



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARACOL", PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

AUTORA:

ANDREA DÍAZ SANTILLÁN

TUTOR:

MSC. MARCELA ÁLVAREZ GUTIÉRREZ

LECTOR:

MSC. EDUARDO CRUZ MENÉNDEZ

BABAHOYO - NOVIEMBRE 2016



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre y a mi padre, por ser los pilares más importantes y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

A mis compañeros (as) que me han acompañado en las buenas y en las malas y a todas aquellas personas que me han ayudado durante todos estos años de estudio.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

A mi madre y padre, que con su demostración de unos padres ejemplares me han enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos.

A mis compañeras, por acompañarme durante todo este arduo camino y compartir conmigo alegrías y tristezas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.

Yo, **ANDREA DÍAZ SANTILLÁN** portadora de la cédula de ciudadanía **120746164-9**, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención EDUCACIÓN BÁSICA, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARACOL", PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

.....
ANDREA DÍAZ SANTILLÁN
C.I. 120746164-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 9 de Noviembre 2016

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **CD-FAC-C.J.S.E_SO-006-RES-002-2016**, con fecha **11 de julio del 2016**, mediante resolución RES-CD.FAC.C.J.S.SE-002-RES-001-2016, certifico que la Srta, **ANDREA DÍAZ SANTILLÁN** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARACOL”, PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

.....
MSC. MARCELA ÁLVAREZ GUTIÉRREZ
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 9 de Noviembre 2016

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **CD-FAC-C.J.S.E_SO-006-RES-002-2016**, con fecha **11 de julio del 2016**, mediante resolución RES-CD.FAC.C.J.S.SE-002-RES-001-2016, certifico que la Srta, **ANDREA DÍAZ SANTILLÁN** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARACOL”, PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

.....
MSC. EDUARDO CRUZ MENÉNDEZ
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

RESUMEN.

El presente informe final recoge las experiencias y hallazgos de la investigación sobre el tema de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de la Unidad Educativa “Caracol”, Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, con una Guía Didáctica como propuesta o alternativa.

Para el efecto se seleccionó cuidadosamente el tipo y diseño de investigación que permitió recoger valiosa información relacionada con el tema y establecer las conclusiones como punto de partida para seleccionar una propuesta de mejoramiento. De esta manera se seleccionó la metodología y las técnicas apropiadas.

Sobre esta información se procedió a seleccionar los juegos tradicionales que sean aplicables al trabajo de aula para estructurar la guía. La intencionalidad del diseño de la guía didáctica es facilitar el trabajo de los docentes y encontrar además la metodología y estrategias que mejoren la calidad del aprendizaje y motiven la participación de los niños y niñas de la institución. El informe incluye además, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

SUMMARY

This final report presents the experiences and findings of the research on the theme of traditional games and their impact on the development of fine motor skills in students of the Caracol Educational Unit, Caracol Parish, Babahoyo Canton, Los Ríos Province, With a Didactic Guide as proposal or alternative.

For this purpose, the type and design of the research was carefully selected, allowing the collection of valuable information related to the subject and establishing the conclusions as a starting point for selecting a proposal for improvement. In this way the methodology and appropriate techniques were selected.

On this information we proceeded to select the traditional games that are applicable to the classroom work to structure the guide. The intentionality of the design of the didactic guide is to facilitate the work of the teachers and to find also the methodology and strategies that improve the quality of learning and motivate the participation of the children of the institution. The report also includes the bibliographical references consulted and the corresponding annexes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARACOL”, PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SEÑORITA: GINELLA ANDREA DÍAZ SANTILLÁN

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

MSC. MARCOS FUENTES LEÓN
DELEGADO DEL DECANO

MSC. JUAN LUPERON TERRY
PROFESOR ESPECIALIZADO

MSC. TANYA SANCHEZ SALAZAR
DELEGADO H.CONSEJO IRECTIVO

AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND.

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Srta. **ANDREA DÍAZ SANTILLÁN**, cuyo tema es: **LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARACOL", PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[8%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

.....
MSC. MARCELA ÁLVAREZ GUTIÉRREZ
DOCENTE DE LA FCJSE.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	IV
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.	V
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.	VI
RESUMEN.....	VII
SUMMARY	VIII
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. .IX	
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND.....	X
ÍNDICE GENERAL	XI
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIV
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I.....	2
DEL PROBLEMA.....	2
1.- IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.	2
1.2.- MARCO CONTEXTUAL.....	2
1.2.1. Contexto Internacional.	2
1.2.2. Contexto Nacional.....	3
1.2.3. Contexto Local.....	3
1.2.4. Contexto Institucional.....	3
1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	4
1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	5

1.4-1.- Problema General.	5
1.4.2.- Sub-Problemas o Derivados.	5
1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	6
1.5.1. Delimitación Espacial.	6
1.5.2. Delimitación Temporal.	6
1.5.3. Delimitación Demográfica.	6
1.5.4. Población.	6
1.6.- JUSTIFICACIÓN.	6
1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.	8
1.7.1.- Objetivo General.	8
1.7.2.- Objetivos Específicos.	8
CAPITULO II.	9
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.	9
2.1.- MARCO TEÓRICO.	9
2.2.- Marco Conceptual.	9
2.1.2.- Marco Referencial sobre la Problemática de Investigación.	16
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.	16
2.1.2.2. Categorías de Análisis.	18
2.1.3.- Postura Teórica.	50
2.2.- HIPÓTESIS.-	51
2.2.1.- Hipótesis General.	51
2.2.2.- Sub-Hipótesis o Derivadas.	51
2.2.3. Variables.	52
CAPITULO III.-	53
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.	53
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.	53
3.1.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas.	53
3.1.2. Análisis e Interpretación de Datos.	53

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.	68
3.2.1. Específicas.	68
3.2.2. Generales.	68
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.	69
3.3.1. Específicas.	69
3.3.2. Generales.	69
CAPITULO IV.	70
PROPUESTA DE APLICACIÓN.	70
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.	70
4.1.1. Alternativa Obtenida.	70
4.1.2. Alcance de la Alternativa.	70
4.1.3. Aspectos Básicos de la Alternativa.	70
4.1.3.1. Antecedentes.	71
4.1.3.2. Justificación.	73
4.2.2. OBJETIVOS.	74
4.2.2.1. Objetivo General.	74
4.2.2.2. Objetivos Específicos.	74
4.3.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.	75
4.3.3.1. Título.	76
4.3.3.2. Componentes.	76
4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.	76
BIBLIOGRAFÍA.	77
ANEXOS	80

