



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES - POPULARES Y SU INCIDENCIA EN
LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES" UBICADA EN EL NORTE DE
GUAYAQUIL**

AUTORAS:

**MEILYN ESTEFANIA PALACIOS BENITEZ – GILHIAN ROXANA BRAVO
BONILLA**

TUTORA:

MSC. CECIBEL FALCONES RAMÍREZ

**PERÍODO LECTIVO
2016-2017**

GUAYAQUIL – ECUADOR

Guayaquil, 19 de Octubre del 2016.

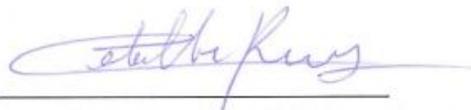
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la carrera Ciencias de la Educación, Mención Parvulario.

CERTIFICO

Yo, MSC CECIBEL FALCONES RAMIREZ, certifico que el Proyecto de Investigación con el tema: **Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicada en el norte de Guayaquil.** Ha sido elaborado por las señoritas, bajo mi tutoría y que el mismo reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador que se designe al efecto.

TUTOR



MSC. CECIBEL FALCONES RAMIREZ

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **MEILYN ESTEFANIA PALACIOS BENÍTEZ** con cédula de ciudadanía No 0925068546 de autora, declaro bajo juramento que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo de los criterios y opiniones que en el mismo se declaran, como producto de la investigación que he realizado.

Que soy la única autora del trabajo del Proyecto de Investigación: **Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicada en el norte de Guayaquil** Que el perfil del proyecto es de mi autoría, y que en su formulación he respetado las normas legales y reglamentarias pertinentes, previa la obtención del título (Licenciada en Educación Parvularia), de la Facultad de Educación carrera Ciencias de la Educación, Mención Parvularia de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

De conformidad con lo establecido en el Capítulo I de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, su reglamento y normativa institucional vigente, dejo expresado mi aprobación de ceder los derechos de reproducción y circulación de esta obra, a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicha reproducción y circulación se podrá realizar, en una o varias veces, en cualquier soporte, siempre y cuando sean con fines sociales, educativos y científicos.

La autora garantiza la originalidad de sus aportaciones al proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede.

Autor:

MEILYN ESTEFANIA PALACIOS BENÍTEZ



DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **GILHIAN ROXANA BRAVO BONILLA** con cédula de ciudadanía No 0940968274 en calidad de autora, declaro bajo juramento que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo de los criterios y opiniones que en el mismo se declaran, como producto de la investigación que he realizado.

Que soy la única autora del trabajo del Proyecto de Investigación: **Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicada en el norte de Guayaquil** Que el perfil del proyecto es de mi autoría, y que en su formulación he respetado las normas legales y reglamentarias pertinentes, previa la obtención del título (Licenciada en Educación Parvularia), de la Facultad de Educación carrera Ciencias de la Educación, Mención Parvularia de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

De conformidad con lo establecido en el Capítulo I de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, su reglamento y normativa institucional vigente, dejo expresado mi aprobación de ceder los derechos de reproducción y circulación de esta obra, a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicha reproducción y circulación se podrá realizar, en una o varias veces, en cualquier soporte, siempre y cuando sean con fines sociales, educativos y científicos.

La autora garantiza la originalidad de sus aportaciones al proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede.

Autor:

GILHIAN ROXANA BRAVO BONILLA.

Gilhian Bravo

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **GILHIAN ROXANA BRAVO BONILLA** con cédula de ciudadanía No 0940968274 en calidad de autora, declaro bajo juramento que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo de los criterios y opiniones que en el mismo se declaran, como producto de la investigación que he realizado.

Que soy la única autora del trabajo del Proyecto de Investigación: **Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicada en el norte de Guayaquil** Que el perfil del proyecto es de mi autoría, y que en su formulación he respetado las normas legales y reglamentarias pertinentes, previa la obtención del título (Licenciada en Educación Parvularia), de la Facultad de Educación carrera Ciencias de la Educación, Mención Parvularia de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

De conformidad con lo establecido en el Capítulo I de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, su reglamento y normativa institucional vigente, dejo expresado mi aprobación de ceder los derechos de reproducción y circulación de esta obra, a la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Dicha reproducción y circulación se podrá realizar, en una o varias veces, en cualquier soporte, siempre y cuando sean con fines sociales, educativos y científicos.

La autora garantiza la originalidad de sus aportaciones al proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos que cede.

Autor:

GILHIAN ROXANA BRAVO BONILLA.

AGRADECIMIENTO

A DIOS QUE HA SIDO MI MENTOR Y EL QUE HA HECHO POSIBLE QUE TODAS MIS METAS, AHORA SE ESTÁN REALIZANDO.

A MIS PADRES QUE HAN SIDO MI INSPIRACIÓN Y MOTIVACIÓN PARA SALIR ADELANTE Y PODER CUMPLIR UNO DE LOS PRIMEROS DESAFÍOS EN MI VIDA.

A TODAS MIS MAESTRAS QUE HAN ESTADO EN ESTE PROCESO, POR SUS ENSEÑANZAS Y CONOCIMIENTOS QUE YA LOS ESTOY PONIENDO EN PRÁCTICA.

DEDICATORIA

A MIS PADRES PORQUE SIEMPRE ME HAN ALENTADO A SUPERARME Y SALIR ADELANTE, POR NO DEJARME DERRUMBAR EN NINGÚN MOMENTO, PORQUE SIN SU APOYO NO HUBIESE SIDO POSIBLE CULMINAR Y TENER LA SATISFACCIÓN DE TENER ESTE PROYECTO TERMINADO

AGRADECIMIENTO

A DIOS POR HABERME BENDECIDO Y A MIS PADRES PORQUE GRACIAS A ELLOS ESTOY CULMINADO MI CARRERA UNIVERSITARIA, A MIS MAESTRAS QUE HAN HECHO UN EXCELENTE TRABAJO DURANTE LOS CINCO AÑOS DE CARRERA.

A LA UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE POR HABERME ABIERTO LAS PUERTAS PARA PODER LUCRARME DE LOS CONOCIMIENTOS QUE ESTOY IMPARTIENDO.

DEDICATORIA

A MI FAMILIA POR SER MI INSPIRACION Y UNA GUIA EN EL TRANCURSO DE MI VIDA.
PORQUE SIN LA AYUDA DE CADA UNO DE ELLOS ESTE SUEÑO NO SE ESTUVIESE REALIZANDO.



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN PARVULARIA
PERFIL DEL PLAN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA: "Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicada en el norte de Guayaquil.

AUTORAS: Meilyn Estefanía Palacios Benítez – Gilhian Roxana Bravo Bonilla

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto de investigación se ha elaborado con la finalidad de diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras de juegos tradicionales – populares “Jugando Aprendo” para niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Futuros Navegantes. Para realizar esta investigación nos hemos enfocado en fomentar estos juegos en las instituciones para el óptimo desarrollo de la psicomotricidad en los niños, en donde podemos observar que en las instituciones educativas no realizan este tipo de juegos, ya que los docentes no se sienten seguros al realizar estas actividades, por miedo a que se lastimen los niños, el objetivo de este trabajo de investigación es determinar la importancia de la práctica de estos juegos, conocer los beneficios que brindan este tipo de juegos, transmitidos de generación en generación, en este proyecto también se puede observar los conceptos que muchos docentes desconocen, en base a una serie de encuestas y entrevistas, se determinó la viabilidad de llevar a cabo este proyecto, en donde la prioridad es practicar los juegos en las aulas de clases.

PALABRAS CLAVES:

JUEGOS - SISTEMA DE HABILIDADES - PSICOMOTRICIDAD



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN PARVULARIA
PERFIL DEL PLAN DE TRABAJO DE TITULACIÓN.**

THEME: "Traditional games - popular and its impact on motor skills in children 5 years of Navegantes Futures Educational Unit" located in the north of Guayaquil.

AUTHORS; Meilyn Estefania Palacios Benítez – Gilhian Roxana Bravo Bonilla

SUMMARY

This research project has been developed in order to design a system of workshops to enhance the development of motor skills of traditional games - popular "Playing learn" for children 5 years old Educational Unit Future Navigators, for this research we have focused on encouraging these games in institutions for the optimal development of motor skills in children, where we can see that educational institutions do not do this kind of games, because teachers were not sure when performing these activities for fear that children hurt themselves, our goal is to determine the importance of practicing these games, knowing the benefits they offer this type of games that are transmitted from generation to generation, this project can also observe the meanings that many teachers are unaware , we made a series of surveys and interviews to carry out this project where our priority is to implement these in the classroom.

KEYS WORDS:

GAMES

SYSTEM SKILLS

PSYCOMOTOR

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales–populares traen a la memoria momentos gratificantes, donde en el pasado toda la familia lo disfrutaba. Fueron una fuente de diversión y aprendizaje para los niños, los cuales son parte de las costumbres de la sociedad ecuatoriana.

En la actualidad un gran porcentaje de niños prefiere los juegos tecnológicos, donde la mayoría de estos no aportan nada a su aprendizaje. Las docentes parvularias se han visto obligadas a realizar nuevos sistemas de talleres para mejorar las habilidades motoras para niños de 5 años de edad. Los cuales deben desarrollar adecuadamente su motricidad gruesa, donde el niño aprenderá a interactuar con los demás, teniendo así la facilidad de socializar en clase.

Este proyecto se llevó a cabo para que los docentes puedan aplicar los juegos tradicionales – populares mediante actividades donde el niño aprenda de manera lúdica y divertida. Para la realización de estos juegos, no se necesita de muchos insumos, solo es necesaria la imaginación y la creatividad.

Además de ayudar a los maestros, funciona como apoyo para que los niños dominen su lateralidad, su esquema corporal y no se pierda la tradición de dichos juegos.

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR ¡Error! Marcador no definido.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR III

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR V

AGRADECIMIENTO VI

DEDICATORIA VI

AGRADECIMIENTO VII

DEDICATORIA VII

RESUMEN EJECUTIVO..... VIII

SUMMARY IX

INTRODUCCIÒN..... X

ÍNDICE GENERAL XI

CONTENIDO..... XII

ÍNDICE DE TABLAS..... XIV

ÍNDICE DE GRÁFICOS XV

CONTENIDO

Capítulo I	17
EL PROBLEMA.....	17
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
1.4 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.6 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	19
1.7.1 OBJETIVO GENERAL.....	19
1.7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
1.8 LÍMITES DE LA INVESTIGACION.....	19
1.9 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES	20
1.9.1 VARIABLE INDEPENDIENTE	20
1.9.2 VARIABLE DEPENDIENTE	20
1.10 PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO	20
1.11 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO II	22
FUNDAMENTACION TEÓRICA	22
2.1 Antecedentes referenciales de la investigación.....	22
2.2 MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	23
2.2.1 CONCEPTUALIZACIÓN	23
2.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES. ..	26
2.2.4 CLASIFICACIÓN y tipos de los juegos.	26
2.2.5 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL JUEGO.	27
2.2.6 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES	27

2.2.7 EL ESPACIO DONDE SE REALIZAN.....	28
2.2.8 PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES - POPULARES EN LA ACTUALIDAD	29
2.2.9 CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL.....	30
2.2.10 PSICOMOTRICIDAD	31
2.3 MARCO CONCEPTUAL	46
2.4 MARCO LEGAL	47
2.4.1. Constitución política de la república del Ecuador.....	47
2.4.2 Código de la Niñez y Adolescencia	47
2.4.3 Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador.....	48
CAPÍTULO III	49
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.1. FUNDAMENTACION DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	49
3.1.1 Investigación descriptiva	49
3.2. MÈTODOS, TÈCNICAS E INSTRUMENTO DE LA INVESTIGACION.....	50
3.2.1 MÈTODODO DEDUCTIVO.....	50
3.3 DATOS DE LA POBLACION Y MUESTRA	51
3.3.1 POBLACION	51
3.3.2 MUESTRA	51
3.4 FUENTES, RECURSOS Y CRONOGRAMA	52
3.5 PROCESAMIENTO, PRESENTACION Y ANÀLISIS DE LOS RESULTADOS	53
3.6.1 ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES.....	57
3.7 CONCLUSIONES PRELIMINARES	73
CAPÍTULO IV.....	75
LA PROPUESTA	75
4.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	75

4.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	75
4.3 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA	76
4.4 OBJETIVOs ESPECÍFICOs DE LA PROPUESTA	76
4.5 LISTADO DE CONTENIDO Y FLUJO DE LA PROPUESTA	76
4.5 Desarrollo de la propuesta.....	77
4.6 IMPACTO	77
4.7 BENEFICIOS.....	77
4.8 RESULTADOS	78
4.9 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	¡Error! Marcador no definido.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	87
5.1 CONCLUSIONES	87
5.2 RECOMENDACIONES	87
5.3 ANEXOS	88
5.4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
5.5 Linkografía.....	98

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N°1: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	21
TABLA N° 2: DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES EN LA ZONA NORTE DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.....	51
TABLA N°: 3 Distribución de la Muestra de la Unidad Educativa Futuros Navegantes en la zona norte de la ciudad de Guayaquil.	52
Tabla n° 4: fuentes de recolección de datos	52
Tabla n°. 5: PRESUPUESTO DE RECOLECCION DE DATOS	52
TABLA N°. 6: PREGUNTA DE ENCUESTA N°1	57

TABLA N° 7: PREGUNTA N° 2.....	58
TABLA N° 8: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 3	59
TABLA N° 9: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 4	60
TABLA N° 10: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 5	61
TABLA N° 11: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 6	62
TABLA N° 12: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 7	63
TABLA N° 13: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 8	64
TABLA N° 14: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 1- REPRESENTANTE LEGALES	65
TABLA N° 15: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 2 – REPRESENTANTES LEGALES.....	66
TABLA N° 16: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 3 – REPRESENTANTES LEGALES.....	67
TABLA N° 17: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 4 – REPRESENTANTES LEGALES.....	68
TABLA N° 18: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 5 – REPRESENTANTES LEGALES.....	69
TABLA N° 19: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 6 – REPRESENTANTES LEGALES.....	70
TABLA N° 20: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 7 – REPRESENTANTES LEGALES.....	71
TABLA N° 21: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 8 – REPRESENTANTES LEGALES.....	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO N°1: PIRAMIDE DEL APRENDIZAJE MOTOR EN UNA SIMPLIFICACION DE LAS BASES DE LA MOTRICIDAD.....	44
GRÁFICO N°2: JUEGOS TRADICIONALES.....	57
GRÁFICO N° 3: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	58
GRÁFICO N° 4: IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	59

GRÁFICO N° 5: PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTES	60
GRÁFICO N° 6: DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD.....	61
GRÁFICO N° 7: HABILIDADES MOTRICES.....	62
GRÁFICO N° 8: PRÁCTICA DE LOS JUEGOS.....	63
GRÁFICO N° 9: OPINIÓN.....	64
GRÁFICO N° 10: JUEGOS TRADICIONALES-REPRESENTANTES LEGALES	65
GRÁFICO N° 11: LOS JUEGOS TRADICIONALES FAVORECEN EL APRENDIZAJE.....	66
GRÁFICO N° 12: IMPACTO DE LOS TRADICIONALES.....	67
GRÁFICO N° 13: INFORMACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	68
GRÁFICO N° 14: FRECUENCIA DE JUEGOS.....	69
GRÁFICO N° 15: BENEFICIOS A LA PSICOMOTRICIDAD	70
GRÁFICO N° 16: APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS	71
GRÁFICO N° 17: OPINIÓN SOBRE TALLERES.....	72

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA:

"Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicado en el norte de Guayaquil.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Cuando se refiere a los juegos tradicionales - populares, viene a la memoria, cuando se salía a la calle a jugar, y allí es en donde se desarrollaba la psicomotricidad y se aprendía de forma natural, jugando e interactuando. Hoy en día estos juegos populares han quedado olvidados, no son utilizados en las instituciones educativas.

