i>	26
<i>Pase el Rey que ha de pasar</i>	26
<i>La Perinola</i>	27

<i>Piedra papel o tijera</i>	27
<i>Policía y ladrón</i>	28
<i>Tres en raya</i>	28
<i>YO-YO</i>	29
<i>El Zumbambico</i>	29
<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	30

6.5. ACTIVIDADES

Fecha	Actividad	Tema	Recursos
03/23/11	Taller de Capacitación	Manual estratégico para la aplicación de juegos tradicionales y populares en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de etapa inicial.	*Facilitador *Pizarra líquida. *proyector de Pantalla. *Material de apoyo.
03/24/11	Taller de Capacitación	La Psicología educativa en los juegos Tradicionales y Populares en la educación inicial	*Facilitador *Pizarra líquida. *proyector de Pantalla. *Material de apoyo.
03/25/11	Taller de Capacitación	La Motricidad Gruesa y su incidencia en la educación de los Párvulos.	*Facilitador *Pizarra líquida. *proyector de Pantalla. *Material de apoyo.

6.7 RECURSOS.

6.7.1 Humanos

- Capacitadores
- Organizadoras del evento.
- Personal de apoyo logístico.

6.7.2 Técnicos.

- Proyector de pantalla
- Laptop.
- Equipo de audio
- Equipo multimedia y ventilación adecuada.

6.7.3 Materiales.

- Mobiliarios
- Pizarra líquida.
- Marcadores líquidos para pizarra.
- Borrador de pizarra.
- Marcadores permanentes de varios colores.
- Cinta adhesiva
- Papelotes
- Carpetas
- Rotal folio,

6.7.4 FINANCIEROS.

Se financiará con el aporte de los Jardines involucrados, más los valores obtenidos por la inscripción de los asistentes al evento

6.8 PRESUPUESTO.

MATERIALES	UNIDADES	VALORES
*Costo de los Facilitadores	3	\$ 300,00
*Marcadores líquidos para pizarra	6	6,00
*Borrador de pizarra.	2	2,00
*Marcadores permanentes de varios colores.	10	8,00
*Cinta adhesiva.	3	3,00
*Papelotes	25	10,00
*Carpetascon hojas	30	15,00
*Rotal folio,	30	20,00
*Diplomas	30	60,00

TOTAL		\$ 424,00
--------------	--	------------------

6.9 EVALUACIÓN

- Asistencia y participación de los involucrados del taller.
- El nivel de recepción de los docentes a través de los trabajos individuales y grupales.
- La reflexión y empoderamiento en las plenarias.

BIBLIOGRAFÍA

1. ALFARO TORRES. Rolando. Juegos cubanos. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 2002. 182p.
2. ALVARADO HERNÁNDEZ, María del Mar. RODRÍGUEZ CURBELO, Aryok Zakkur., La Educación Psicomotriz en la Educación Infantil... EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 15, N° 148, Septiembre de 2010. <http://www.efdeportes.com/>
3. BANTULÁ JANOT, J. y MORA VERDENY, J.M. (2002). Juegos multiculturales 225 juegos.
4. BANTULÁ, J. (2006). Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica.
5. **BURGOS** Juegos Populares de Fray Valentín de la Cruz 1993
6. CAILLOIS Roger, Teoría de los juegos (Seix Barral, Barcelona)
7. CONDE Caveda, José Luis, et. al.: Fundamentos para el Desarrollo de la Motricidad en Edades Tempranas.pp.56.
8. **CONTROL DE LA MOTRICIDAD GRUESA...** Actualizado: 5/22/2007 Versión en inglés revisada por: Joseph V. Campellone, M.D., División of Neurology, Cooper University Hospital.
9. **COSAS DE LA INFANCIA®** registrada por Infancia E.I.R.L del Grupo Kiddy's House
10. DURIVAGE, Johanne. Educación y psicomotricidad. P. 18
11. DURIVAGE, Johanne.: Educación y Psicomotricidad.p.26
12. Expresión Rítmica Motriz www.elcamajan.com/librospdf/que...la-expresión-rítmica/1/
13. **FESTIVAL DE JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES.** diario manabita. ec **Viernes, 14 Diciembre 2007 21:10**