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	53
TABLA 2	54
TABLA 3	55
TABLA 4	56
TABLA 5	57
TABLA 6	58
TABLA 7	59
TABLA 8	60
TABLA 9	61
TABLA 10	62
TABLA 11	63
TABLA 12	64
TABLA 13	65
TABLA 14	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	53
GRÁFICO 2	54
GRÁFICO 3	55
GRÁFICO 4	56
GRÁFICO 5	57
GRÁFICO 6	58
GRÁFICO 7	60
GRÁFICO 8	61
GRÁFICO 9	62
GRÁFICO 10	63
GRÁFICO 11	64
GRÁFICO 12	65
GRÁFICO 13	66
GRÁFICO 14	67

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades están encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz fina del niño de transición, de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de pre escolar realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

Hablar de juegos tradicionales es referirse a aquellos juegos que perduran en su esencia desde hace mucho tiempo sufriendo pocos cambios, pasando de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos. Son aquellos juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería y que los adultos estamos dejando pasar la oportunidad de compartir estas experiencias que nos llenaron de felicidad, paz y alegría, una niñez sin mucha tecnología y una juventud sin vicios, pero sí con buenos valores.

La cantidad de niños y adolescentes que existen en la sociedad son víctimas de este desconocimiento, ha llevado a investigar la importancia y efectividad que tienen los juegos tradicionales cuando se emplea en el aprendizaje volviéndose muy apasionadamente para el niño y maestra.

CAPITULO I.

DEL PROBLEMA.

1.- IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.

La Aplicación de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo de la Motricidad Fina en los Estudiantes De Tercer Año De Educación Básica de la Unidad Educativa “Caracol”, Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

1.2.- MARCO CONTEXTUAL.

1.2.1. Contexto Internacional.

En esta sección queremos considerar que Instituciones Internacionales como la UNESCO, han señalado y destacado la importancia del juego como instrumento pedagogo. La UNESCO ha reconocido en repetidas ocasiones que los juegos tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Pero hoy en día resulta evidente la progresiva desaparición de los juegos tradicionales utilizados por los niños de forma libre en sus espacios de ocio, por lo que se hace necesaria una intervención educativa para lograr que estas manifestaciones culturales con un hondo arraigo social no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños. El profesorado tiene un papel fundamental a la hora de promocionar estos juegos en nuestro alumnado para lo cual, además de la vivencia práctica, no podemos ayudar de las obras de arte como recurso didáctico. (Carmona, 2012).

1.2.2. Contexto Nacional.

En el Ecuador la dimensión pedagógica del juego tiene hoy tanta importancia que la misma UNICEH ha contribuido en el diseño del modelo pedagógico y de los textos del primero de básica que está usando el Ministerio de Educación; en esta iniciativa didáctica, el juego es el eje del aprendizaje y de la socialización.

1.2.3. Contexto Local.

En nuestra Provincia que es muy rica en cultura, y en la que aun en los sectores rurales puede sentirse la presencia de los juegos tradicionales, aún es muy poco lo que se ha incorporado en la práctica educativa. De todos modos reseñamos lo que la UTB hizo el año pasado, en el marco de sus 44 años de fundación.

En esta ocasión el Departamento de comunicación, Arte y Cultura de la UTB, llevo a efectos los primeros Juegos Tradicionales y Alternativos, el mismo que se desarrolló en los predios universitarios con la gran afluencia de los estudiantes, empleados y trabajadores. Entre los concursos interpretados estuvieron: El huevo en la cuchara, la carrera de los ensacados, la comelona, el palo encebado, come la manzana, entre otros. (Juegos Tradicionales en la UTB, 2017).

1.2.4. Contexto Institucional.

Por las condiciones logísticas y pedagógicas, en las que se desarrolla la tarea de esta Unidad Educativa, en general es muy poco a nivel de juegos tradicionales, por lo que como hemos resaltado en nuestra problematización, esta es una herramienta pedagógica que por el momento no incide en la motricidad fina de nuestros estudiantes.

1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

Nuestra investigación trata sobre los diversos problemas que presentan los alumnos en el aula de clases. Estos múltiples conflictos se deben a varios factores, pero nosotros nos enfocaremos en la aplicación de juegos tradicionales en los niños, y como gestionan los maestros estas actividades, ya que consideramos que estos son los factores más importantes.

Muchos estudios han demostrado que si el profesor no lleva una buena planificación para dictar clases, los alumnos les responden con un bajo desempeño académico, ya que los alumnos se adaptan al profesor de turno. Si el docente cumple con una gestión áulica de mucha rigurosidad, es decir si el profesor maneja sus clases de manera rigurosa, los estudiantes serán más responsables.

En esta Unidad Educativa ha sido tradicional el que los docentes solo se limiten al uso de metodologías tradicionales, dejando de lado otros recursos propios de la naturaleza y de la cultura que bien pueden ser utilizados a fin de potenciar las habilidades y destrezas que se esperan adquieran los aprendientes. De lo dicho se explica el por qué existe bajo rendimiento académico, pues al problema del tradicionalismo metodológico se le suma la carencia de innovación estratégica y pedagógica.

1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4-1.- Problema General.

- ¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales incide en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?

1.4.2.- Sub-Problemas o Derivados.

- ¿Cuál la incidencia de los juegos populares infantiles de persecución y verbales en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?
- ¿Cuál es la incidencia de los juegos populares infantiles con partes del cuerpo, y juegos a lápiz y papel en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?
- ¿De qué manera una Guía para la aplicación de los juegos tradicionales, potenciará el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2015-2016?

1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

1.5.1. Delimitación Espacial.

La investigación fue realizada en la Unidad Educativa “Caracol”, en la Parroquia del mismo nombre, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos.

1.5.2. Delimitación Temporal.

Esta investigación se realiza entre el mes Noviembre del 2015 hasta el mes Enero del 2016, a todos los estudiantes de la Unidad Educativa “Caracol” del Cantón Babahoyo.