Estos juegos eran transmitidos por tradiciones de abuelos a padres, de padres a hijos, de hermanos mayores, a hermanos pequeños, pero avanzando el tiempo se ha ido perdiendo esta cadena de aprendizajes. Se considera importante e imprescindible incorporar progresivamente los juegos tradicionales – populares, dado que ayudan al desarrollo psicomotor del niño contribuyendo con un correcto estilo de vida, buena salud incorporando niños extrovertidos que permiten que interactúe con el medio asociando el movimiento lúdico y permitiendo reforzar los diferentes aprendizajes adquiridos en el juego con los demás.

En la actualidad, los niños y niñas presentan problemas en el área psicomotriz, debido a que pasan su mayor parte del tiempo solos, tienen espacios reducidos porque acompañan a sus padres a sus trabajos o ven televisión. Para realizar la investigación se ha escogido en la ciudad de Guayaquil, en el sector norte, a la Unidad Educativa Futuros Navegantes, para llevar a cabo este proceso de investigación, con la finalidad de buscar y analizar los juegos tradicionales - populares y su incidencia en el desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de edad.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden los juegos tradicionales – populares en la psicomotricidad de los niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Futuros Navegantes ubicada al norte de la ciudad de Guayaquil?

1.4 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se realizará con las educadoras, niños y padres de familia de la Unidad Educativa Futuros Navegantes

Área:	Educación Inicial
Aspecto:	Psicomotricidad
Tiempo:	período 2016
Marco Espacial:	Unidad Educativa Futuros Navegantes
Tema:	"Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad de los niños de 5 años en la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicado en el norte de Guayaquil.

1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En el norte de Guayaquil, se encuentra la unidad educativa “Futuros Navegantes”, donde asisten alrededor de 30 niños de 5 años de edad. En esta institución a pesar de tener un amplio espacio, las docentes parvularias no están capacitadas para la realización de los juegos tradicionales.

Dicha institución ya no implementa la psicomotricidad en la educación infantil, dejando a un lado la cultura y tradición de nuestro país.

Por ello ofrecemos un nuevo sistema de talleres para mejorar las habilidades motrices, las cuales beneficiarán a los: Directivos, docentes parvularias, representantes legales y a los mismos niños. Facilitando el desenvolvimiento en todas las áreas de su vida cotidiana.

1.6 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué son los juegos tradicionales-populares?

¿Por qué son importantes los juegos tradicionales-populares?

¿Cómo contribuyen los Juegos tradicionales en el desarrollo de los niños?

¿En qué consisten los juegos tradicionales- populares?

¿Qué es psicomotricidad?

¿Cuál es la importancia de la psicomotricidad en educación inicial?

¿Qué factores inciden en el desarrollo psicomotor?

1.7 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.7.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad con los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Futuros Navegantes ubicada en el norte de Guayaquil.

1.7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el desarrollo de la psicomotricidad mediante los juegos tradicionales - populares en los niños y niñas de 5 años de edad.
- Conocer la carencia de los juegos tradicionales - populares en la psicomotricidad de los niños y niñas de 5 años de edad de la Unidad Educativa Futuros Navegantes.
- Proponer el uso adecuado de los Juegos tradicionales - populares en la educación inicial en la Unidad Educativa Futuros Navegantes.
- Diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras mediante los juegos tradicionales – populares.

1.8 LÍMITES DE LA INVESTIGACION

LÍMITE DE ESPACIO: Este proyecto se aplica con los niños de primero de básico, junto a las docentes.

LÍMITE DE TIEMPO: Periodo lectivo 2016-2017.

RECURSOS: tiza, pañuelos, sogas, piedras o tapas.

LÍMITE LEGAL: Se aplicará encuestas tomando en cuenta el código de la niñez

1.9 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

Tema: "Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad de los niños de 5 años en la Unidad Educativa Futuros Navegantes" ubicada en el norte de Guayaquil.

1.9.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

- Los Juegos tradicionales - populares

1.9.2 VARIABLE DEPENDIENTE

- Psicomotricidad en los niños de 5 años de edad

1.10 PLANTEAMIENTO HIPOTÉTICO

- El diseñar un sistema de habilidades motoras mediante los juegos tradicionales - populares, debe favorecer el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Futuros Navegantes de la ciudad de Guayaquil.

1.11 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

TABLA N°1: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INSTRUMENTO	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos tradicionales - populares	Son juegos que se desarrollan de forma grupal y sirven para satisfacer las necesidades del niño.	Encuesta a docentes	Social afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Juego cooperativo • Juego tradicional infantil • Trasmisión de los juegos tradicionales • Valor educativo del juego
VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INSTRUMENTO	DIMENSIÓN	INDICADORES
La psicomotricidad en niños de 5 años	Son actividades que se realizan a través del cuerpo por movimiento que permiten que se desarrollen la coordinación motriz.	Ficha de observación Entrevista a directivos Encuestas a docente	<ul style="list-style-type: none"> • Control tónico • Control postural • Coordinación motriz • Esquema corporal • Lateralidad • Organización espacio temporal 	<ul style="list-style-type: none"> • Tono • Postura • Equilibrio • Coordinación dinámica general • Coordinación motriz fina • Espacio • Tiempo • Ritmo

ELABORADO POR LAS AUTORAS: Meilyn Palacios – Gilhian Bravo

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACION TEÓRICA

2.1 ANTECEDENTES REFERENCIALES DE LA INVESTIGACIÓN.

A partir del análisis del problema es necesario establecer referencias para enfocar de manera positiva el trabajo de investigación.

1.- “Juegos Tradicionales – Populares y su incidencia en el desarrollo de la atención de los niños”. Autoras Johana Magali Tircio Vera y Katherine Elizabeth Macías Lincango, año Lectivo 2014 – 2015.

En este trabajo las autoras definen la importancia de los juegos tradicionales – populares, que permiten al niño desarrollar el valor autóctono y de las tradiciones culturales, incentivan un estado de ánimo apacible, mejoran la autoestima.

2.- “Habilidades Motrices básicas y su incidencia en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años”. Autora Karla Michelle Lasso Anchala, año lectivo 2015-2016.

Aquí se puede observar como la autora describe que al implementar estas guías metodológicas se pueden desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas de cinco años de edad dejando a un lado los temores por miedo de los docentes que no se atreven dejar que los niños se desplacen libremente.

2.2 MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.2.1 CONCEPTUALIZACIÓN

EL JUEGO

El juego es una actividad innata en el ser humano, que se desarrolla como una actividad libre sin limitaciones, que se emplea por medio de la imaginación, pero con supervisión siempre de un adulto.

TIPOS DE JUEGOS

- Juegos tradicionales
- Juegos populares

JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales son recreativos empleados por reglas ya antes establecidas por las generaciones de nuestros abuelos y padres.

Forman parte de una cultura y tradición muy enriquecedora en la formación como persona, las educadoras pueden adaptar estos juegos en su vida diaria y aprovechar los beneficios que nos brindan estos juegos para desarrollar destrezas de una forma muy divertida y diferente.

EL juego se lo emplea de manera básica ya que no es complicada ya sea para la edad de un niño de 5 años.

JUEGOS POPULARES.

Estos juegos son actividades espontáneas que comenzaron por el hombre. Lo que hacen funcionar los juegos tradicionales-populares es el desarrollo de las normas, reglas y límites, solo deben de estar listos para jugar ya que las reglas están establecidas y con la supervisión de adultos especialmente de los docentes que estén como responsables y vayan dirigiendo las actividades que realizan los estudiantes.

A través de estos juegos tradicionales y populares podemos transmitir a los niños los valores de vida, es por tal motivo que queremos mantener activos los juegos tradicionales – populares para que los niños puedan desarrollar sus áreas motrices y afectivas desde la infancia. Si bien es cierto no se lo aplica en las escuelas por la

preocupación de no contar con los recursos necesarios y teniendo como excusas al no implementarlos en la vida diaria.

(Psychology, 2003) Es importante acotar que los juegos tradicionales son importantes para la vida adulta, porque contribuyen al desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder desempeñarlas cuando sea grande.

(Moran Portero, 2010). Los juegos Tradicionales - Populares son parte de la cultura de todo el pueblo ecuatoriano, ayudan a educar a las nuevas generaciones, pero sobre todo les permite que los niños interactúen y socialicen entre ellos ya sea con niños de sus mismas edades o incluso con más grandes.

Según el autor nos indica que con los juegos tradicionales y populares los niños son más autóctonos y al realizar estos juegos, también están aprendiendo y desarrollan su área psicomotriz.

Los juegos infantiles tradicionales, que se realizan sin ayuda de la tecnología sino utilizando el cuerpo. También se debe considerar que los juegos tradicionales - populares no se necesitan de materiales muy costosos, todo lo contrario, son materiales muy fáciles de conseguirlos, pero lo más importante es que los propios niños los pueden realizar con la ayuda de un adulto tanto en la casa como en la escuela

Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por la tecnología que día a día va avanzando y que, con una mala utilización de esta, los niños no aprovechan su niñez como se debe. La necesidad de conocer, si la familia aún recuerda de lo maravilloso que era practicar estos juegos tradicionales – populares cuando eran tan solo unos niños, pues ahora se ha optado por evaluar a los niños de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes, para saber cómo influyen los juegos tradicionales – populares en el desarrollo de la psicomotricidad, nuestro objetivo es crear un sistema de juegos tradicionales – populares para que disfruten en conjunto con los padres.

2.2.2 COMPONENTES DE LOS JUEGOS TRADICIONES – POPULARES.

A.- COMPONENTE ESCOLARIZADO

Estos juegos son necesarios ejecutarlos dentro de los planteles educativos, en el nivel inicial. Y además de la práctica de estos, también deben aplicarse los juegos tradicionales; esto beneficiará inmensamente a los estudiantes, pues afectará positivamente su modo de ser y conducirse en el ámbito escolar como en el familiar, les proporcionará energía, diversión; les desarrollará la atención y les permitirá acatar reglas y desarrollar sentimientos de solidaridad y compañerismo.

B.- COMPONENTE SEMÁNTICO.

En este proyecto se usa preferentemente la expresión semántica: juegos tradicionales – populares, por cuanto se considera necesario unificar lo tradicional con lo popular, a pesar que muchos autores lo muestran con diferencias y usen términos tradicional y popular separados.

Lo importante es que el juego en sí aporta un valor cultural intrínseco, en cuanto a la recuperación de las costumbres de nuestros ancestros y en cuanto a la capacidad del ser humano para recrearse, para aplicar la socialización, para mejorar como persona. Es decir, más allá de la significación de lo tradicional del juego y de lo popular consta el hecho de que efectivamente el juego existe en las distintas culturas.

C.- COMPONENTES ANCESTRALES

Debido a que los juegos populares se van heredando y se practica de generación en generación, lo tradicional se vincula al saber popular, porque se ha decidido unificar estos términos. Cada país o región suele adicionar algunas variantes en la modalidad de jugar, pero la naturaleza siempre es la misma, otorgar espacios y momentos de esparcimiento a las personas; para así, alejarse de situaciones conflictivas de la vida cotidiana.

2.2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES.

- Desarrollan las habilidades motrices.
- Se aprovechan de manera positiva el tiempo libre del niño.
- Permiten la integración con los demás.
- Desarrollan la imaginación y usan la creatividad de forma lúdica.
- Fomentan valores dentro y fuera de la entidad educativa.
- Favorecen el esquema corporal mediante algunos juegos motrices.

2.2.4 CLASIFICACIÓN Y TIPOS DE LOS JUEGOS.

Existe una gran variedad de juegos una de ellas es la expresión corporal, la que consiste en el lenguaje del cuerpo para comunicarse a través de gestos o de movimientos de manos y brazos.

La clasificación de los juegos es la siguiente:

Juegos motores y de interacción social.

Son los primeros juegos, los cuales aparecen conforme el niño o niña va ejerciendo control sobre su cuerpo, como, por ejemplo: agarrar, golpear y chupar.

Juegos de fantasía o ficción.

Objetos sencillos que sirven para simbolizar otros objetos que no están presentes, ejemplo: un palo representa a un caballo, una muñeca a una niña. Al fingir los niños utilizando ciertos objetos representan situaciones o personajes que no están en el momento del juego.

Juegos sociales, tradicionales o de reglas.

Son juegos que dependen del entorno o del medio social al que pertenece el niño o la niña.

Juegos de construcción.

Se vinculan a los juegos motores. Los niños y niñas insertan piezas, meten y sacan objetos de un lugar, derriban torres, cuando se realizan los juegos de ficción, los párvulos construyen aquello que fundamentan sus juegos, ejemplo: casas y castillos.

TIPOS DE JUEGOS.

1. Juegos tradicionales
2. Juegos populares
3. Juegos de mesa
4. Videojuegos
5. Juegos de naipes
6. Juegos de roles
7. Juegos colectivos
8. Juegos individuales
9. Juegos de comunicación
10. Juegos al aire libre
11. Juego psicomotor
12. Juego educativo

2.2.5 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL JUEGO.

En estos juegos tradicionales las ventajas y desventajas expresan la necesidad de poder expresar sus deseos, malestares e inquietudes ya que tienden a descifrar sus ideas desde muy pequeños. Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional.

2.2.6 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES

La importancia de estos juegos es que se desarrollan dentro de la educación de los niños, por otro lado, también se debe emplear de manera repetitiva ya que son de corta duración.

“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora mental del desarrollo mental del niño”. Concretar la atención, memorizar y recordar que se hace, en el juego, de manera consiente, divertida y sin ninguna dificultad. (Soviet psychology .1893.).

En esta cita indica que el juego es la base más importante para el desarrollo del niño. El niño aprende a pensar a relacionarse y a solucionar problemas.

2.2.7 EL ESPACIO DONDE SE REALIZAN.

Los juegos que están relacionados en:

- Correr
- Esconderse
- Montar sobre algún objeto
- Dirigir objetos en movimiento
- Subirse a cualquier tipo de estructura
- Columpiarse
- Perseguirse.

Todas las actividades necesitan de un lugar suficientemente amplio para realizarlas de forma adecuada, seguro y al aire libre o de espacio exterior. No quiere decir que no se puedan realizar en un lugar cerrado, pero estos deben contar con las características suficientes para este tipo de juegos y disponer a la vez de esos espacios simplemente para jugar.

Sus objetivos pueden ser tanto individuales como colectivos, estos juegos se basan en trabajar en equipo, así el niño interactúa con sus demás compañeros, reproduciendo diversos roles estos juegos tienen tendencias a tener reglas muy simples, los niños al realizar estos juegos fomentan las relaciones sociales especialmente cuando juegan en la calle, también reproducen una verdadera cultura propia y se desarrollan autónomamente, los adultos no deben estar pendientes de ellos deben dejarlos solo para que en un futuro ellos puedan resolver sus propios problemas.

En estos juegos desarrollan actividad física ya que la mayor parte de las veces se realizan al aire libre, desarrollan su expresión corporal y sus habilidades motoras básicas como saltar, correr o caminar.

En las instituciones que tienen parques de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenoso) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes,

columpios, balancines, etc. La legislación exige en el cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

En estos juegos interactivos los niños asumen diferentes roles con mayor o menor grado de complejidad de forma individual o en equipos, muchos son juegos mentales o juegos de ingenios en los que desarrollan su creatividad en situaciones hipotéticas, en las que suelen demostrar alguna habilidad mental, como la observación, la deducción la toma de decisiones y la necesidad de considerar decisiones ajenas o ponerse en el lugar de la otra persona, realizar alguna elección o eliminación. En muchas ocasiones tienen un grado de competitividad o colaboración o de ambas. Los juegos tradicionales que se juegan en la actualidad tienen un origen según cada caso, incluso pueden ser muy antiguos o estar vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, por ello es denominado juegos populares.