14. **GARVEY, C. (1985):** El juego infantil. Madrid. Morata.
15. **GEERTZ, C. (1989):** La interpretación de las culturas. Barcelona. Gedisa
16. **GUERRERO BLANCO, Ma. Esmeralda. SÁNCHEZ BALTAZAR, Ma. De la O,...** Juegos
17. **INPC. 2010.** Patrimonio Vivo Juegos Tradicionales Infantiles,... inpcbog@gmail.com. O a través de la página web: www.inpc.gov.ec. La expresión corporal en la edad preescolar.
18. **IPANC Subsecretaría de Educación para el Diálogo Intercultural PEDAGOGÍA DE LA INTERCULTURALIDAD, DERECHOS, MEMORIA E IDENTIDAD EN EL ECUADOR.**
19. **LANTIGUA HERNÁNDEZ, Jesús Lic...** jesus.lantigua@umcc.cu .., El deterioro de los juegos tradicionales Revista Digital - Buenos Aires - Año 11 - N° 106 - Marzo de 2007
20. **LAVEGA, P. (1996):** El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Universidad de La Laguna, Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
21. **LLORCA LINARES, Miguel,...** Apuntes de la asignatura "Psicomotricidad". Profesor: Magisterio de Educación Física, curso 2005-2006. Universidad de la Laguna.
22. **ORDÓÑEZ ITURRALDE, Wilman,...** Palabra en Pie - Wilman Ordóñez Iturralde y lo montubio (2005)
23. **Populares y Tradicionales de Ayer y Hoy.** www.everyoneweb.com/WA/.../La_expre_corporal_preescolar.doc
24. **RAABE, I. (1979):** El niño y el juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones pedagógicas. UNESCO. Madrid.
25. **RENSON, R. (1991).** El retorno de los deportes y juegos tradicionales. Revista de la actividad física y el deporte, No 8, León.
26. **VV.AA. 4º seminario sobre folklore y etnografía.** Ayuntamiento de Murcia, 2004. Portal de la Federación Española de Petanca. www.cosasdelainfancia.com

ANEXOS

GUÍAS DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN: Jardín Particular "Génesis"

FECHA: 23/11/10

OBSERVACIÓN: Observar cómo se desarrollan los diferentes juegos tradicionales, en donde los niños y niñas participan, se integran de manera solidaria, poniendo de manifiesto su motricidad gruesa, en cada uno de los eventos en que participan.

ASPECTOS A OBSERVAR NÓMINA DE NIÑOS/NIÑAS	Participa activamente en el juego de los ensacados		Demuestra destreza agilidad y fuerza en brazos y piernas al trepar el palo encebado		Compite, respetando turno en el juego de la Rayuela		Camina con agilidad y equilibrio en el juego de la cuchara y el huevo		En el juego de la cuerda brinca de manera sincronizada		Solidario y respetuoso al momento de participar en pruebas de relevo.		Se inclina más a los juegos tradicionales		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N
No															
1.-Ana Lucia			X			X		X		X		X		X	
2.-José Luis	x			x			x			x			x		
3.-Fiorella			x			x		x					x		
4.-Angelo		x			x			x						x	
5.-Alejandra			x		x			x		x		x		x	
6.-Joselo	x			x		x		x		x		x			
7.-Anahi			X			X			X			X			X
8.-Luis Alejandro	x					x							x		x
9.-Andrea		x			x			x			x				x
10.-Carlos Luis	x			x		x		x		x		x		x	

S = SIEMPRE

A = a VECES

N = NUNCA

GUIAS DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN: Jardín Particular "Mis Horas Felices"

FECHA: 24/11/10

EVALUACIÓN: Del área perceptiva (visual y táctil, auditiva, espacio-temporal), área motriz en general, área socio-afectiva

ASPECTOS A EVALUAR NÓMINA DE NIÑOS/NIÑAS	Participa activamente en el juego de los ensacados			Demuestra destreza agilidad y fuerza en brazos y piernas al trepar el palo encebado			Compite, respetando turno de la Rayuela			Camina con agilidad y el equilibrio en el juego de la cuchara y el huevo			En el juego de la cuerda brinca de manera sincronizada			Solidario y respetuoso al momento de participar en pruebas de relevo.			Se inclina más a los juegos tradicionales		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N
1.-Juan José	x			x			x			x			x					x			x
2.-Fabiana		x			x			x			x			x							
3.-Valentina.		x			x		x				x			x							x
4.-Dustin.	x			x					x						x						
5.-Mellisa		x			x			x			x			x							x
6.-Kathia	x			x			x				x			x							
7.-Estefano		x			x			x			x			x							
8.-Mireya	x				x				x		x			x							
9.-Belén		x			x			x			x			x							x
10.-Matias	x			x			x				x			x							x

S=SIEMPRE.