1.5.3. Delimitación Demográfica.

El lugar y la Ubicación de la Institución Educativa en la que realizo mi investigación es en la Parroquia Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos.

1.5.4. Población.

Se trabajó con los estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos.

1.6.- JUSTIFICACIÓN.

Parte de la cultura popular del Ecuador son los juegos populares, expresiones lúdicas asociadas a niños, jóvenes y adultos en las que también destacan las actividades lúdicas rituales, éstas se efectúan en las distintas regiones de nuestro país.

Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, etc.).

La presente investigación tiene como propósito fundamental proponer estrategias didácticas y pedagógicas pertinentes y oportunas que contribuyen a la estimulación del desarrollo de la motricidad Fina en los estudiantes de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

Esta investigación se centra en el desarrollo de implementar una propuesta mediante el uso de herramientas para la investigación basadas en secuencias didácticas que contengan juegos tradicionales tales como:

- Juegos Populares Infantiles con Objetos
- Juegos Populares Infantiles de Persecución
- Juegos Populares Infantiles con partes del Cuerpo
- Juegos Populares Infantiles verbales
- Juegos Populares Infantiles a Lápiz y Papel.

1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

1.7.1.- Objetivo General.

- Demostrar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

1.7.2.- Objetivos Específicos.

- Identificar la incidencia de los juegos populares infantiles de persecución y verbales en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.
- Analizar la incidencia de los juegos populares infantiles con partes del cuerpo, y juegos a lápiz y papel en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.
- Diseñar una Guía didáctica para la aplicación de los juegos tradicionales para potenciar la motricidad fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2015-2016.

CAPITULO II.

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.

2.1.- MARCO TEÓRICO.

2.2.- Marco Conceptual.

Los Juegos Tradicionales.

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

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

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

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

Características de los Juegos Tradicionales.

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Las reglas son negociables.
- No requieren mucho material ni costo.
- Son simples de compartir.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Actividad placentera
- Libre, espontáneo y totalmente voluntario
- Tiene un fin en sí mismo
- Implica actividad

- Se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- Es una actividad propia de la infancia
- Es innato
- Muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
- Permite al niño o la niña afirmarse
- Favorece su proceso socializador
- Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- Los objetos no son necesarios

Los Juegos Populares.

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

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

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia

más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse. Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en otras materias escolares, desde las ciencias naturales que pueden ilustrar con ellos distintos hechos físicos, hasta la música, la lengua y las ciencias sociales, que pueden utilizar sus retahílas, canciones o poesías.

Importancia de los Juegos Tradicionales.

Cuando nacemos, como parte de los Seres Vivos que forman nuestro planeta, tenemos la necesidad de cumplir nuestro Ciclo de Vida realizándose las actividades de Alimentación con la que alcanzamos los nutrientes necesarios para afrontar el día a día, como también la Relación con otros individuos o bien con el entorno que nos rodea y por último la Reproducción que nos permite la trascendencia de nuestro linaje con la generación de un nuevo ser, realizándose en etapas y períodos determinados.

Pero además de las funciones vitales el Ser Humano tiene la capacidad de poder abstraerse del medio que los rodea, haciendo uso de su Inteligencia e Imaginación y abriendo paso hacia lo que son denominados como Entes Abstractos, que no son más que simples ideas que se originan en sus pensamientos y que pueden o no estar basadas en hechos u objetos concretos.

En este mundo es donde se manifiesta la elaboración de Juegos y Pasatiempos, como la forma de poder sobrellevar los momentos en que la vida cotidiana nos somete a distintos esfuerzos, y dejando fluir nuestra imaginación para poder entretenernos, teniendo esto además una relación directa con el desarrollo de las Facultades Cognitivas y la forma en la que vemos el mundo.

Es así que se presentan ante nosotros lo que son conocidos como los Juegos Tradicionales, definidos por sí mismos como aquellos en los que no interviene más que la imaginación y que son muy utilizados a edades tempranas por los más pequeños como una forma de Socialización e Interacción con otros pares de su mismo rango de edad, pertenecientes a su vecindad, entorno del Ámbito Educativo o bien simplemente una interacción pasajera que se da en Plazas o Parques.

Estos juegos van evolucionando a medida que van creciendo quienes los juegan, teniendo en un principio reglas muy simples, generalmente teniendo que realizarse alguna Actividad Física (puede ser desde la realización de una Carrera hasta una búsqueda de un objeto en particular) requiriendo en muchas ocasiones grandes espacios e inclusive la realización de estos juegos al Aire Libre.

Son importantes para poder estimular la Sociabilidad de los más pequeños como también la forma en la cual aprenden a acatar y entender las distintas Normas y Reglas que se imponen por otros (en este caso, pactar el Reglamento del Juego) además de estimular la imaginación y aprender a divertirse sin la necesidad de contar con elementos auxiliares como Juguetes, Videojuegos o diversiones que la tecnología nos brinda.

El juego, concepto y definiciones.

En la página web

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313>.

asp, bse presenta la siguiente definición de juego: **“Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".”**

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas; es a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas realizadas de forma gustosa y agradable, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.

En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia. A partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.

El Desarrollo Motor.

El desarrollo motor es considerado como uno de los principales indicadores de la maduración del sistema nervioso. A través de los cambios que se observan en la forma en que él bebe se mueve, podemos ver cómo modifica y adquiere conductas motoras que requieren día con día mayor habilidad y precisión.

En un principio, cuando él bebe está recién nacido, sus movimientos son de tipo reflejo; es decir, él bebe reacciona en forma automática ante un estímulo que se le presenta. Poco a poco los reflejos se irán combinando y modificándose para integrar los movimientos conscientes. Los cambios que ocurren en el desarrollo motor se presentan en los siguientes aspectos:

1. Control de la gravedad.
2. Adquisición del movimiento.
3. Integración de reacciones de balance.
4. Adquisición de precisión y control.

La Motricidad.

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo.

La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Los niños

pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación. La motricidad que van desplegando los niños se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, ambas se van desarrollando en orden progresivo.

La Motricidad Fina.

La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

La motricidad fina hace referencia a movimientos finos, precisos, con destreza. Tiene que ver con la habilidad de coordinar movimientos ejecutados por grupos de músculos pequeños con precisión, por ejemplo, entre las manos y los ojos. Se requiere un mayor desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. La motricidad fina es importante para experimentar con el entorno y está relacionada con el incremento de la inteligencia. El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

2.1.2.- Marco Referencial sobre la Problemática de Investigación.