2.2.8 PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES - POPULARES EN LA ACTUALIDAD

(Cervantes, 2009) Afirma que la situación que están viviendo los juegos tradicionales y populares en la actualidad viene dada principalmente por los siguientes factores:

Según Cervantes afirma que tras la pérdida de los juegos tradicionales y populares la comunidad en general incitativa a los niños a utilizar la tecnología desde muy corta edad.

- Pérdida de espacios
- Tiempos de libre relación
- Aparición de las nuevas tecnologías y desaparición de las vías tradicionales de transmisión de los mismos juegos
- Poco interés de los docentes hacia los alumnos
- Metodología tradicional y nada innovadora

Hoy en día está prohibido jugar en las calles, donde solía ser el punto de encuentro para que los niños jugaran, se relacionaran y practicaran cualquier tipo de

juego. Actualmente, los padres controlan el tiempo libre de sus hijos y los ocupan principalmente con clases de refuerzo e iniciación deportiva u otros tipos de actividades, impidiéndoles que los niños tengan tiempo para jugar libremente y sin preocupaciones.

Otro aspecto fundamental son las apariciones de las nuevas tecnologías como la computadora, las videoconsolas y los Smartphone, haciendo que los niños no desarrollen la imaginación e impiden que se relacionen entre ellos.

La mayoría de la gente joven vive en las grandes ciudades donde el estilo de vida es muy globalizado, donde influencias y culturas de otros países marcan las pautas de la forma de actuar. Pero aún hay pueblos donde se conservan y siguen presentes muchos de los juegos tradicionales.

Por estos motivos, se debe hacer lo posible por conservar esta cultura popular que durante tantos años ha estado presente en nuestras raíces, teniendo en cuenta que los juegos tradicionales–populares pueden ser también un buen recurso metodológico para trabajar las habilidades y capacidades de una forma lúdica en beneficio de los niños.

2.2.9 CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LOS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Basándose en lo escrito por Jiménez Fernández (2009) los juegos tradicionales y populares tienen una serie de características fundamentales que les han permitido ser atractivos para niños de muchas generaciones diferentes y que por ello han logrado perpetuarse en el tiempo:

- Se juega para divertirse.
- Producen sensaciones de felicidad
- Libertad
- Diversión
- Disfrute y comodidad al ser practicados.
- Sus reglas son fáciles y motivadoras.
- Tienen una fuerte interrelación entre los participantes ya que son juegos pactados por los mismos niños.

Entre otras finalidades además de las comentadas en las características del juego, Esto conlleva a una socialización, un acercamiento, una comunicación e integración con el medio que te rodea y aprovechamiento de dicho medio. Cuando juegas, sin darte cuenta, estas compartiendo y comunicando.

2.2.10 PSICOMOTRICIDAD

Como introducción en el tema del desarrollo motriz en niños y niñas, es importante hacer referencia a temas relacionados con los trastornos motores, como también sobre la psicomotricidad.

TRASTORNOS MOTORES

Son todas aquellas alteraciones o problemas que se presentan en los niños desde las primeras etapas de la infancia, marcándose aún más su dificultad en la etapa escolar, al desarrollar actividades motrices básicas de acuerdo con su edad y desarrollo evolutivo.

Según Berrueco (1995) la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Berrueco define que la psicomotricidad es un enfoque que ayuda a niños y bebés a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los demás. Es aplicada a varios juegos encaminados al desarrollo de la coordinación, equilibrio y orientación del niño, a través de ellos los niños podrán desenvolver entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás. La ventaja principal es que favorece la salud física y psíquica del niño.

La importancia de trabajar la psicomotricidad en los niños desde muy pequeños es para que fortalezcan los músculos y adquieran agilidad, es por eso que los juegos

tradicionales ayudan a desarrollar de manera divertida y muy sana en el esquema corporal del niño.

PSICOMOTRICIDAD RELACIONAL Y VIVENCIADA

Es una tendencia que la fundan Lapierre y Autocouturier (1937) en el que proponen un modelo de psicomotricidad donde las alteraciones pueden ser síntomas de un problema que parte de lo afectivo, lo relacional y de la comunicación con el entorno.

Basado en una visión global de la persona, el término “Psicomotricidad” que manejamos integra la interacción cognitiva, emocional, simbólica y sensorial, siendo capaz de ser y expresarse en un contexto psicosocial.

La psicomotricidad, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad del niño, en donde desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz a cualquier edad, en ámbitos preventivos, educativos, reeducativos y terapéuticos.

IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE TRABAJAR LA PSICOMOTRICIDAD

En la infancia las experiencias de los niños con el entorno les ayudarán a conocer su cuerpo y sus posibilidades de percepción y motricidad. Mediante su cuerpo los niños aprenderán a identificar las sensaciones que experimentan y disfrutarán de ellas al utilizar el cuerpo para transmitir las. Es de mucha importancia conocer de manera adecuada en que ayudamos a los niños mediante actividades de psicomotricidad.

Las actividades de psicomotricidad permiten descubrir al niño su personalidad, mediante estas actividades de refuerzo de psicomotricidad los niños trabajan su esquema corporal y se desarrollan en el plano espacial y temporal. Es con este trabajo con lo que les ayudamos a la formación de su imagen corporal.

El niño va descubriendo que al realizar una acción siempre va acompañada del pensamiento y la emoción correspondiente. Los primeros esquemas mentales del niño se forjan a partir del movimiento, por lo que basaremos las actividades de psicomotricidad para los niños en juegos en movimiento.

Por medio del movimiento del cuerpo estimularemos a que se generen mayor cantidad de conexiones neuronales. Son innumerables los beneficios de la realización de actividades de psicomotricidad para niños. A nivel motor, les facilitamos la creación de su esquema corporal, ayudando a que el niño potencie la consciencia y percepción de su propio cuerpo.

De esta forma desarrolla el control de su cuerpo, dominando y adaptando su movimiento corporal a cada actividad que realice. También potenciamos la lateralidad, su equilibrio, coordinación y mejoramos en su conciencia espacio-temporal.

También conseguiremos crear en los niños, hábitos que facilitarán el aprendizaje, mejorarán la memoria, la atención y concentración, así como su creatividad. Con el desarrollo de actividades de juego grupal ayudamos a la integración social del niño con sus compañeros, aprendiendo el uso de normas y reglas, a respetar los turnos y ser compañero solidario.

Aprenderá a relacionarse con los demás, adquiriendo de una forma natural las pautas de convivencia y relación social, así como practicar la resolución pacífica de conflictos. De esta manera reforzaremos la seguridad en el niño, de forma que aprenderá a enfrentarse a temores, ganando la autonomía necesaria para sus actividades habituales.

Las actividades de psicomotricidad para niños fortalecen su cuerpo y su personalidad superando así ciertos miedos, Para conocerse mejor y conocer las personalidades de otros niños. Siguiendo un programa de actividades de psicomotricidad para niños les ayudaremos a reconocer sus propias características individuales y las de sus compañeros. De esta forma estamos fomentando actitudes no discriminatorias y que fomentan la integración.

Existen 2 áreas beneficiadas:

A nivel motor

- Desarrolla el esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.

- Ayuda al control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.

- Ayuda a afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio.

A nivel cognitivo

- Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.

- Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.

- Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante-detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.

- Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno.

Los beneficios son asombrosos ya que ayuda a mantener el equilibrio corporal del niño, pues se trabaja con todas las partes del cuerpo, coordinando la lateralidad e incluyendo actividades que sean divertidas para los 5 años de edad.

Los juegos que desarrollan la psicomotricidad ayudan al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse con libertad.

LOS BENEFICIOS ASOCIADOS A LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS SON:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.

- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.

PROCESO DE TRABAJAR LA PSICOMOTRICIDAD CON LOS NIÑOS

La psicomotricidad es una práctica o enfoque que se trabaja mediante ejercicios corporales para desarrollar los aspectos motores y cognitivos. A través de la psicomotricidad se pretende que el niño, mientras se divierte, desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas, potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

ESTIMULACIÓN Y REEDUCACIÓN:

Mediante la psicomotricidad se puede estimular y reeducar los movimientos del niño.

- La estimulación psicomotriz educacional se dirige a niños sanos, a través de un trabajo orientado a la actividad motriz y el juego.
- En la reeducación psicomotriz se trabaja con niños que presentan alguna discapacidad, trastornos o retrasos en su evolución.

Áreas de la Psicomotricidad

La Psicomotricidad está comprendida por diversas áreas como:

- 1. Esquema corporal
- 2. Lateralidad
- 3. Equilibrio
- 4. Espacio
- 5. Tiempo-ritmo

1.- ESQUEMA CORPORAL

La construcción del esquema corporal es otro de los procesos del período educativo en lo que la educación psicomotriz cumple un importante papel a lo largo de la infancia hasta la adolescencia, posibilitando la autoimagen, base del auto concepto y autoestima, elementos de gran importancia en la construcción de la personalidad.

El esquema corporal es una representación de nuestro propio cuerpo ya que el niño se relaciona con el entorno y va adquiriendo conciencia de sus movimientos, agilidad y control. Este esquema se va formando en el niño desde el nacimiento (de 0 a los 6 años es la etapa más importante de la formación del esquema corporal).

CONOCIMIENTO DEL CUERPO

El conocimiento de las partes del propio cuerpo, de cada una de las partes, su situación absoluta y relativa (en relación con otras partes) y, por semejanza, el conocimiento corporal de los demás, favorecerán la toma de conciencia de sí mismo.

Este proceso se inicia en los primeros meses de vida y se complementa hacia los 8 o 9 años en las partes externas e internas más significativas, por lo que podrá considerarse que hay un conocimiento suficiente para estructurarlo. Evidentemente, este aprendizaje está muy condicionado por las actitudes y la estimulación que el niño recibe de su entorno.

COMPRESIÓN DEL MOVIMIENTO CORPORAL Y SUS FUNCIONES.

A medida que el niño entiende su cuerpo y se mueve, aunque está gateando va comprendiendo este movimiento que él hace, así como el de las personas que han diferenciado y se mueven a su alrededor. Este aspecto es de gran importancia para comprender el espacio circundante y posteriormente, comprender el espacio más amplio, por lo tanto, se ha de avanzar en este proceso estableciendo una dialéctica constante con el mundo que lo rodea (Martínez, 1979).

EJE CORPORAL Y GIROS

Cuando empieza a comprenderse la organización del cuerpo, la presencia de elementos dobles (manos, pies, ojos, orejas) y su distribución simétrica, es posible hacer referencia a un eje vertical que divide en partes iguales el cuerpo. Este eje se constituirá en un punto de referencia y de distribución espacial que permitirá analizar un espacio de otro, la derecha y la izquierda. Así podrá analizarse el entorno a partir de considerarse uno mismo, el propio cuerpo, el eje que divide el espacio, de esta manera se estará construyendo la orientación más allá de las propias partes del cuerpo.

La interiorización de este eje en sí y su transposición en el cuerpo de los demás o del propio ante el espejo implican descubrir la posibilidad de girar, invertir e interpretar lo que se ve, desde el punto de vista del otro, fenómeno de gran complejidad cognitiva, lo que explica la dificultad de adquirir este dominio hasta aproximadamente los 14 años (Zazzo, 1963).

MADURACIÓN ESPACIAL

A medida que se proporciona al bebé un vocabulario para expresar situaciones espaciales, localización de objetos, itinerarios de movimientos, etc. A partir de las vivencias y el movimiento, se inicia la comprensión del espacio y la posibilidad de orientarse en él. Esta comprensión permite hacer una representación mental del propio cuerpo en este espacio, por lo que se podrá continuar en el proceso de construcción del esquema corporal relacionando movimientos, cuerpo y espacio (Orliaguet, 1985).

El esquema corporal se desarrolla por etapas

2.- LATERALIDAD

La lateralidad se inicia en la etapa escolar. Entre los 2 y 5 años observamos que las manos se utilizan para peinarse, averse en el baño, cruzar los brazos y manos, en estos dos casos la mano dominante va sobre la otra. En la edad escolar el niño debe ya de reconocer su lateralidad.

3.- EQUILIBRIO

Es la capacidad de mantener la estabilidad mientras se desarrollan algunas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

El maestro debe de aclarar los juegos como uno de los factores de equilibrio. Las caídas, las paradas bruscas etc. No hay que olvidar que en esta edad mantener el equilibrio es una habilidad difícil de dominar y que requiere, por parte del niño, un gran esfuerzo nervioso y de concentración.

4.- ESPACIO

Es la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

5.- RITMO Y TIEMPO.

Las nociones de ritmo y tiempo son consideradas por movimientos que inciden con cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se adquiere en el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido

MOTRICIDAD

Es el control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

a. Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.

b. Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.)

Movimiento y actividad psíquica:

El término psicomotricidad se divide en dos partes:

1. El motriz
2. El psiquismo

Constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona. La palabra motriz se refiere al movimiento, mientras que el psiquismo determina la actividad psíquica en dos fases: el socio afectivo y cognitivo.

Estos dos términos forman el desarrollo íntegro del individuo (Carrascosa, 2008)

Según Gutiérrez (2009) la psicomotricidad es fundamental en el desarrollo de los aspectos que influyen en la personalidad del niño como son el cognitivo, el afectivo, el social y el motor. Además, va ayudar a conseguir aprendizajes como lectoescritura, nociones topológicas o grafo motricidad entre otros. Mediante esta herramienta el niño va a conocer su cuerpo y a través de su cuerpo conocerá el mundo que le rodea. De ahí la importancia de realizar juegos, canciones y cuentos en edades tempranas.

Lo que nos indica el autor Gutiérrez (2009), es que la psicomotricidad influye para promover el desarrollo, la evolución y la preparación para los aprendizajes de los niños y las niñas.

El desarrollo psicomotor se rige por 3 leyes:

1. El céfalo-caudal establece que el desarrollo comienza en cabeza y va hasta las extremidades. Esto quiere decir que se controla antes la cabeza que las extremidades.
2. La próximo-distal dice que se desarrollan antes las zonas más próximas al centro del cuerpo. Esto es, se desarrolla antes un hombro que un brazo y éste antes que la mano.

3. La tercera es la ley de la diferenciación progresiva indica que los músculos grandes se controlan antes que los más pequeños. Todo esto se ha de tener en cuenta a la hora de realizar las clases (Gil y col 2008; Gutiérrez, 2009)

En muchos casos se cree que el empezar desde muy temprano practicando un deporte se va a conseguir el éxito, pero no es así. No es para nada conveniente la especificación de un niño en un deporte porque no va a poder desarrollar todas sus destrezas y va a tener deficiencias en el futuro.

El desarrollo del niño está diferenciado por etapas y si no se respetan esas etapas se pueden generar problemas en el niño, no hay que pretender que cada una de esas etapas pase lo más rápido posible sino que hay que respetar los tiempos y el orden de estas eligiendo bien las tareas y por supuesto la forma de realizarlas (Zampa, 2007). Es aconsejable que el niño realice clases de psicomotricidad para luego más adelante participe en clases multideportivas preferiblemente.

Para Ahuja y col (2011) es necesario aceptar que cada uno es diferente y único, como su cuerpo y sus potenciales. Como consecuencia nadie puede hacer exactamente lo mismo que otro. Si se utiliza la empatía se podrá reconocer en qué medida es cada uno diferente, acceder a lo que el otro siente y vivencia al realizar un movimiento, y compartir con él su experiencia, adentrarse en la realidad de otro pero recordando que es posible hacerlo y seguir siendo uno mismo.