A = A VECES

N = NUNCA

GUIAS DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN: Jardín Particular "Nuestra América"

FECHA: 25/11/10

EVALUACIÓN: Del área perceptiva (visual y táctil, auditiva, espacio-temporal), área motriz en general, área socio-afectiva

APECTOS A EVADUAR NÓMINA DE NIÑOS/NIÑAS	Participa activamente en el juego de ensacados			Demuestra destreza agilidad y fuerza en brazos y piernas al trepar el palo encebado			Compite, respetando turno en el juego de la Rayuela			Camina con agilidad equilibrada en el juego de la cuchara y el huevo			En el juego de la cuerda brinca de manera sincronizada			Solidario y respetuoso al momento de participar en pruebas de relevo.			Se inclina más a los juegos tradicionales		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N	S	A	N			
No																					
1.-Jorge José	x			x			x			x											
2.-Fabian		x			x			x			x					x					
3.-Pablito.		x			x		x				x					x					
4.-Daniel.	x			x					x												x
5.-Miriam		x			x																
6.-Katuska	x			x																	
7.-Esteban		x			x		x														
8.-Elena	x				x				x												
9.-Bryan		x			x				x												
10.-Ricardo	x			x			x														

S=SIEMPRE.

A = A VECES

ON = Objetivo No Alcanzado



**UNIVERSIDAD PARTICULAR "SAN GREGORIO" DE PORTOVIEJO
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivos: Determinar se los juegos tradicionales inciden en la motricidad gruesa de los niños y niñas de los jardines de infantes: Nuestra América, Mis Horas Felices y Génesis de la ciudad de Bahía de Caráquez.

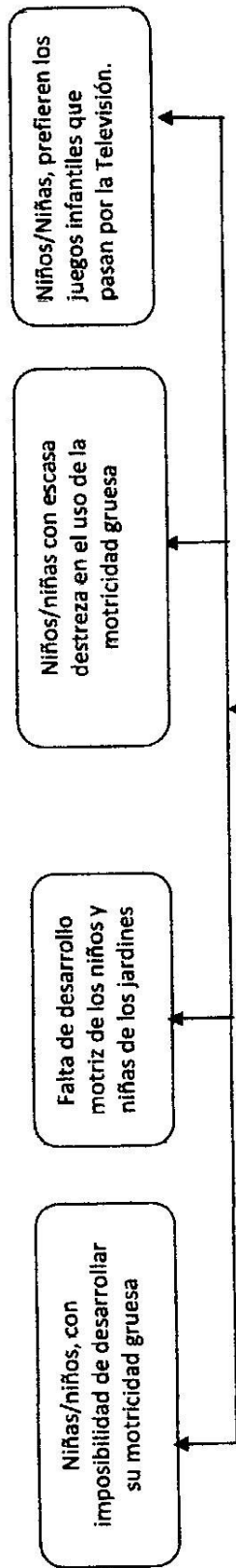
1. ¿Conoce usted los juegos tradicionales y populares que existen en la comunidad donde se inserta el jardín de infantes donde labora?
2. ¿Cuáles de estos juegos tradicionales y populares se practican en la comunidad donde se inserta su jardín de infante?
3. ¿El Uso de los juegos tradicionales y populares, benefician a los niños de los jardines de Infantes?
4. ¿Las rondas, juegos y cantos infantiles pueden ayudar a desarrollar motricidad gruesa en los niños/niñas del jardín de infante donde usted labora?
5. ¿Practican juegos tradicionales y populares en el jardín de infante donde es docente?
6. ¿Existe la infraestructura necesaria para la práctica de los juegos tradicionales y populares?
7. ¿Cuáles de estas estrategias son recomendadas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Jardín de Infantes?
8. ¿Ha participado usted en los juegos tradicionales y populares?