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.

En el marco referencial comparto algunas de las investigaciones realizadas por diversos autores, las cuales están relacionadas con el problema que planteo en mi proyecto, entre éstas las siguientes:

Arroyo y Soares (2002), desarrollaron un trabajo de investigación sobre los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los estudiantes del 5° grado de Educación Primaria de la Escuela "Juan Lucio Soto Jeremías" en Perú. La metodología empleada en el estudio fue el método general, el método científico y como método específico el experimental. Los resultados en dicho trabajo señalaron que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia, puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras.

Duran (2003), desarrolló un trabajo de investigación denominado: "Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo psicomotor en la etapa preescolar". La metodología empleada en el estudio in comento obedeció a un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptiva, abordando a 14 docentes a quienes se les aplicó por medio de la técnica de la encuesta un instrumento de recolección de datos por un cuestionario escrito cuya aplicación a través de un muestreo simple al azar permitió la obtención de información que fue debidamente tabulada y analizada cuantitativamente.

Los resultados obtenidos en dicho trabajo señalaron que: los docentes no utilizan las actividades lúdicas como herramienta para favorecer el desarrollo psicomotor en niños preescolares; poseen poco conocimiento sobre los elementos bases de la psicomotricidad; existe una

deficiente dotación de recursos para el aprendizaje en los preescolares estudiados para facilitar la realización de diversas actividades lúdicas y que pocos docentes detectan alteraciones en el desarrollo psicomotor de los niños al no propiciar o estimular el área motora para percibir sus logros, entre otros. Tales razones precisaron la propuesta de un manual dirigido a los docentes con el propósito de brindarles alternativas de trabajo para orientar a nuevas tareas en la planificación tomando en cuenta las actividades lúdicas para favorecer el área psicomotriz de los niños.

Gispert (2010), desarrolló un trabajo de investigación sobre la implementación de actividades físico-deportivas y recreativas para niños y niñas de 4 a 6 años de vida en las guarderías del Municipio Atures, Estado Amazonas. El objetivo general consistió en realizar esta propuesta, los objetivos específicos fueron los siguientes: desarrollar un diagnóstico sobre la orientación y trabajo metodológico que se realiza en las guarderías; profundizar en las limitaciones del proceso de enseñanza y aprendizaje que caracterizan esta etapa; diseñar una propuesta de actividades físico-recreativas para la formación y desarrollo de las habilidades motrices básicas; implementar bases de un plan de acción para un adecuado proceso de intervención en las guarderías. La metodología empleada fue un proyecto factible apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo. Los resultados obtenidos señalaron que el trabajo carece de orientación metodológica, limitaciones objetivas que afecta el proceso formativo.

2.1.2.2. Categorías de Análisis.

Juego y Creatividad

“El arte supremo del maestro es despertar la ilusión por la expresión creativa y los conocimientos” Albert Einstein

La originalidad es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.

Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores sociohistóricos.

Fluidez: los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

Flexibilidad: En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

Inventiva y elaboración: Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración,

a la obtención de un producto. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

Según COTTLE, Thomas (2001), la apertura mental “es una condición que va desarrollando el ser humano de manera paulatina cuando abre su corazón y su mente e inteligencia hacia el exterior, cuando observa, mira, ve, y descubre lo que encierran las cosas en su esencia e interior. Abrir la mente es desplegarse al mundo para aprender y crecer como ser humano, desde un punto de vista personal (hacia el interior) y desde un punto de vista social y cultural (en comunión o mejor dicho en común-unión). En el juego esto es una condición que se despliega de manera dinámica, los niños a través del juego muestran la materialización de su espíritu, la irracionalidad cobra sentido en la concreción, también develan como se conforma su mundo social y cultural, como piensan y actúan a través de sus sentimientos de rivalidad, compañerismo, superioridad, adaptación. Por medio de él van conformando una filosofía personal, integrada a la ética social y los valores culturales.” (p.62)

Sensibilidad ante los problemas: la apertura mental también enseña a detectar los problemas, uno o varios, o mejor dicho ver desde diferentes puntos la vida la realidad. Tratar de desentrañar las cuestiones que acompañan el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visión creativa aprende a ver, a sentir y hacer cosas de manera diferente, se podría decir que en la creatividad se poetiza la vida, se hacen las mismas cosas pero de manera diferente, extracotidianamente, se rompen esquemas, estereotipos para trascender.

Juego Infantil y desarrollo de la inteligencia

Hasta los 3 años, el niño toma posesión de su propio cuerpo y progresa en el conocimiento del mundo que les rodea. Es una fase de experimentación con su cuerpo y con su entorno. Sus primeros juegos se

basan en la imitación. Los niños juegan a desempeñar las mismas actividades que hacen los adultos, adquiriendo de esa forma habilidades útiles para su vida.

Entre los 3 y 5 años es la edad de la imaginación. Son capaces de crear símbolos a partir de cualquier cosa -una caja de zapatos puede ser un camión, y un rato después una casa de enanitos- y sus creaciones son plenamente reales para él. Los juguetes demasiado "acabados" reducen sus posibilidades de imaginar y simbolizar a partir de formas básicas.

Entre los 5 y los 7 años, su imaginación continúa desarrollándose, de forma que no sólo crean objetos, sino también historias con un hilo argumental cada vez más elaborados. Es la edad en la que los niños se distribuyen los "papeles" y hacen un primer planteamiento de la historia que van a representar, y que para ellos es muy real. Por ejemplo: "Juguemos a que yo era la mamá y tú eras el bebé y yo te llevaba al médico, etc.". Normalmente, varios "qué es" durante el juego sirven para distribuir y negociar los "papeles", y van reconduciendo la historia hacia su objetivo.

Las cualidades que se desarrollan durante estas etapas infantiles son el fundamento mismo sobre las que se asienta la capacidad de materializar y llevar a cabo capacidades más complejas e incluso el trabajo de adulto. "Aquellos que se toman el juego como un simple juego y el trabajo con excesiva seriedad, no han comprendido mucho ni lo uno ni lo otro", afirma H. Heine. Este tipo de juego es la base sobre la que se despliegan cualidades superiores como la imaginación, la creatividad, la perseverancia en el esfuerzo, etc. que pueden resultar seriamente menoscabadas si se impide su ejercicio por medio de, por ejemplo, esa

gran neutralizadora de la creatividad, la imaginación y la diligencia infantil, que es la televisión.