Por todo ello, como objetivo, se quiere resaltar la importancia que tiene que se trabaje la psicomotricidad en las primeras etapas de vida, hasta que el niño en la tercera infancia, 7-12 años, alcance un desarrollo motor adecuado y pueda desarrollar de manera más eficiente su motricidad en otros deportes. Se pretende hacer saber la relevancia que tiene trabajar la psicomotricidad en clases extraescolares ya que en el colegio no se dispone del tiempo necesario para completar los objetivos educativos. Es importante que según el desarrollo del niño también se desarrollen sus habilidades y en caso de tener alguna dificultad o problema detectarlo lo antes posible para poder tratarlo y reducirlo.

Lo que se quiere decir es que en la acción del niño se articula toda su afectividad, todos sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización. La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Todo, el conocimiento y el aprendizaje, se centra en la acción del niño sobre el medio, los demás y las experiencias, a través de su acción y movimiento.

PRINCIPIOS Y METAS DE LA PSICOMOTRICIDAD INFANTIL:

La psicomotricidad, como estimulación a los movimientos del niño, tiene como meta:

- ✓ Motivar la capacidad sensitiva a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior (el otro y las cosas).
- ✓ Cultivar la capacidad del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.
- ✓ Organizar la capacidad de los movimientos representados o expresados a través de signos, símbolos, planos, y de la utilización de objetos reales e imaginarios.
- ✓ Hacer que los niños puedan descubrir y expresar sus capacidades, a través de la acción creativa y la expresión de la emoción.
- ✓ Crear seguridad al expresarse a través de diversas formas como un ser valioso, único e irrepetible.

PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.

(Cantuña, 2007) La psicomotricidad sirve tanto como para que el niño mejore en los aprendizajes como para que evolucione su personalidad, ayuda al niño a ser más autónomo, equilibrado y feliz. Antes se utilizaba en caso de que el niño tuviese un retraso psicomotor, discapacidad o alguna debilidad o dificultad pero según Pineda (2008) hoy en día va a más y se trabaja para la mejora de todos los niños.

La psicomotricidad es la interacción con el medio externo, existe un predominio de la memoria, el pensamiento y el lenguaje en los procesos cognitivos y mayor desarrollo de la imaginación. Se aprecia un inicio de equilibrio entre lo afectivo motivacional y regulativo de forma tal, que controla mejor su actuación, aunque no sobre sus propios procesos. Esto le permite un mayor nivel de independencia en el quehacer cotidiano y la posibilidad de elegir qué y con quién hacer. El juego ocupa un lugar central en su vida.

Según Herminia Watson Brown en su libro "Educación de la motricidad infantil entre las edades de 3-5 años":

Los niños - niñas realizan los movimientos con mayor orientación espacio-temporal y mejor desarrollo de las capacidades coordinativas, además de variadas acciones con su cuerpo de forma individual con y sin objetos, combinándolos en pequeños grupos. Logran organizar juegos y actividades motrices, vinculando las tareas motrices con diversas construcciones organizadas por ellos, lo cual contribuye a enriquecer sus movimientos por iniciativa propia. El juego ocupa un lugar central en su vida. (EDUCACION PARA LA MOTRICIDAD INFANTIL, pág. 34)

Entre los logros a alcanzar tenemos: carrera combinando con otros elementos, cuadrúpeda por encima de bancos y tablas con movimientos coordinados, reptan por el piso coordinadamente, caminan por bancos con diferentes combinaciones y buena estabilidad, escalan, capturan pelotas con ambas manos y lanzan de diferentes formas y desde diferentes posiciones.

En estas edades, es necesario tener en cuenta el desarrollo del pequeño en relación con la motricidad fina, motricidad gruesa con etapas del habla y el lenguaje. El progreso de los niños - niñas dependen del desarrollo individual de cada uno.

La psicomotricidad es una de las cinco tendencias que toman parte en el currículo de la educación física escolar. Algunos docentes en lugar de psicomotricidad dicen estar impartiendo educación física de base que según ellos se trata de habilidades y destrezas que son necesarias en la edad

temprana para trabajar la multilateralidad y más adelante permitir trabajar de forma más compleja al estudiante (Libardo, 2010).

La educación infantil se ordena en 2 ciclos en los que se atiende progresivamente al desarrollo afectivo, al movimiento y a los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales del medio. Además se propicia que niñas y niños logren una imagen positiva y equilibrada de sí mismos y adquieran autonomía personal (Ministerio de Educación, 2006).

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES.

El desarrollo de las capacidades motrices teniendo en cuenta como referencia la importancia de la implicación de estos juegos ya que se pretende lograr cubrir las necesidades motrices que van desarrollándose en cada una de las etapas evolutivas de los niños.

Facilitándoles los aprendizajes motrices, apoyándoles a alcanzar una autonomía cada vez más real y una aportación con conocimientos de sí mismo, dando la respuesta a los inconvenientes de movimientos que se la plantean al individuo en la vida real. En este caso el desarrollo de las habilidades motrices se va a orientar principalmente hacia la creación de la base de la motricidad, así no hay que olvidar que sobre ellas se van a jugar en la enseñanza de los niños.

GRAFICO N°1: PIRAMIDE DEL APRENDIZAJE MOTOR EN UNA SIMPLIFICACION DE LAS BASES DE LA MOTRICIDAD.



FUENTE: DAVID AUSUBEL

LAS HABILIDADES PERCEPTIVAS MOTRICES:

La habilidad perceptiva motora es la capacidad que tiene el niño para coordinar los sistemas sensoriales (principalmente la visión) con los movimientos del cuerpo. El desarrollo perceptivo-motor del niño se realiza en dos vertientes: Percepción de uno mismo y Percepción de su entorno.

- **ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL:**

Es la capacidad para establecer una relación entre los elementos elegidos para formar un todo, esta relación implica la independencia de los elementos constitutivos del conjunto en una situación espacio - temporal determinada.

Se compone según Piaget, de tres categorías fundamentales, las cuales deberán ser, manejadas por los/as niños/as con el fin de capacitarse en la organización espacial, estos son:

- **RELACIONES TOPOLÓGICAS:** Relaciones elementales existentes entre los objetos, como por ejemplo, de vecindad, separación, orden, sucesión, continuidad.

• **RELACIONES PROYECTIVAS:** Se fundan sobre las topológicas y responden a la necesidad de situar, en función de una perspectiva dada, los objetos o los elementos de un mismo objeto en relación con los demás.

• **RELACIONES EUCLIDIANAS O MÉTRICAS:** Demuestran la capacidad de coordinar los objetivos entre sí, en relación con un sistema o unas coordenadas de referencia, lo que supone la utilización de medidas de longitud, de capacidad y de superficie.

Con relación al último punto, en el caso del alumnado con deficiencia mental se pueden utilizar medidas de carácter arbitrario (por ejemplo: utilizando objetos como palitos de helado se puede saber cuántos de éstos caben en una mesa, también se pueden utilizar las manos, los pies u otros) hasta llegar paulatinamente a la utilización de medidas convencionales básicas (mediante reglas), todo esto considerando las posibilidades de los/las alumnos/as a los que estemos atendiendo.

- **Estructuración temporal:**

Se reconoce como la manera de disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez; es decir, la forma de establecer relaciones espaciales, temporales o espacio - temporales entre elementos independientes.

- **Estructuración espacio-temporal.**

Todas las actividades está sujetas a estos dos conceptos: el espacio y el tiempo. Cualquier movimiento se realiza en un espacio y a la vez se consume un tiempo. El espacio que ocupa el cuerpo sirve como referencia para estructurar el espacio del mundo exterior.

HABILIDADES BÁSICAS:

Son la combinación de destrezas, conocimientos y actitudes que se aplican para adaptarse como movimientos que no tienen precisión al momento de elaborarlos. Podría decirse que son el conjunto de habilidades cognitivas, que suelen ser alcanzadas o logradas en el desarrollo educativo de una persona, las cuales son indispensables para poder tener un correcto desenvolvimiento del niño.

HABILIDADES GENÉRICAS:

Se refieren al conjunto de conocimientos, actitudes, valores y habilidades que están relacionados entre sí, ya que en combinación, permiten el desempeño satisfactorio de la persona que aspira a alcanzar metas superiores a las básicas. Estas habilidades también se usan como atributos, características y cualidades, puesto que son capaces de desarrollarse en el aprendizaje cotidiano

2.3 MARCO CONCEPTUAL

CULTURA POPULAR: El término cultura popular hace referencia al conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas. 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.

TRADICIONALES: Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

APRENDIZAJE: Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

HABILIDAD: Es una aptitud por parte del individuo para ejecutar una tarea, actividad o acción específica.

CULTURA: La cultura es el conjunto de formas de vida, conocimientos y expresiones de una sociedad.

JUEGO: Son actividades que se generan en un tiempo libre.

AUTONOMÍA: se refiere a la capacidad que tienen los niños de hacer lo que necesitan sin ayuda de los adultos que emprenden por iniciativa propia, de manera independiente.

COSTUMBRES: es una práctica social

COORDINACIÓN.- Acción y efecto de coordinar.

CONCIENCIA.- conocimiento que uno tiene de sí mismo y de las cosas.

DESARROLLO: Son aquellos cambios físicos y de cognición que son predecibles y permanentes en el individuo, y que se van presentando en el transcurso de la vida.

DIRIGIDO: El adulto propone y da las pautas del desarrollo del juego.

ESTIMULACIÓN TEMPRANA: Es un proceso mental donde el niño sentirá satisfacción de descubrir que puede hacer cosas por sí mismo

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: Son los criterios metodológicos, los procedimientos, las estrategias y las técnicas que se utilizan para que los contenidos no sean una repetición.

ESQUEMA CORPORAL: Se refiere a los movimientos y desplazamientos del cuerpo, el equilibrio que representa desde corta edad.

LATERALIDAD: Es el predominio del niño o la preferencia del uso de la mano.

2.4 MARCO LEGAL

El presente proyecto se sustentó en las siguientes normativas jurídicas:

2.4.1. CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Art. 48 de Constitución Política de la República del Ecuador:

Será obligación del Estado, la sociedad y la familia, promover con máxima prioridad el desarrollo integral de niños y adolescentes y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos. En todos los casos se aplicará el principio del interés superior de los niños, y sus derechos prevalecerán sobre los de los demás. Obsérvese también el derecho a la educación:

2.4.2 CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades. El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

2.4.3 LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL DEL ECUADOR

Artículo 40 Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado, con la atención de los programas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología constituye el camino de procedimientos racionales utilizados para alcanzar los objetivos que rige una investigación científica, que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos

Utilizando diversos métodos, técnicas e instrumentos que de una u otra manera tienen relación con el tipo, propósito y objetivos que tiene el trabajo, los mismos que favorecen en la estructura del perfil del proyecto que conducen a la solución de la situación plantada.

Bernal Cerda (2010) examina la metodología desde dos perspectivas:

... entendida como el conjunto de aspectos operativos del proceso investigativo, y que es la concepción más conocida en el ambiente académico en general. Por ello, cuando se alude a la investigación es usual referirse a la metodología como a ese conjunto de aspectos operativos indispensables en la realización de un estudio.

3.1. FUNDAMENTACION DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA:

Este método consiste en conocer las situaciones actitudinales del niño a través de una descripción de las actividades realizadas y los procesos que se efectuaran en él.

Méndez (2003) Indica que la investigación descriptiva utiliza criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura de los fenómenos en estudio, además ayuda a establecer comportamientos concretos mediante el manejo de técnicas específicas de recolección de información. Así, el estudio descriptivo identifica características del universo de investigación, señala formas de conducta y actitudes del universo investigado, descubre y comprueba la asociación entre variables de investigación.

forma independiente las variables, aun cuando no se formule hipótesis alguna, pues éstas aparecen enunciadas en los objetivos de la investigación, de allí que el tipo de investigación esté referido al sujeto o fenómeno a estudiar.

3.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE LA INVESTIGACION

3.2.1 MÉTODO DEDUCTIVO

Este método de razonamiento consiste en tomar conclusiones generales para obtener explicaciones particulares.

OBSERVACIÓN: Es una técnica que se aplicó en los niños con la finalidad de determinar su grado psicomotor, con lo que nos pudimos dar cuenta la falta de habilidades motoras en los niños.

INSTRUMENTOS

- **La ficha de observación:** A través de la observación directa de la investigación a desarrollarse se obtiene información. La ficha fue aplicada a los niños de la institución la cual consistió en un listado de indicadores para el evaluar el proceso de su desarrollo psicomotor.

TÉCNICAS

- **Entrevista:** es el cuestionario que se utiliza para recabar información de manera verbal, a través de preguntas que propone el investigador. Esta consistió en una conversación con el directivo del plantel la cual fue grabada por la entrevistadora y cuyo objetivo fue obtener información de los puntos fuertes y débiles de la institución en su área académica.
- **Encuesta:** Mediante una encuesta previamente bien elaborado se puede conocer la opinión de los padres de las maestras, familia, y directivos

Sierra (en Galindo, 2012), la entrevista es un diálogo que establece un interrogador a un interrogado para un propósito expreso.

Se realizaron encuestas a los padres de familia sobre la importancia de la implementación de los juegos tradicionales - populares en la institución ya que de por sí fueron tradiciones de ellos en su niñez.

3.3 DATOS DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1 POBLACIÓN

Son un conjunto de individuos que son objeto de una investigación. La población para el presente trabajo de investigación estará constituida por 90 niños entre todos los niños y niñas de 5 años de edad de la Unidad Educativa Navegantes del Futuro.

TABLA N° 2: DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES EN LA ZONA NORTE DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

ITEMS	ESTRACTO	MUESTRA
1	Director	1
2	Coordinador	1
3	Docentes	3
4	Niños	90
5	Representantes Legales	90
TOTAL		185

ELABORADO POR: LAS AUTORAS: MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

3.3.2 MUESTRA

Son grupos asignados o personas elegidas para determinar y poder analizar el problema. La muestra estuvo conformada por 30 niños de un aula de primer año de educación básica y las 3 maestras en 1 salón, **30 padres de familia, 30 niños 1 Coordinadora, 1 Director y 3 Docentes en la Unidad Educativa Futuros Navegantes** en la zona norte de la ciudad de Guayaquil.