9. ¿Cuáles de estos aspectos se potencializan en los niños/niñas de los jardines de infantes, luego de su trabajo con los juegos tradicionales y populares.

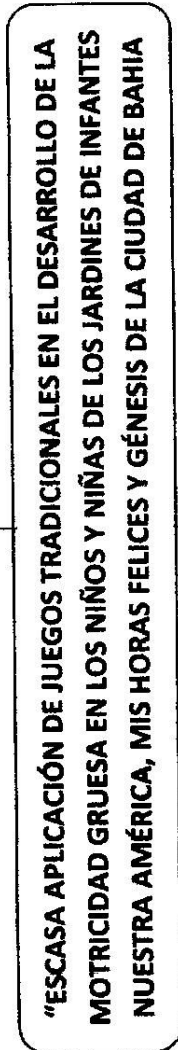
10. ¿Los docentes de jardines de infantes, pueden elaborar un diseño curricular, en donde se incluya los juegos tradicionales y populares?

ARBOL DEL PROBLEMA

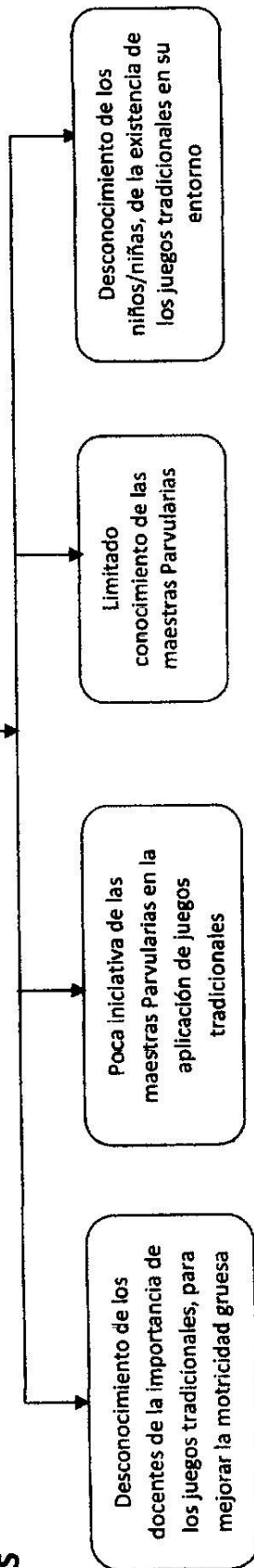
EFFECTOS



PROBLEMA

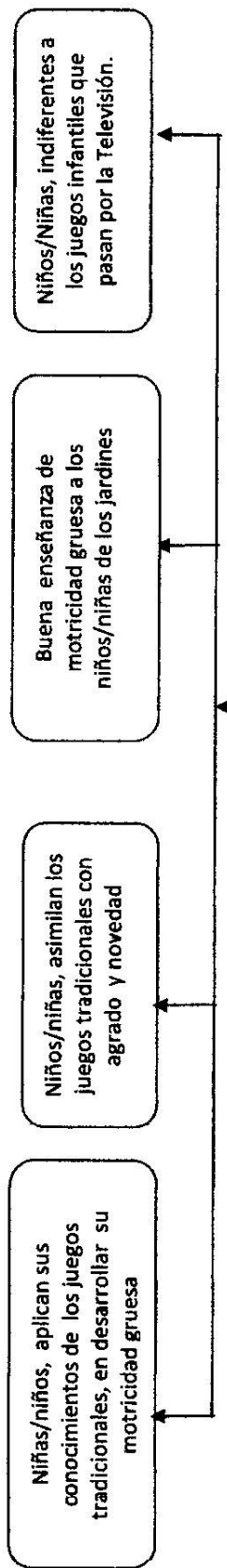


CAUSAS



ARBOL DE OBJETIVOS

EFFECTOS



PROBLEMA

"SUFICIENTE APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES NUESTRA AMÉRICA, MIS HORAS FELICES Y GÉNESIS DE LA CIUDAD

CAUSAS