Juego libre y juego estructurado

Hasta esa edad los juegos tienen un alto significado simbólico y cumple múltiples propósitos. Afirma Bruno Bettelheim citado en BULAND, Rainer, (2006) "los niños se valen de los juegos para resolver y dominar dificultades psicológicas muy complejas del pasado y del presente. Tan valioso es el juego en ese sentido que la terapia por el juego se ha convertido en el procedimiento principal para ayudar a los niños pequeños a vencer sus dificultades emotivas". (p.72)

Jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Es la edad del juego libre y creativo basado en la imitación y por el que desarrollan su capacidad para crear símbolos e inventar historias a partir de cualquier cosa. En esta fase podemos "incorporarnos" a sus juegos imaginativos, pero no conviene "dirigirlos". Es importante no interferir tratando de dirigir el juego hacia comportamientos más o menos lógicos para los adultos pero que desvíen al niño del propósito intrínseco de su juego. Este autor advierte "cuando no hay peligro inmediato, lo mejor suele ser aprobar los juegos del niño sin entrometerse. Aunque bienintencionados, los esfuerzos por ayudarlo pueden desviarle de buscar, y a la larga encontrar, la mejor solución". (p.74)

A partir de los 7 años los niños van saliendo poco a poco de su atmósfera mágica, y ya discriminan claramente entre lo que es realidad y ficción, interesándose por otras actividades. A partir de entonces comienzan a estar preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su "programa de

desarrollo". Son juegos más activos, más competitivos, en los que el niño vive la exuberancia de una actividad física intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y compatibilizar sus intereses con los del grupo.

Según DEL CASTILLO, Isabel (2008), "Urgidos por la vorágine del día a día, por la inmediatez de lo urgente, muchos padres y madres ven poco a sus hijos durante el curso escolar, apenas un rato al final del día. Jugar juntos nos parece un lujo inalcanzable, o incluso una pérdida de tiempo, según el día. Y sin embargo, compartir el juego no es sólo una forma agradable, lúdica y gratificante de hacer ejercicio y disfrutar en familia. Es también una oportunidad para disfrutar de una relación de camaradería más allá de los roles establecidos padres - hijos, un aspecto de la relación familiar habitualmente descuidada pero que puede llegar a ser de inestimable ayuda, por ejemplo, para capear con mayor estabilidad la turbulenta etapa adolescente." (p. 29)

Y es que, quizá, el escaso valor que damos a la necesidad de jugar en la infancia se deba a que hemos perdido a ese "homo ludens" que todos llevamos dentro. Y si cerráramos ahora los ojos e hiciéramos el ejercicio mental de situarnos dentro de pongamos 20 años, es posible que nos embargue la añoranza del tiempo perdido, ese tiempo pasado en que tuvimos la ocasión y no aprovechamos de disfrutar de ese efímero presente de padres de niños que crecen demasiado deprisa. Pero estamos a tiempo.

Juego y Educación

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo

hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes "escuelas" y corrientes para la educación institucionalizada.

Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo.

La importancia aquí radica en que los diferentes autores comienzan a dar un nuevo valor al juego espontáneo, a la característica de "no serio" tratando de reivindicar la seriedad y la asociación a la utilidad educativa, otorgando nuevos fundamentos teóricos al papel del juego en la educación escolar, como lo describe ampliamente Kishimoto (1996) en uno de sus estudios, al referirse a la importancia y tarea de incluir el juego dentro de la educación primaria, escribe: "Para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia, y con ello tampoco una 'hora de juego". (p.21)

Walter (2003) afirma que: “Se impone, por lo tanto, una “educación lúdica” como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y

de la formación básica, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible" (p. 157)

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

Esto ocasiona en muchas oportunidades "dudas" y "temores" por parte de las personas responsables en cuanto a la inclusión del juego en la escuela, cuestionando diferentes puntos como pueden ser la eficacia en el aprendizaje, el posible desorden/desborde del grupo y la supuesta "pérdida de tiempo". Pero contrario a esto, el aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto.

Observando un grupo de niños jugando podemos llegar a una serie de conclusiones respecto de las situaciones y conceptos que han aprendido durante el juego. Si sólo pensamos en las reglas de juego, que todos deben respetar, a través de las cuales aprenden a convivir y respetar así a los demás, ya tenemos un elemento importantísimo para la educación infantil.

En el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" – dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

El juego libre y espontáneo no tiene otro objetivo que jugar y cuando desde afuera, ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol,

estamos dando un objetivo al juego, lo estamos limitando de alguna manera. Pero esto no significa que no se pueda jugar. La función de aquella persona que coordina es, entre otras, la de tener suficiente amplitud y libertad como para permitir ciertos cambios de rumbo cuando el grupo lo propone o los va "imponiendo" de alguna manera en el juego mismo. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente se estén poniendo otros objetivos en juego, que –quien sabe- aún pueden ser más importantes para el grupo en ese momento.

Clasificación de los juegos

Se ha mencionado que el juego impulsa el desarrollo y formación del niño, sin embargo, pueden clasificarse de acuerdo con los órganos del cuerpo humano que se estimulen, así:

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción) - Exploratorio o de descubrimiento - De atención y memoria - Juegos imaginativos - Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción - De reglas - Cooperativos
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos - De auto estímulo

Juegos Tradicionales de la Escuela.

LA COMETA.



Este juego consistía en una determinada época del año en verano la vacaciones para los niños de la sierra, los niños realizaban divertidas caminatas en busca de carrizo material indispensable para realizar las famosas cometas. lo interesante es que cada niño puede elaborar y decorar la cometa a su gusto.

El juego consiste ir a un lugar despejado, puede ser parque metropolitano, carolina lomas algún lugar en donde los cables eléctricos impidan el objetivo que es hacer volar la cometa. Los niños empiezan una competencia de quien para ver quien hace volar mas alto la cometa y la mantiene mas tiempo en el aire, requiere de mucha agilidad y destreza motriz dominio del equilibrio.