TABLA N°: 3 DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES EN LA ZONA NORTE DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

ITEMS	EXTRACTO	MUESTRA
1	Director	1
2	Coordinador	1
3	Docentes	3
4	Niños	30
4	Representantes Legales	30
TOTAL		65

ELABORADO POR: LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

3.4 FUENTES, RECURSOS Y CRONOGRAMA

TABLA N° 4: FUENTES DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FUENTES DE RECOLECCION DE DATOS	
FUENTE	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Director • Docentes • Representantes legales 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista • Encuesta • Observación Directa

ELABORADO POR: LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

El presupuesto que se tiene previsto en este proyecto, a base de recursos que estén al alcance del entorno y de la comunidad en general. Estos gastos se evaluarán para las actividades que se necesiten para culminar el proyecto con los niños

TABLA N°. 5: PRESUPUESTO DE RECOLECCION DE DATOS

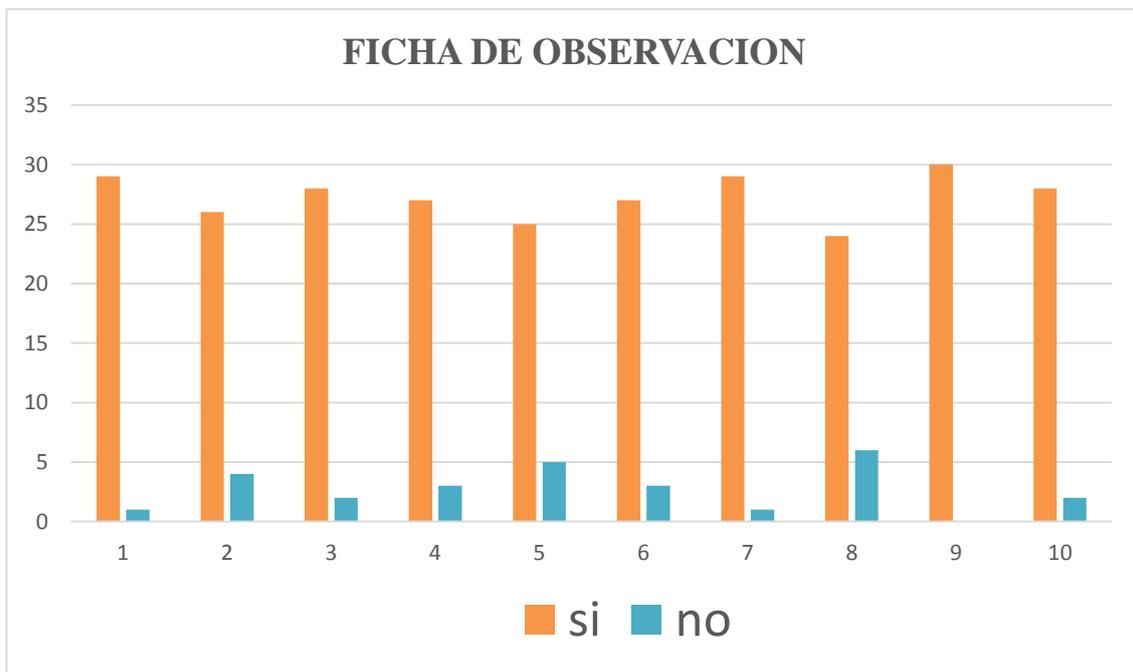
PREPUPUESTO DE RECOLECCION DE DATOS	
GASTOS	COSTOS
Resmas de papel	5
Plumas	10
Impresiones	450
Transporte	17
TOTAL	482

ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO.

3.5 PROCESAMIENTO, PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para la elaboración de esta investigación, análisis o interpretación de resultados obtenidos de las preguntas realizadas a docentes y fichas de observación con un formato de 10 indicadores, aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa Futuros Navegantes, aplicando el uso de Microsoft Word y Excel para el registro y tabulaciones de los mismos.

También se realizó una entrevista al director, la cual consta de 8 preguntas que se encuentran en el anexo.



ANÁLISIS: En esta ficha de observación se visualiza el problema que existe en la Unidad Educativa Futuros Navegantes, como se puede evidenciar el problema que tiene el grupo de niños de 5 años, y cómo influye los juegos tradicionales – populares en la psicomotricidad ya que se ve afectado en el desarrollo del niño – niña de 5 años. Por esta razón se decidió elaborar este proyecto con la finalidad de buscar una solución por medio de las docentes a través del sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras **“jugando aprendo”** En el cual se indicará la importancia que tiene los juegos tradicionales – populares en el desarrollo psicomotor del niño y además de su evolución en el transcurso de los años

Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Unidad Educativa Futuros Navegantes

Objetivos: Analizar el desarrollo psicomotor del niño realizando los juegos tradicionales – populares.

ESTUDIANTES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MARIA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
VANESSA		X	X	X	X	X	X	X	X	X
LORENA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CARLOS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CRISTIAN	X			X		X	X		X	X
PEDRO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
FABIOLA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
NICOLAS	X	X			X		X	X	X	X
MARIA	X	X	X	X	X	X	X		X	X
MARCELA	X	X	X	X		X	X	X	X	X
VICENTE	X	X	X		X	X		X	X	X
JORGE	X	X	X	X		X	X	X	X	X
JOHN	X		X	X	X	X	X		X	X
MILENA	X	X	X	X			X	X	X	X
KATTY	X		X	X	X	X	X		X	X
LISSETHE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
GUSTAVO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ANGEL	X	X	X		X	X	X	X	X	
DAVID	X		X	X	X	X	X		X	X
DIEGO	X		X	X	X	X	X		X	X
PATRICIO	X		X	X			X	X	X	X



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – MENCIÓN PARVULARIA

ENTREVISTA AL DIRECTOR

1.- ¿Qué conoce Ud. acerca de los juegos tradicionales - populares?

Que son muy importantes para el crecimiento y desarrollo de los niños desde la infancia.

2.- ¿Capacita a sus docentes sobre la importancia de implementar estos juegos en sus aulas de clases, por qué?

No directamente, pero si se ha motivado por medio de proyectos para que puedan realizarlos con los estudiantes ya que son actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad de los niños que tengan problema con su motricidad gruesa.

3.- ¿Cuál es la importancia que tiene la práctica de los juegos tradicionales – populares en la educación inicial según su opinión?

Que el niño se integre a los juegos de nuestros ancestros ya que de esa manera aprenden de la manera más divertida.

4.- ¿Los juegos tradicionales – populares desarrollan nuestras raíces culturales?

Sí, porque se mantiene viva la cultura de nuestro país.

5.- ¿Los juegos tradicionales – populares estrechan vínculos afectivos entre la familia educativa?

Mediante los juegos permitirán el lazo afectivo entre padres e hijos porque pasarán momentos únicos en familia.

6.- ¿Tiene alguna relación el trabajo de cultura física con el desarrollo de habilidades motoras mediante los juegos tradicionales - populares?

Así es porque ayuda al desenvolvimiento del cuerpo realizando saltos, lateralidad y más habilidad en su área motora.

7.- ¿Se preocupa de que en la institución que usted dirige se implementen estos juegos?

Si porque de esa manera los niños no solo irían al parque a jugar si no desenvuelven otras clases de actividades y aprenden al mismo tiempo.

8.- ¿Sabe Ud. la importancia de desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años de edad?

Sí, porque desarrollan no solo la motricidad gruesa si no la fina, les ayuda en la iniciación a la pre-escritura al dominar su equilibrio y desarrollan lateralidad.

3.6.1 ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES

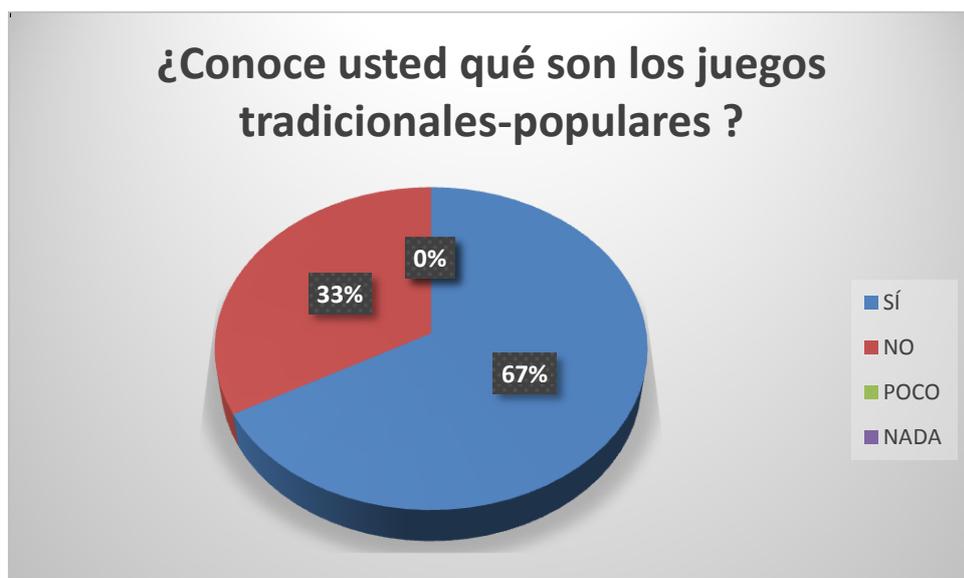
1.- ¿CONOCE USTED QUE SON LOS JUEGOS TRADICIONALES-POPULARES?

TABLA N°. 6: PREGUNTA DE ENCUESTA N°1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ABSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	2	67%
NO	1	33%
POCO	0	0%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES

GRÁFICO N°2: JUEGOS TRADICIONALES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los docentes, el 67% afirman que si conocen acerca de los Juegos tradicionales - populares, 33% dice que no tienen conocimiento acerca de estos juegos.

2.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES AYUDAN A DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS?

TABLA N°. 7: PREGUNTA N° 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	3	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 3: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los docentes encuestados el 100 % afirman que los juegos tradicionales populares ayudan a desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años de edad.

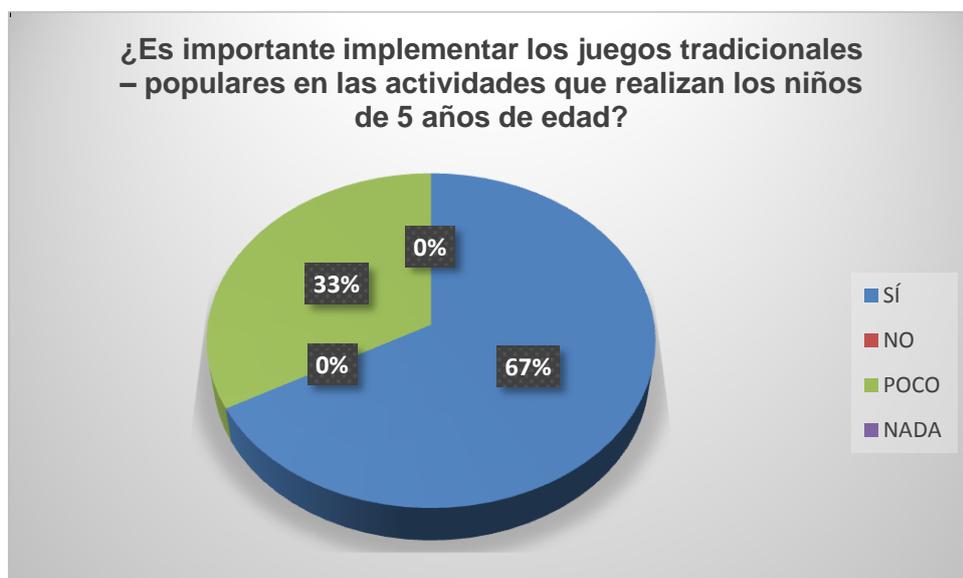
3.- ¿ES IMPORTANTE IMPLEMENTAR LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES EN LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD?

TABLA N°. 8: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	2	67%
NO	0	0%
POCO	1	33%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 4: IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los docentes encuestados, el 67% piensa que es importante implementar estos juegos tradicionales – populares, mientras que el 33% piensa que es poco importante implementar estos juegos.

4.- ¿PARTICIPAN SUS ESTUDIANTES EN ACTIVIDADES RECREATIVAS EN EL RECESO ESCOLAR?

TABLA N°. 9: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	1	33%
NO	0	0%
POCO	2	67%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 5: PARTICIPACIÓN DE ESTUDIANTES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los docentes encuestados el 33% afirman que sus estudiantes si realizan estas actividades mientras que el 67% dice que muy poco realizan estas actividades.

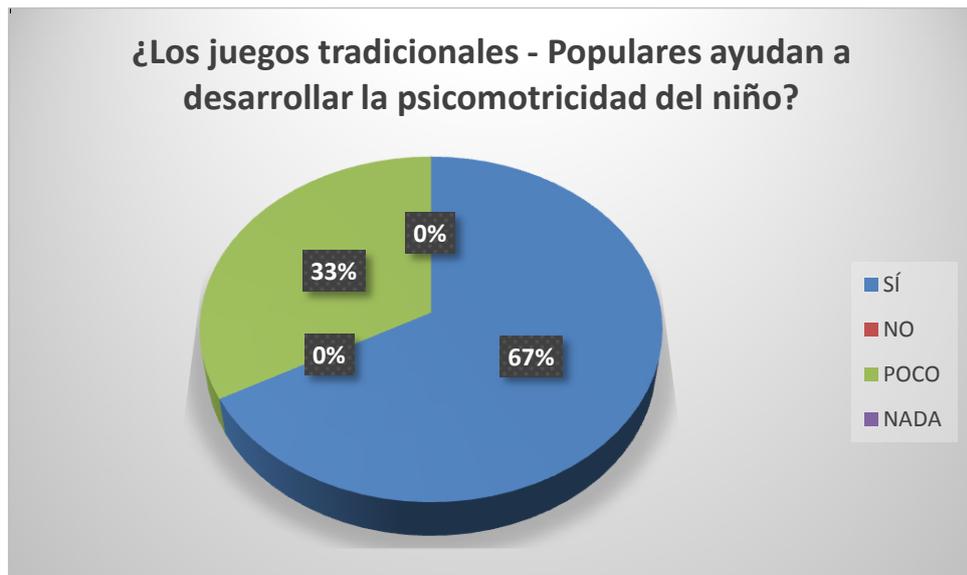
5.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES - POPULARES AYUDAN A DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO?

TABLA N°. 10: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	2	67%
NO	0	0%
POCO	1	33%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 6: DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de las docentes encuestadas el 67% afirman que los juegos tradicionales – populares ayudan a desarrollar la psicomotricidad en los niños. Mientras que el 33 % dice que poco ayuda a desarrollar la psicomotricidad.

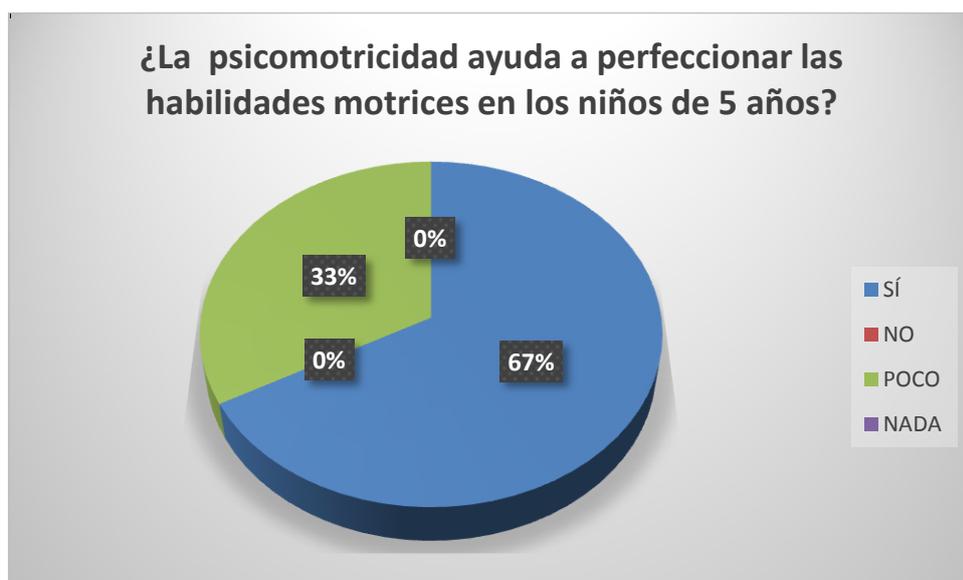
6.- ¿LA PSICOMOTRICIDAD AYUDA A PERFECCIONAR LAS HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS?

TABLA N°. 11: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	2	67%
NO	0	0%
POCO	1	33%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 7: HABILIDADES MOTRICES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 67% de los docentes encuestados está de acuerdo que la psicomotricidad ayuda a perfeccionar las habilidades motrices de los niños de 5 años mientras que el 33 % cree que muy poco ayuda a perfeccionar las habilidades motrices.