Recomendación.

Elaborar con los mismos niños las cometas.

LA RAYUELA.



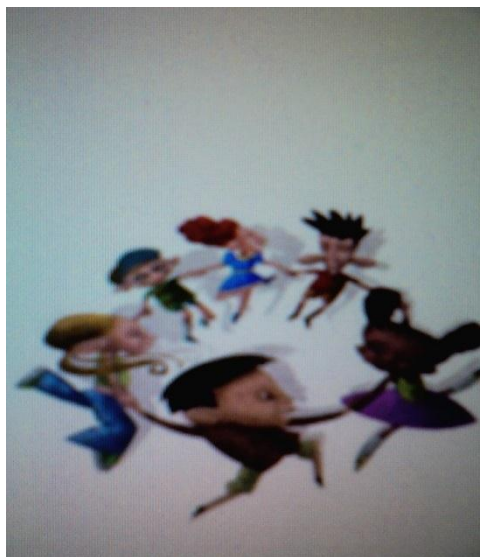
Consiste en dibujar con una tiza en el piso un tablero, el mismo que debe ese hecho en forma de, gato, un cuello de 3 cajones, luego dos cajones como brazos, un cuello cuadrado en el centro, una circunferencia para decir que es la cabeza y para terminar dos rectángulos que son las orejas, colocando los números en cada uno de los casilleros y luego se procede a lanzar fichas, piedras o semillas en secuencia y los niños deberán saltar con uno o dos pies según la figura y pisar los casilleros pero sin tocar el lugar en donde se encuentra la ficha.

Cuando la niña o niño que está en el turno pisa la raya de alguno de los casilleros esta pierde su turno y continúa su compañero o compañera. Lo interesante de este juego es que los niños al finalizar todo a la ronda de la rayuela empiezan a tener posición de uno de los casilleros, llamándoles casita a medida que el juego avanza se hace más difícil ya que las casitas son propiedad de sus amigas y es un casillero no pueden tocar nadie solo la propietaria en el juego a medida que avanza tiene más complejidad. Este juego requiere de mucha coordinación motriz, atención y concentración es muy divertido.

Recomendación.

Este juego lo he aplicado en una rayuela con texturas liso áspero rugoso suave duro, etc. los niños saltan sin zapatos y medias es muy divertido, desarrollamos censo-percepciones.

ALI CACATÚA.



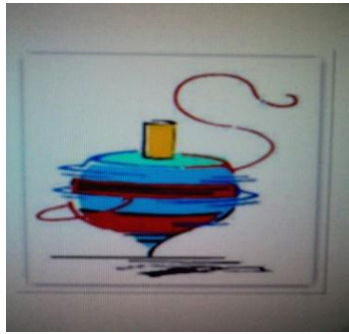
Al ritmo de las palmas y en tono rítmico se va repitiendo en grupo ala cacatúa diga usted nombre de... animales, cada miembro del grupo va nombrando lo que se pidió la coordinadora del grupo la persona que se equivoca o repite la palabra indicada debe salir del grupo.

Con este juego reforzamos atención concentración memoria es muy interesante, se puede trabajar con oficios, formas tamaños, colores frutas, etc.

Recomendación.

Se pueden utilizar flash cards con diferentes dibujos y el niño debe sacar la tarjeta de la palabra nombrada.

EL TROMPO



Juego que consistía en hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego. Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada cerote, que se la encuentra en los pararnos andinos ecuatorianos; de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo.

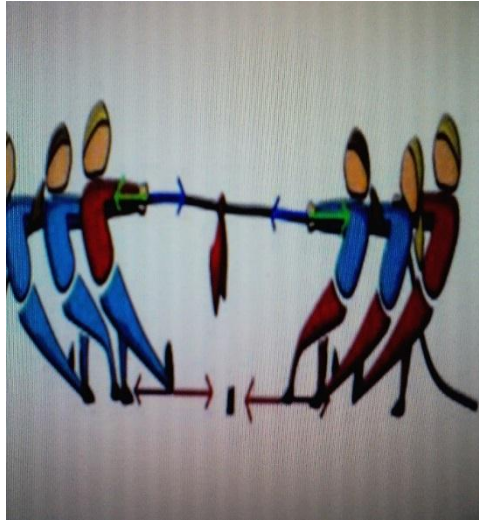
En la parte inferior del trompo se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien afilado para que no corte la mano. Esto se lograba al hacer bailara el trompo en una paila de bronce y en un penco para que esté liso y "sedita" (liso, suavcito), como decían los mayores, al ponerlo a punto paro sor utilizados.

Algunas persona a los trompos s pueden personalizar sus trompos con diseños muy variados con clavos pequeñas y chinchas a su alrededor y también con dibujos y rayas pintadas que dan un toque mágico al estar en movimiento. El trompo se lo hacía bailar con una piola o guato, so la cogía con la mano y "tas" se lanzaba a rodar en el piso.

Recomendación.

Se puede elaborar un trompo con material de desecho con un cd viejo y la punta de un gomero o grite y una piola

LA CUERDA.



A la una, dos y tres todos ¡ ALEEN.....¡

El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupo cada uno se coloca al un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio.

El equipo ganador es aquel que logro desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.

Este juego es muy divertido y mide la fuerza y trabajo en equipo.

Recomendación.

Se recomienda hacer 2 de tres jaladas para definir al equipo ganador.

LA SOGA.



Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar “Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada. Si la persona que saltaba la cuerda perdía pasaba la siguiente participante pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara. En donde vivirá etc.

Monja, viuda soltera

Casada divorciada estudiante artista.

Rey gringo albañil

Zapatero.

Castillo choza, granja campo

Bosque hueco.

AGUA DE LIMÓN.



Es una ronda dirigida a los niños en la que van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía o líder da la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes.

Agua de limón

Vamos a jugar

El que se queda solo

Solo se quedara

Hey en grupos de 2, 4, 6 9 etc.

Recomendación.

La ronda se la puede hacer con diferentes tonos de voz, o ritmos es muy divertida y aplicable en el aula.

LOS ENSACADOS



Es un juego divertido que se lo practica al aire libre es de competencias.

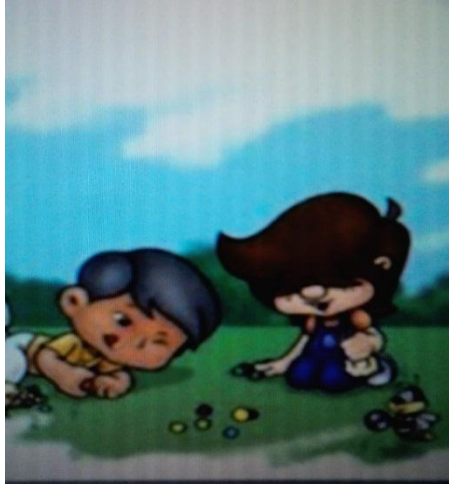
Se forman grupos y se les da sacos de lona a cada uno le los jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

Es un juego en donde ejercitamos mucha destreza motriz coordinación y agilidad.

Recomendación.

Puede ser más entretenido si en lugar de personas de regreso los participantes van del lugar de partida hacia una canasta llena de pelotas u objetos que deberán colocar en sus sacos, al final ganara el equipo que tenga la mayor cantidad de objetos en su saco.

LOS PEPOS.



El tingue o pepos se lo realizan entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección al contrario y toparla.

El piso siempre se debe dibujar un círculo en el suelo esa es la base. Cuando los pepos salen de la circunferencia esos pasan a ser del ganador.

Este juego es muy bueno para coordinación motriz.

Recomendación.

Se puede jugar con un número determinado de fichas rojas y azules para diferenciar el ganador que sea el que más fichas contrarias tenga.

EL PAN QUEMADO.



Caliente, tibio o frío.

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

Se quema el pan quemado

Se quema el pan quemado

Cuando los participantes salen corriendo, deberá indicar si esta.

Frío, frío si esta lejos del pan

Caliente, caliente si está cerca

Gana el que encuentra el pan.

LAS CANICAS O LAS BOLAS.



LISTO APUNTO Y DISPARO bun....

Los niños deben hacer un círculo en el piso, se coloca la bola dentro del círculo de cada uno, se alejan del círculo unos metros y trazan una línea. A esta distancia se lanza una bola con el objeto de acercarse a la línea del círculo. El jugador que más cerca esté será el primero en su turno para jugar y los turnos se harán de acuerdo de la distancia en que se encuentren, deberá tingar la canica.

El objeto del juego es sacar las bolas del círculo, la persona que al tingar la bola se queda dentro del círculo pierde, las bolas que sean sacadas del círculo serán de las personas que lo hagan, y si se golpea con la bola al compañero, se lo declara muerto.

LAS ESCONDIDAS.



LISTOS O NO ALLÁ VOYiiii

Se forma un grupo de amigos, uno de ellos se dirige a un lugar y tapándose los ojos y empieza a contar en voz alta una cierta cantidad de números según las reglas que se den por decir contar de 5 en 5 hasta el 50. Mientras los demás se esconden.

Cuando ha terminado de contar grita: ¡listos o no allá voy! y va en busca de sus amiguitos que están escondidos. Y al primero que lo encuentre será la próxima persona que cuente y así sigue el juego.

Los Juegos Tradicionales en la Escuela.

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

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

En el proceso lúdico, los niños pueden descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

La Importancia de los Juegos Tradicionales en el Ámbito Pedagógico.

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples.

En primer lugar el juego tradicional, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales.

Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos está jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos.

Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan estos mismos juegos en otros lugares, por más remotos que estén. Se podrían trabajar estos juegos investigando desde diferentes puntos de partida. Se podrá preguntar a personas mayores cercanas a los niños, como pueden ser abuelos, tíos, etc. Pero quizá también encontremos dentro de la comunidad otras personas que, dada la experiencia o funciones que cumplen, puedan describir los juegos de su infancia.

Para ello es importante que los niños vean la importancia de investigar sobre diferentes aspectos de los juegos: el nombre que tenían, en qué momento del año y del día se jugaba, con quién, en qué lugares, con qué materiales jugaban (quizás aún tengan algún elemento de juego de épocas pasadas) si había prohibiciones al respecto. A partir de allí se podrán describir formas de vida de esa época, cómo era la ciudad o el pueblo en ese momento, cómo vestían en ese momento (si se pueden obtener registros de fotos o gráficos, por ejemplo).

Para ello se pueden pensar en juegos previamente y preguntar sobre una lista predeterminada o bien se puede solicitar que las personas entrevistadas confeccionen la lista y cuenten sobre aquellos juegos que cada uno recuerde.

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia.

Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aun cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aun así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada.

Por otro lado, considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. "Los juegos tradicionales son indicados como una faceta –aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio."

Psicomotricidad.

Desarrollo Psicomotriz.

El desarrollo psicomotriz constituye un aspecto evolutivo del ser humano. Es la progresiva adquisición de habilidades, conocimientos y experiencias en el niño, siendo la manifestación externa de la maduración del sistema nervioso central, y que no solo se produce por el mero hecho de crecer sino bajo la influencia del entorno en este proceso.

La proliferación dendrítica y la mielinización axónica son los responsables fisiológicos de los progresos observados en el niño. La maduración del sistema nervioso central tiene un orden preestablecido y por esto el desarrollo tiene una secuencia clara y predecible: el progreso es en sentido céfalo-caudal y próximo-distal.

Por tanto el desarrollo psicomotriz dependerá de:

- 1.** La dotación genética del individuo.
- 2.** Su nivel de maduración
- 3.** Oportunidad de entrenamiento o aprendizaje en el momento oportuno que será facilitado por el entorno adecuado.

Existen factores que favorecen un óptimo desarrollo, estos son: un sólido vínculo madre-hijo, una estimulación sensorial oportuna y una buena nutrición. Así como otros factores que pueden

perturbar dicho desarrollo que van desde los factores de índole biológica hasta los factores de orden ambiental (ausencia de un vínculo madre-hijo).

Down Ming, J. (2007) nos explica que ocasionan estos factores:

Promueve la creatividad e imaginación, así como también incentiva la curiosidad natural en niños y niñas y su necesidad de experimentar con el mundo objetivo; además incluye el estímulo a la motricidad tanto gruesa como fina; también promueve la interiorización y practica positiva que contribuyen a su formación, de manera que con todas las actividades anteriores, mantiene la atención en las áreas cognoscitivas, socio - afectiva y psicomotora. (pág. 436).