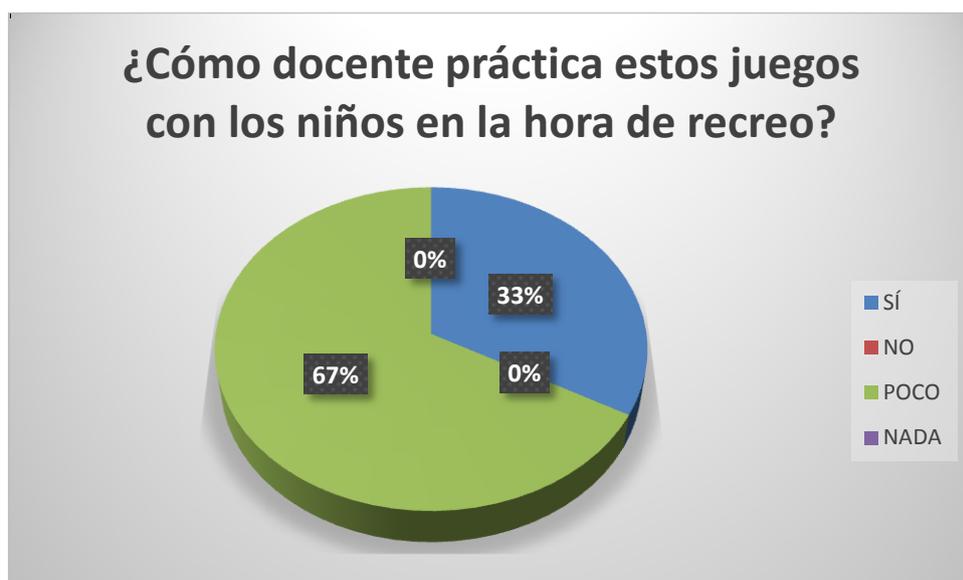
7.- ¿CÓMO DOCENTE PRÁCTICA ESTOS JUEGOS CON LOS NIÑOS EN LA HORA DE RECREO?

TABLA N°. 12: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	1	33%
NO	0	0%
POCO	2	67%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 8: PRÁCTICA DE LOS JUEGOS



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de las docentes encuestadas, el 33% afirma que practican estos juegos, mientras que el 67% practica muy poco estos juegos.

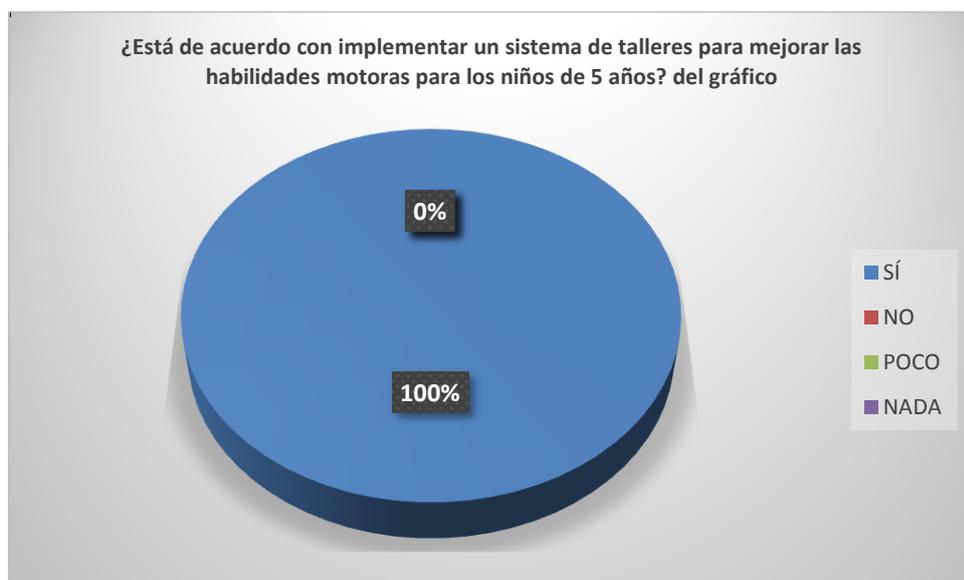
8.- ¿ESTÁ DE ACUERDO CON IMPLEMENTAR UN SISTEMA DE TALLERES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTORAS PARA LOS NIÑOS DE 5 AÑOS?

TABLA N° 13: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
S	ADSOLUTA	%
SÍ	3	100%
NO	0	0%
POCO	0	0%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 9: OPINIÓN



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los docentes encuestados el 100% está de acuerdo en implementar este sistema de talleres para mejorar las habilidades motoras de los niños de 5 años de edad.

ENCUESTA REALIZADA A REPRESENTANTES LEGALES

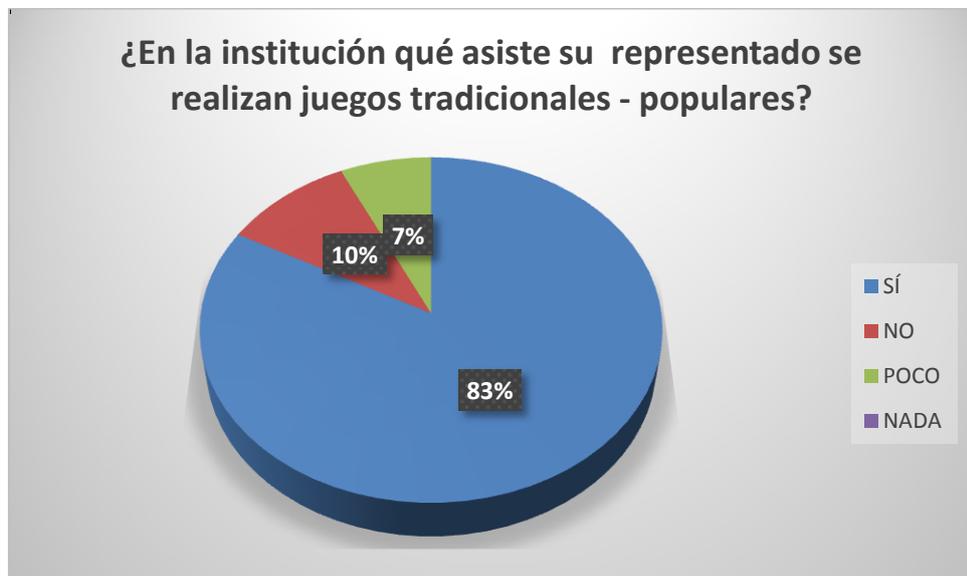
1.- ¿EN LA INSTITUCIÓN QUE ASISTE SU REPRESENTADO SE REALIZAN JUEGOS TRADICIONALES - POPULARES?

TABLA N° 14: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 1- REPRESENTANTE LEGALES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJES
S	ADSOLUTA	%
SÍ	25	83%
NO	3	10%
POCO	2	7%
NADA	0	0%
TOTAL	30	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 10: JUEGOS TRADICIONALES-REPRESENTANTES LEGALES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados, el 83% afirma que si realizan estos juegos, el 10 % dice que no realizan estos juegos y el 7% no realiza para nada estos juegos.

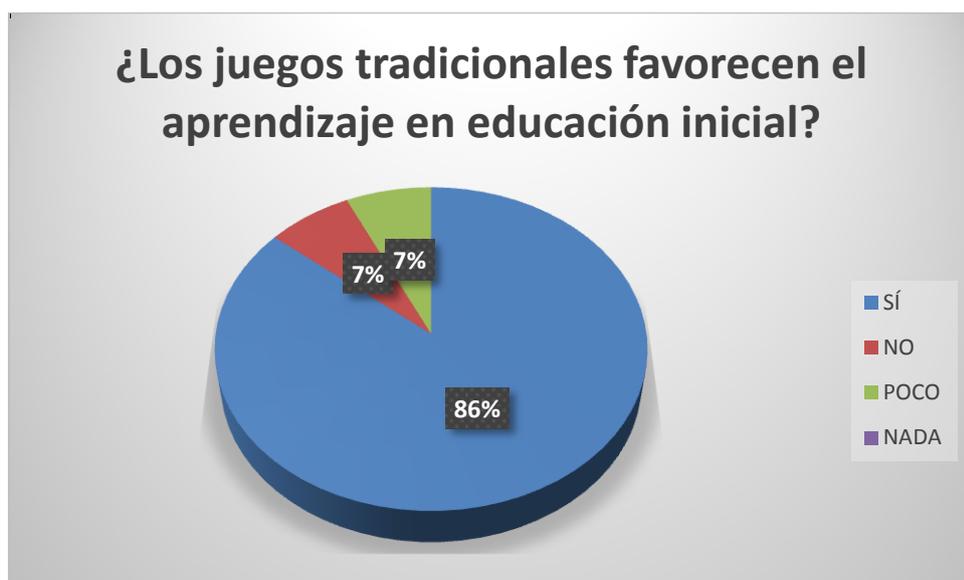
2.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES FAVORECEN EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL?

TABLA N° 15: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 2 – REPRESENTANTES LEGALES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	26	86%
NO	2	7%
POCO	2	7%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 11: LOS JUEGOS TRADICIONALES FAVORECEN EL APRENDIZAJE



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados, el 86% afirma que favorecen el aprendizaje en educación inicial, el 7% dice que favorece muy poco, mientras que el 7% restante dice que no favorecen estos juegos en el aprendizaje de la educación inicial.

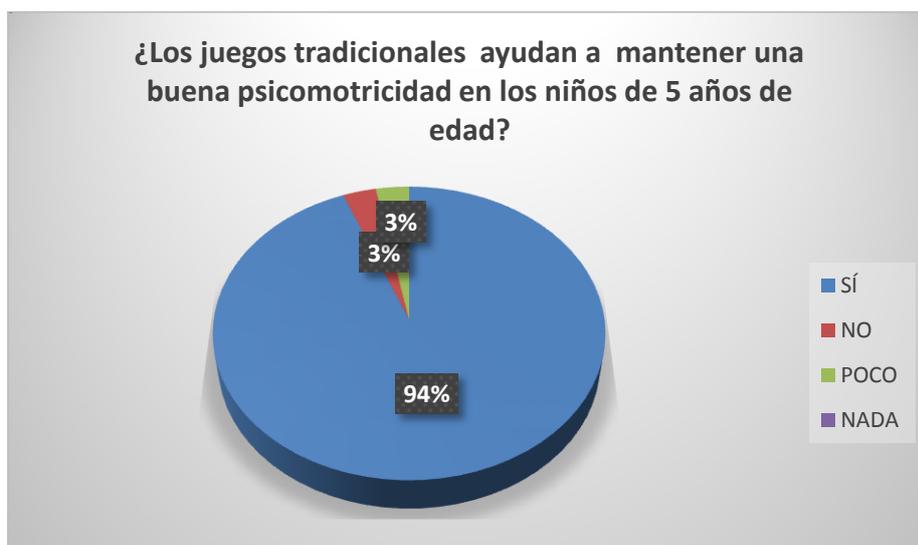
3.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES AYUDAN A MANTENER UNA BUENA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD?

TABLA N°. 16: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 3 – REPRESENTANTES LEGALES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	28	94%
NO	1	3%
POCO	1	3%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 12: IMPACTO DE LOS TRADICIONALES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados, el 94% afirman que estos juegos ayudan a mantener una buena psicomotricidad, el 3% dice que muy poco mientras el 3% restante dice que no ayuda a mantener una buena psicomotricidad.

4.- ¿HA RECIBIDO ALGUNA CHARLA EN LA INSTITUCIÓN QUE ESTUDIA SU HIJO O HIJA ACERCA DE LOS JUEGOS TRADICIONES-POPULARES?

TABLA N°. 17: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 4 – REPRESENTANTES LEGALES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	10	33%
NO	16	54%
POCO	4	14%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 13: INFORMACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados el 33% afirma que si han tenido una charla acerca de este tema, el 33% dice que no han recibido ninguna charla, mientras que el 14% ha recibido poco estas charlas.

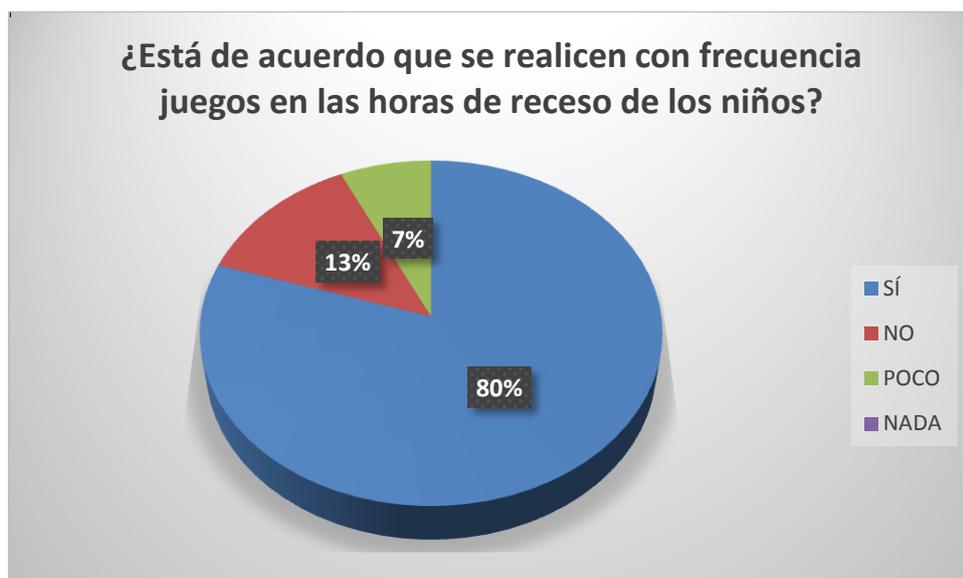
5.- ¿ESTÁ DE ACUERDO QUE SE REALICEN CON FRECUENCIA JUEGOS EN LAS HORAS DE RECESO DE LOS NIÑOS?

TABLA N°. 18: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 5 – REPRESENTANTES LEGALES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	24	80%
NO	4	13%
POCO	2	7%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 14: FRECUENCIA DE JUEGOS



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados, el 80% está de acuerdo que se realicen estos juegos en las horas de receso, el 13% no está de acuerdo, mientras que el 7% están poco de acuerdo.

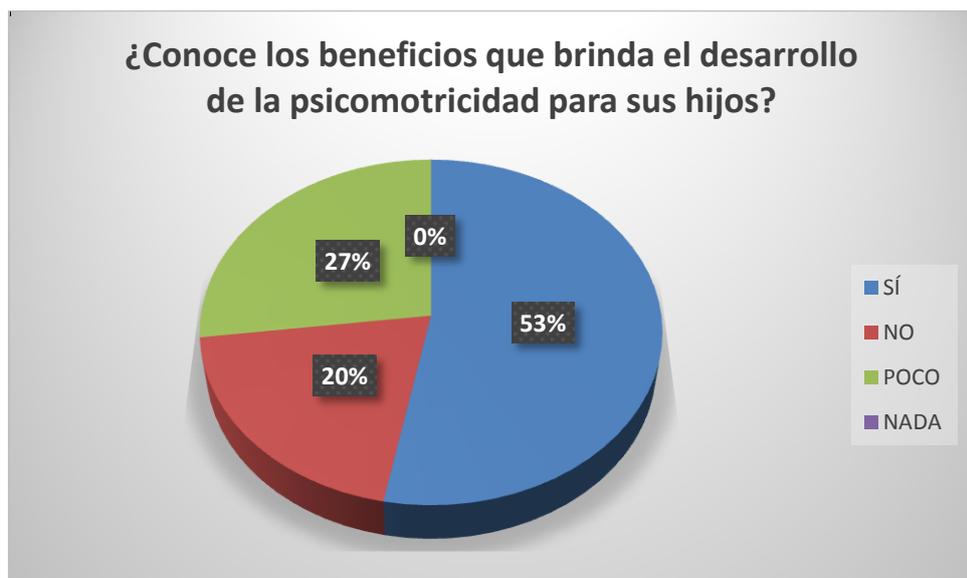
6.- ¿CONOCE LOS BENEFICIOS QUE BRINDA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD PARA SUS HIJOS?

TABLA N°. 19: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 6 – REPRESENTANTES LEGALES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	16	53%
NO	6	20%
POCO	8	27%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 15: BENEFICIOS A LA PSICOMOTRICIDAD



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados, el 53% afirman que conocen los beneficios, el 20% dice que no conocen los beneficios, mientras que el 27% conoce poco de los beneficios.

7.- ¿LOS NIÑOS APRENDEN MIENTRAS JUEGAN?

TABLA N°. 20: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 7 – REPRESENTANTES LEGALES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	29	97%
NO	1	3%
POCO	0	0%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 16: APRENDIZAJE MEDIANTE JUEGOS



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados, el 97% afirman que los niños aprenden mientras juegan, el 3% niega que los niños aprenden mientras juegan.

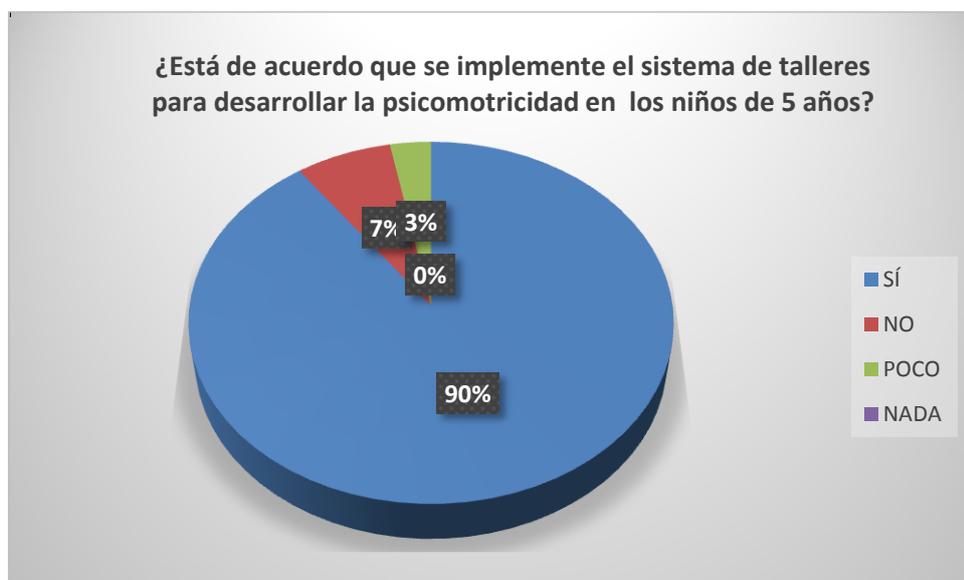
8.- ¿ESTÁ DE ACUERDO QUE SE IMPLEMENTE EL SISTEMA DE TALLERES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS?

TABLA N° 21: PREGUNTA DE ENCUESTA N° 8 – REPRESENTANTES LEGALES

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA ADSOLUTA	PORCENTAJES %
SÍ	27	90%
NO	2	7%
POCO	1	3%
NADA	0	0%
TOTAL	3	100%

FUENTE: UNIDAD EDUCATIVA FUTUROS NAVEGANTES.

GRÁFICO N° 17: OPINIÓN SOBRE TALLERES



ELABORADA POR LAS AUTORAS MEILYN PALACIOS – GILHIAN BRAVO

ANÁLISIS: Del 100% de los representantes legales encuestados, el 90% dice que, si está de acuerdo, mientras que el 7% no está de acuerdo, el 3% está poco de acuerdo.

3.7 CONCLUSIONES PRELIMINARES

En la entrevista dirigida al directivo de la Unidad Educativa Futuros Navegantes, Msc.Luis Sarcos Melety , muy atento a nuestras preguntas y con sus respuestas se determinó que conoce del tema y que está interesado en implementar estos juegos tradicionales – populares, dado que en la actualidad no los aplica directamente en horas de clases sino como proyectos lúdicos, también comentó que estaba dispuesto a poner en práctica el sistema planteado por esta investigación para mejorar las habilidades motoras de los niños de su institución.

En las encuestas dirigidas a docentes, gran parte conocía acerca del tema, pero muy pocos lo practicaban, porque tenían temor de que se caigan o se golpeen, además estaban muy interesados en los beneficios que brindan estos juegos, que decidieron ponerlo en práctica.

En las encuestas dirigidas a padres de familia, acotaron que gran parte de sus representados si realizaban los juegos tradicionales – populares, ellos en conocen los beneficios que brindan estos juegos, a pesar que en su mayoría parte indicaron que no han recibido charlas acerca de este tema, y manifestaron su aprobación hacia implementar el sistema que plantea este proyecto de investigación.

También en las fichas de observación realizada a los 30 niños de la Unidad Educativa Futuros Navegantes pudieron demostrar que los niños necesitan de una motivación para realizar estos juegos tradicionales – populares, de esa forma desarrollaran su psicomotricidad desde la edad de 5 años.



**SISTEMA DE TALLERES
PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE
HABILIDADES MOTORAS
“JUGANDO APRENDO” DE
JUEGOS TRADICIONALES –
POPULARES**

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

Diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras “JUGANDO APRENDO” de juegos tradicionales – populares, para lograr el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de edad en la Unidad Educativa Futuros Navegantes en el año Lectivo 2016 – 2017.

4.2 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Los juegos tradicionales – populares, son de vital importancia durante los primeros años de vida, ya que en este periodo los niños encontrarán una manera divertida de desarrollar su psicomotricidad, tan necesaria en su etapa infantil. Lo que hace funcionar el juego tradicional – popular, es el conocimiento de las normas, reglas y límites que tienen validez histórica y se transmiten de generación en generación. Para jugar no pueden poner sus propias reglas, sino seguir las reglas preestablecidas y es en esta etapa de desarrollo donde necesitan la participación y la supervisión de adultos, especialmente de los docentes que estén como responsables y dirigiendo las actividades de la propuesta.

La aplicación de los juegos tradicionales – populares es una metodología que resulta divertido que para el niño se sienta libre, feliz y mientras está jugando desarrolla sus habilidades motoras, se integra con su familia y con su comunidad. Estas actividades son importantes para promover una vida saludable y adquieren autonomía personal ya que estos juegos tienen carácter formativo para desarrollar diferentes capacidades. Mediante esta actividad el niño aprende a socializar con sus compañeros, maestros y demás personas que se encuentran a su alrededor.

Con este diseño de sistemas de talleres para lograr el desarrollo de la psicomotricidad, se pretende introducir los juegos tradicionales – populares en la

Unidad Educativa en la cual se está realizando la investigación. Se ha observado que estos juegos que vienen de nuestros ancestros y son muy conocidas en un sector determinado; también que aprendan a trabajar en equipo, y la prioridad es que desarrollen su psicomotricidad en los niños de inicial, para en un futuro formar ciudadanos respetuosos, honestos, leales, capaces de resolver sus propios problemas ante las adversidades de la vida.

4.3 OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

Desarrollar un sistema de talleres de los juegos tradicionales – populares, para mejorar la psicomotricidad de los niños de 5 años de edad.

4.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA

- Diseñar un sistema de talleres de habilidades de juegos tradicionales – populares.
- Socializar con los directivos, docentes y padres de familia la importancia y los beneficios de los juegos tradicionales – populares.
- Promover el desarrollo de la psicomotricidad mediante un sistema de talleres.

4.5 LISTADO DE CONTENIDO Y FLUJO DE LA PROPUESTA

✓ **TALLER 1 “ATRÁPAME SI PUEDES”.**

ES UN JUEGO TRADICIONAL INDICADO PARA QUE LOS INFANTES PASEN UN TIEMPO LIBRE JUGANDO AL GATO Y EL RATON.

✓ **TALLER 2 “CORRE CORRE...CORRE”.**

ESTE JUEGO FAVORECE LA COORDINACION Y ENSEÑA AL NIÑO A TRABAJAR EN GRUPO.

✓ **TALLER 3 “SALTANDO ME DIVIERTO”**

ESTA ES UNA ACTIVIDAD LIBRE RECREATIVA Y PLACENTERA, NO IMPUESTA.

✓ **TALLER 4 “JUGANDO APRENDO.”**

LE PERMITE AL NIÑO APRENDER A CONTAR, MIENTRAS SE DIVIERTE.

✓ **TALLER 5 “EL JUEGO DEL CIEGO”.**

ESTE JUEGO SIRVE PARA LA COORDINACION MOTRIZ.

4.5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En este documento se puede observar el sistema de talleres planificados para cada uno de los días que conforman esta propuesta, cada uno tiene un tiempo estimado de acuerdo a su edad, para así obtener los beneficios de estos juegos de una manera exitosa.

4.6 IMPACTO

Con la iniciación de esta propuesta se logrará que los docentes cambien su perspectiva respecto a la mecánica, para buscar un mejor desenvolvimiento en el desarrollo de la psicomotricidad, y de esta forma lograr que el niño pueda orientarse desde la etapa de preescolar y sean más provechosas tanto para el niño como en la maestra y pensando también en los padres que tienen un vínculo e importancia en lo que es el aprendizaje.

En esta propuesta se evidenciará también el impacto en el área motriz dada la aplicación del sistema de talleres que se encuentra direccionada especialmente para el docente con el fin de desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa Futuros Navegantes.

4.7 BENEFICIOS

Los beneficios obtenidos con el sistema de habilidades motrices dirigidas especialmente a los niños de la Unidad Educativa Futuros Navegantes, son los de desarrollar su psicomotricidad. Por medio de este sistema de talleres innovadores y creativos realizados por los niños diariamente cumpliendo con un régimen,

direccionado por las maestras logrando de esa manera el desarrollo motriz beneficiando directamente a los niños, docentes, padres de familia de la Unidad Educativa Futuros Navegantes.

TENIENDO EN CUENTA LAS FALENCIAS DE CADA UNO Y PODERLAS MEJORAR.

Con este sistema de habilidades motoras se beneficiará:

- El niño: Porque contribuye al desarrollo físico desde temprana edad. Con estas actividades el niño aprende, se divierte y reflejan cambios en su vida escolar.
- El docente: Porque no cabe duda que emplea otro método de enseñanza y aprendizaje favoreciendo el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años de edad.
- De una manera que el niño capte su atención y sea recíproco con el método que aplique la docente. Este sistema le ayudará sin duda alguna a orientarse y tener en cuenta la importancia que tiene el desarrollo físico y mental del niño.
- A los padres de familia: porque ayudarán a sus hijos a comprender la relación de padre e hijo ya que estos juegos serán transmitidos en la escuela pero serán involucrados con la comunidad.

4.8 RESULTADOS

Los resultados fueron positivos, ya que los niños se desempeñaron libremente realizando las actividades dirigidas por sus maestras; mediante este sistema de talleres se pudo incluir los juegos tradicionales – populares en los niños de 5 años de edad en las aulas de clases, para de esta manera lograr mejoras en el proceso motriz de una manera muy divertida y también se integra con su maestra y sus compañeros de clases.

TALLER 1
“ATRÁPAME SI PUEDES”.
“EL GATO Y EL RATON”

Lugar: Patio

Tiempo: 50 minutos

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Desarrollar el control tónico en situaciones de suspenso en el juego.

Desarrollo del juego: Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos.

Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera.

Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes!

¡Estas gordito!

¡Hasta la punta de mi
rabitto!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



TALLER 2
“CORRE CORRE...CORRE”.
“LA CARRETILLA”

Lugar: Patio

Tiempo: 50 minutos

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Objetivo: Estimular un adecuado tono muscular en actividades que requieren coordinación con otra persona.

Desarrollo del juego La maestra indicará las reglas del juego agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición boca abajo y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz de la maestra todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan. No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero. Gana aquella pareja que llega primero.

Variante: Al llegar a la marca preestablecida, los niños pueden regresar saltando.



TALLER 3
“CAMINANDO ME DIVIERTO”
“TRES PIERNAS”

Lugar: Patio

Tiempo: 50 minutos

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Objetivo: Interiorizar los segmentos corporales inferiores.

Desarrollo del juego: Se trazan dos líneas iguales, a una distancia prudente.

Los jugadores están en parejas, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro puede ser desde el tobillo o más abajo. A la señal, parten las parejas corriendo hacia la línea de llegada. El truco para correr bien es sincronizar la salida.

El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas.

Será vencedor el par que llegue primero a la meta.

Variante: También se puede trazar un circuito en zigzag o en círculo para que se ponga a prueba su sincronización para competir.



TALLER 4
“SALTANDO APRENDO.”
“LA RAYUELA”

Lugar: Patio

Tiempo: 50 minutos

Material necesario: Tiza, (piedra u objeto pequeño)

Organización: Individual

Objetivo: Ubicarse directamente en la rayuela.

Desarrollo del juego: Se lanza 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 cuadros, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero.

Variante: Hay diferentes tipos de rayuela realizadas en el piso puede ser con los días de la semana frutas números vocales.



TALLER 5

“EL JUEGO DEL CIEGO”.

“PAN QUEMADO”

Lugar: Patio

Tiempo: 50 minutos

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Objetivo: Trabajar en equipo desarrollando su psicomotricidad.

Desarrollo del juego: El grupo debe elegir al niño o niña que comenzara el juego.



Este esconde un pañuelo torcido y anudado que servirá para azotar. En secreto lo conocen todos a excepción de uno que se encontrará alejado del grupo y que tendrá la función de adivinador. Este niño adivinador es llamado por el grupo y empezará a buscar el látigo de tela tan pronto como es interrogado:

¿En dónde está el pan quemado?

Cuando está lejos del pañuelo anudado los demás dicen: ¡Frío, frío, frío!...

Cuando está cerca del pañuelo anudado el grupo dice: ¡Caliente, caliente, caliente!...

Cuando el niño adivinador ha encontrado el pañuelo anudado, el grupo dice:

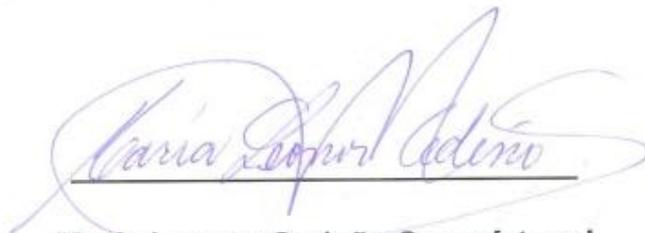
¡Queimado, quemado, quemado!...

Y el niño con el pañuelo anudado perseguirá a sus compañeros y al primero que le castigue con el látigo (pañuelo anudado) será quien lo reemplace, comenzando el juego nuevamente.

4.9 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, **María Leonor Cedeño Sempértegui** con cédula de ciudadanía No **0908675044**, en respuesta a la solicitud realizada a cargo de las egresadas, de la Carrera de Educadores de Párvulos anexa de la Facultad de Ciencia de la Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil para validar la propuesta “Diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras “jugando aprendo” de juegos tradicionales – populares”

Informe que después de haber leído puedo manifestar que la propuesta es apropiada y tiene la aplicabilidad para este proyecto.



María Leonor Cedeño Sempértegui

Docente

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo, **PHD. Roberto Arango Hoyos** con cédula de ciudadanía No **0151401403**, en respuesta a la solicitud realizada a cargo de las egresadas de la Carrera de Educadores de Párvulos anexa de la Facultad de Ciencia de la Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil para validar la propuesta “Diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras “jugando aprendo” de juegos tradicionales – populares”

Informe que después de haber leído puedo manifestar que la propuesta es apropiada y tiene la aplicabilidad para este proyecto.



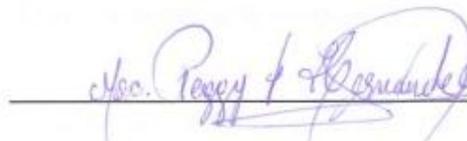
PHD. Roberto Arango Hoyos

Docente

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Yo **Msc. Peggy Hernández Jara** con cédula de ciudadanía No. **0914893664**, en respuesta a la solicitud realizada a cargo de las egresadas, de la Carrera de Educadores de Párvulos anexa de la Facultad de Ciencia de la Educación de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil para validar la propuesta “Diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras “jugando aprendo” de juegos tradicionales – populares”

Informe que después de haber leído puedo manifestar que la propuesta es apropiada y tiene la aplicabilidad para este proyecto.



Msc. Peggy Hernández Jara

Docente

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

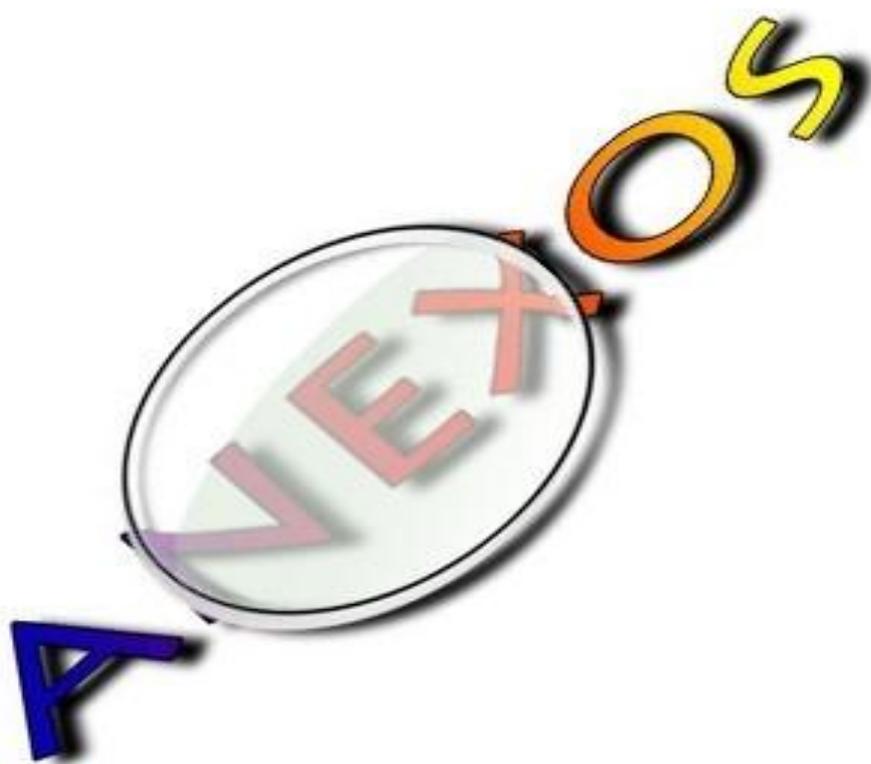
- ✓ Indiscutiblemente a través de este sistema de talleres, las maestras y representantes, lograrán que los niños y niñas adquieran desarrollar destrezas y habilidades motoras.
- ✓ La ejecución de los juegos tradicionales revela que es ineludible emplear recursos para planificar las actividades que desarrollen la psicomotricidad de los niños y niñas.
- ✓ La elaboración de estas actividades del sistema de habilidades motoras se las ha relacionado con la edad específica en niños de 5 años.
- ✓ Los juegos tradicionales – populares son incluidos en las aulas para que las maestras conozcan la importancia de enseñar estos juegos en esta etapa.
- ✓ Con la aplicación de este sistema ayuda al niño que no sea monótono, y se relacione en otras actividades.
- ✓ En vista que estos juegos no se han realizado en la Unidad Educativa Futuros Navegantes, se les impartirá desde esta edad para que puedan incrementarla con todo el alumnado.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda leer detenidamente esta propuesta para poder beneficiarnos de ella.
- Se ha creado este sistema de talleres para las maestras de la Unidad Educativa Futuros Navegantes, para poner en práctica e incluir los juegos tradicionales – populares en las aulas de clases.
- Practicar estos juegos ya que ayuda al desarrollo motor del niño y profundizar en quienes necesita de coordinación motriz
- Evaluar cuanto mejoran sus habilidades y destrezas, a partir del momento en que se les imparte el sistema de habilidades motoras.
- Se recomienda a las maestras Parvularia realizar una debida planificación curricular para de esta forma puedan poner en práctica los juegos tradicionales recopilados en el sistemas de juegos tradicio en la presente investigación.

5.3 ANEXOS

I





SIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN PARVULARIA.**



Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Unidad Educativa Futuros Navegantes

Objetivos: Analizar el desarrollo psicomotor del niño realizando los juegos tradicionales – populares.

FICHA DE OBSERVACIÓN		
NOMBRES Y APELLIDOS:		
EDAD:		
LUGAR DONDE SE REALIZA:		
TIEMPO DE DURACIÓN:		
Aspectos motores	SI	NO
Disfruta saltar		
En ocasiones, provoca algún conflicto cuando está jugando con otros niños.		
Resuelve por sí mismo los pequeños problemas que se le presentan al correr		
Se muestra generalmente seguro de sí mismo.		
Quiere actuar siempre según sus propios deseos.		
Intenta saltar turnando los pies		
Le cuesta saltar en la rayuela		
Se cae al saltar con un solo pie		
Le cuesta correr con los pies amarrados		
El niño/a no puede distinguir entre correr o caminar		



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN –
MENCIÓN PARVULARIA
ENTREVISTA A LA DIRECTORA(O) A

1.- ¿Qué conoce Ud. acerca de los juegos tradicionales - populares?

Que son muy importantes para el crecimiento y desarrollo de los niños desde la infancia.

2.- ¿Capacita a sus docentes sobre la importancia de implementar estos juegos en sus aulas de clases, por qué?

No directamente pero si se ha motivado por medio de proyectos para que puedan realizarlos con los estudiantes ya que son actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad de los niños que tengan problema con su motricidad fina y gruesa.

3.- ¿Cuál es la importancia que tiene la práctica de los juegos tradicionales – populares en la educación inicial según su opinión?

Que el niño se integre a los juegos de nuestros ancestros ya que de esa manera aprenden de la forma más divertida.

4.- ¿Los juegos tradicionales – populares desarrollan nuestras raíces culturales?

Sí, porque se mantiene viva la cultura de nuestro país.

5.- ¿Los juegos tradicionales – populares estrechan vínculos afectivos entre la familia educativa?

Mediante los juegos permitirán el lazo afectivo entre padres e hijos porque pasarán momentos únicos en familia.

6.- ¿Tiene alguna relación el trabajo de cultura física con el desarrollo de habilidades motoras mediante los juegos tradicionales - populares?

Así es porque ayuda al desenvolvimiento del cuerpo realizando saltos, lateralidad y más habilidad en su área motora.

7.- ¿Se preocupa de que en la institución que usted dirige se implementen estos juegos?

Si porque de esa manera los niños no solo irían al parque a jugar si no desenvuelven otras clases de actividades y aprenden al mismo tiempo.

8.- ¿Sabe Ud. la importancia de desarrollar la psicomotricidad en los niños de 5 años de edad?

Sí, porque desarrollan no solo la motricidad gruesa si no la fina, les ayuda en la iniciación a la pre-escritura al dominar su equilibrio y desarrollan lateralidad.

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – MENCIÓN
PARVULARIA**

ENCUESTA A DOCENTES

1.- ¿CONOCE UD. ¿QUE SON LOS JUEGOS TRADICIONALES - POPULARES?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

2.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES AYUDAN A DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

3.- ¿ES IMPORTANTE IMPLEMENTAR LOS JUEGOS TRADICIONALES – POPULARES EN LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

4.- ¿PARTICIPAN SUS ESTUDIANTES EN ACTIVIDADES RECREATIVAS EN EL RECESO ESCOLAR?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

5.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES AYUDAN A DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

6.- ¿LA PSICOMOTRICIDAD AYUDA A PERFECCIONAR LAS HABILIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

7.- ¿CÓMO DOCENTE PRÁCTICA JUEGOS PARTICIPATIVOS CON LOS NIÑOS EN LA HORA DE RECREO?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

8.- ¿ESTÁ DE ACUERDO CON IMPLEMENTAR UN SISTEMA DE TALLERES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTORAS PARA LOS NIÑOS DE 5 AÑOS?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE
GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – MENCIÓN
PARVULARIA
ENCUESTA A REPRESENTANTES LEGALES**

1.- ¿EN LA INSTITUCIÓN QUE ASISTE SU REPRESENTADO SE REALIZAN JUEGOS PARTICIPATIVOS?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

2.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES FAVORECEN EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

3.- ¿LOS JUEGOS TRADICIONALES AYUDAN A MANTENER UNA BUENA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD?

SÍ **NO** **POCO** **NADA**

4.- ¿HA RECIBIDO ALGUNA CHARLA EN LA INSTITUCIÓN QUE ESTUDIA SU HIJO O HIJA ACERCA DE LOS JUEGOS TRADICIONES-POPULARES?

SÍ NO POCO NADA

5.- ¿ESTÁ DE ACUERDO QUE SE REALICEN CON FRECUENCIA JUEGOS EN LAS HORAS DE RECESO DE LOS NIÑOS?

SÍ NO POCO NADA

6.- ¿CONOCE LOS BENEFICIOS QUE BRINDA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD PARA SUS HIJOS?

SÍ NO POCO NADA

7.- ¿UD CREE QUE LOS NIÑOS APRENDEN MIENTRAS JUEGAN?

SÍ NO POCO NADA

8.- ¿ESTÁ DE ACUERDO QUE SE IMPLEMENTE EL SISTEMA DE TALLERES PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS?

SÍ NO POCO NADA

FOTOS IN SITU



**PRESENTAMOS A LOS NIÑOS, LA ACTIVIDAD DE LAS TRES
PIERNAS**

**AQUÍ LOS NIÑOS ESTAN PARTICIPANDO EN EL JUEGO DE LA
RAYUELA DONDE SE LES EXPLICA UNO POR UNO COMO DEBEN
DE HACERLO**



RELIZANDO LAS ENCUESTAS A LAS MAESTRAS.



5.4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm>
- <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>
- <http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>
- <http://tradicionesse.blogspot.com/>
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico04.htm>
- <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>
- <http://miecuadorllrress.blogspot.com/2012/09/juegos-populares-de-mi-pais.html>
- <http://www.revistaencontexto.com/los-juegos-ancestrales-autoctonos-populares-y-tradicionales-del-ecuador-parte-vital-de-nuestra-cultura/>
- <http://es.slideshare.net/GabishititaOrtiz/juegos-populares-del-ecuador>
- Marta Carranza . (1995). Aula de Innovación Educativa. [Versión electrónica]. Revista Aula de Innovación Educativa 44

- López, P. (coord.) (1992): Juegos tradicionales en la escuela infantil. Salamanca. Amarú
- JEAN LE BOULCH. (2001). “La educación por el movimiento en la edad escolar”. Barcelona-España
- MEC. CONVENIO ECUATORIANO ALEMAN. (2000). “Guía Didáctica N° 1, Juegos, Rondas y Canciones”. Quito-Ecuador.
- Segovia, F. (1983).Juegos infantiles del Ecuador. Colección tiempo libre. Quito. Imprenta del colegio Don Bosco.
- Quispe, A. 1999(Cultura y recreación de juegos infantiles). Imprenta: Gráficas Hernández
- Segovia, F (1981). Juegos Infantiles del Ecuador. Colección “Tiempo Libre” N°1 Quito.

5.5 LINKOGRAFÍA

- http://casadelacultura.gob.ec/?ar_id=11&no_id=1534&palabrasclaves=juegos%20populares&title=Oswaldo%20Mantilla%20y%20sus%20Juegos%20Populares%20Ecuatorianos
- <http://www.casadellibro.com/libro-psicomotricidad-y-educacion-infantil/9788478691753/470123>
- <http://www.cuadernointercultural.com/dinamicas-y-juegos/juegos-mudo-tradicionales-populares/>
- <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030895.pdf>
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3569/1/TFG-B.344.pdf>
- <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1807/1/FECYT%201165%20TESIS.pdf>

- Consejo Nacional de Educación Reforma curricular para Primer Año de Educación Básica. Ministerio de Educación del Ecuador.
- GARCÍA, J., FERNÁNDEZ, F., Juego y Psicomotricidad, España, Editorial CEPE, 1994.
- ROMERO V., GÓMEZ, M., Metodología del juego, Barcelona, Ed. Altamar, 2003.
- TASSET, J., Teoría y Práctica de la Psicomotricidad, España, Ediciones Paidós, 1996
- Santa María Sandy, expresión corporal, Caracas-Venezuela, (7/10/04), descargado de (22/07/09): www.monografias.com/trabajos16/expresióncorporal.shtm/monosearch.top

Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESIS COMPLETA mey.docx (D22529841)
Submitted: 2016-10-19 20:57:00
Submitted By: cfalconesr@ulvr.edu.ec
Significance: 8 %

Sources included in the report:

proyecto Batioja-Batioja.docx (D14267831)
TESIS Arq. QUIÑONEZ BUSTOS Tania Yadira 1.docx (D18097579)
PROYECTO GABRIELA MEJIA.docx (D18989654)
FIENCO VARGAS MARIA TESIS.docx (D17718885)
tesis corregida.docx (D21706035)
TESIS SUPER LISTA.docx (D14971933)
TESIS DE GRADO MARYURI BASANTES.docx (D15316800)
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030895.pdf>
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1807/1/FECYT%201165%20TESIS.pdf>

Instances where selected sources appear:

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS		
TÍTULO Y SUBTÍTULO: Los juegos tradicionales – populares y su incidencia en la psicomotricidad de los niños de 5 años de edad del norte de Guayaquil.		
AUTOR/ES: Gilhian Roxana Bravo Bonilla. Meilyn Estefanía Palacios Benítez.	TUTOR: Msc. Cecibel Falcones Ramírez	
	REVISORES: Dr. Roberto Arango Hoyos Msc. Geovanny Freire Jaramillo Phd. Ida Hernández Ciriano Msc. Carla Gualoto Alcivar	
INSTITUCIÓN: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.	FACULTAD: Ciencias de la Educación	
CARRERA: Licenciada en Educación Párvularia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	No. DE PÁGS:	
TÍTULO OBTENIDO:		
ÁREAS TEMÁTICAS: Educación Párvularia		
PALABRAS CLAVE:		
RESUMEN: Este proyecto de investigación se ha elaborado con la finalidad de diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras de juegos tradicionales – populares “Jugando Aprendo” para niños de 5 años de edad de la Unidad Educativa Futuros Navegantes. Para realizar esta investigación nos hemos enfocado en fomentar estos juegos en las instituciones para el óptimo desarrollo de la psicomotricidad en los niños, en donde podemos observar que en las instituciones educativas no realizan este tipo de juegos, ya que los docentes no se sienten seguros al realizar estas actividades, por miedo a que se lastimen los niños, el objetivo de este trabajo de investigación es determinar la importancia de la práctica de estos juegos, conocer los beneficios que brindan este tipo de juegos, transmitidos de generación en generación, en este proyecto también se puede observar los conceptos que muchos docentes desconocen, en base a una serie de encuestas y entrevistas, se determinó la viabilidad de llevar a cabo este proyecto, en donde la prioridad es practicar los juegos en las aulas de clases.		
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: 0987496176-0996753122.	E-mail: roxanabravo.15@hotmail.com – meypalacios11@gmail.com
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad	
	Teléfono: (03)2848487 Ext. 123	
	E-mail: fca@uta.edu.ec	