El desarrollo psicomotor se debe evaluar en todo niño que acude a control médico, más aún si dentro de sus antecedentes presenta algún factor de riesgo. La importancia de ello radica en la posibilidad de detectar cualquier alteración de este desarrollo para poder determinar las medidas adecuadas y oportunas a seguir.

Se recomienda registrar el progreso del niño, detallando los logros observados desde el último control. Éste es también el mejor momento para revisar con los padres la estimulación que recibe el niño, hacer las recomendaciones pertinentes y dar las pautas que se requieran según el momento evolutivo del desarrollo cronológico del niño.

Desarrollo Neuro Evolutivo

Las acciones motoras definidas relacionadas al desarrollo motriz normal están en relación a la declinación o extinción de la actividad refleja primitiva y el incremento en complejidad de las reacciones posturales.

Etapas cronológicas

- ✘ Recién nacido (RN)
- ✘ Neonato (4ta semana postnatal)
- ✘ Lactante (final primer año)
- ✘ Primera Infancia (hasta 2a)
- ✘ Preescolar (5-6 años)
- ✘ Escolar (6-14 años)

Áreas de Desarrollo

- ✘ Área Motora Gruesa (AMG)
- ✘ Área Motora Fina (AMF) = (coordinación visomotriz,
- ✘ Coordinación óculo-manual)
- ✘ Lenguaje (LENG)
- ✘ Personal Social (P-S)

Motor grueso.

La motricidad permite al niño relacionarse con su entorno. La motricidad depende de la integridad del sistema piramidal, extra piramidal, de los circuitos tono reguladores, de los pares craneales (tronco cerebral), que rigen los movimientos de cabeza y cuello; y de los nervios espinales (ME), que rigen los movimientos del tronco y extremidades.

El control postural normal anti gravitatorio comienza con el control cefálico y progresa en dirección céfalo-caudal; esta gradiente se observa en la secuencia de las adquisiciones motoras (sedente-bipedestaciónmarcha). Mientras que en las extremidades se da la gradiente próximo distal, y para los diversos patrones de prensión la gradiente cúbito-radial.

Motor fino.

La prensión es una manifestación de la corticalización funcional; es el prototipo del acto cortical. La prensión está mucho más relacionada al desarrollo cognoscitivo que la motricidad gruesa a este.

Iniciativa ideo motriz (Baruk, 1948/1953)". Antes de ella y sin ella no existe prensión"; se manifiesta por primera vez hacia el 3er mes. Cuando el lactante fija visualmente un objeto; genera una imagen mental lo cual se traduce en un impulso motor, manifestado por una agitación de sus brazos tratando de alcanzarlo ("movimiento de marioneta").

Se debe determinar el tipo de prensión (involuntaria - por contacto - voluntaria) y los diversos patrones de prensión.

Según **Halverson** el desarrollo motor fino en relación a la prensión implica 4 etapas o momentos:

1. Localización visual del objeto.
2. Aproximación (acercamiento).
3. Prensión pág. de (grasp).
4. Exploración.

La aproximación (lateral, intermedia y directa) y la prensión basan su evolución onto genética en las leyes o gradientes próximodistales y cubito-radial respectivamente.

La ley próximo-distal se refiere a la secuencia de progresión de los movimientos gruesos como los del hombro y luego los del codo, preceden al control de los movimientos más dístales como los digitales (eje longitudinal).

La ley cúbito-radial (eje transversal) se relaciona a la progresión de la prensión la cual se inicia en la región cubital o hipo tenar y termina en la región radial o tenar con la oposición del pulgar y el índice (pinza fina).

La aproximación lateral (4-5 m) se caracteriza por el transporte en "bloque", movimiento de palanca originado en el hombro. Está relacionada a la prensión cubito-palma.

Desarrollo Motor fino: Patrones de prensión.

El desarrollo o habilidad motora fina comprende, desde la prensión refleja a la destreza manipulativa; desde la fijación ocular al dominio visual completo; ambas interrelacionadas entre sí a través de la iniciativa ideomotriz, hasta el logro de una adecuada coordinación visomotriz"

El Desarrollo Psicomotor de los niños.

Se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o la actitud. Al contrario del intelectual que está dado por la maduración de la memoria, el razonamiento y el proceso global del pensamiento.

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño, sin embargo, es claro que él se presenta en el mismo orden en cada niño. Es así, por ejemplo, que el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y las manos es primero que el desarrollo de las piernas y los pies.

Los factores hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso de crecimiento psicomotor. Por ejemplo, vemos que la habilidad para hablar más temprano es propia de ciertas familias y que las enfermedades pueden afectar negativamente el desarrollo motor; también es claro que la ausencia de estimuladores visuales, táctiles y/o auditivos afectan la madurez psicológica.

2.1.3.- Postura Teórica.

Según Morera María, (2008, pág. 2), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

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

Sus reglamentos son iguales, independientemente de donde se desarrollen son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece

2.2.- HIPÓTESIS.-

2.2.1.- Hipótesis General.

- La incorporación los juegos tradicionales en la práctica educativa incide el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

2.2.2.- Sub-Hipótesis o Derivadas.

- Los juegos populares infantiles si inciden en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.
- Los juegos populares que involucran varias partes del cuerpo si inciden en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.
- EL diseño de una guía didáctica para la aplicación de los juegos tradicionales, potenciará el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2015-2016.

2.2.3. Variables.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Tradicionales		
CONCEPTO	INDICADORES	CATEGORÍAS
<p>Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Características de los Juegos Tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Responden a necesidades básicas de los niños. ☑ Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. ☑ Las reglas son negociables. ☑ No requieren mucho material ni costo. ☑ Son simples de compartir.
VARIABLE INDEPENDIENTE: Motricidad Fina		
CONCEPTO	INDICADORES	CATEGORÍA
<p>La motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapas del Desarrollo Motor Fino. 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Localización visual del objeto. ✗ Aproximación (acercamiento). ✗ Prensión pág. de (grasp). ✗ Exploración.

CUADRO 1. Variables Independiente y Dependiente.
ELABORADO POR: Andrea Díaz.

CAPITULO III.-

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas Estadísticas Aplicadas.

3.1.2. Análisis e Interpretación de Datos.

ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARACOL.

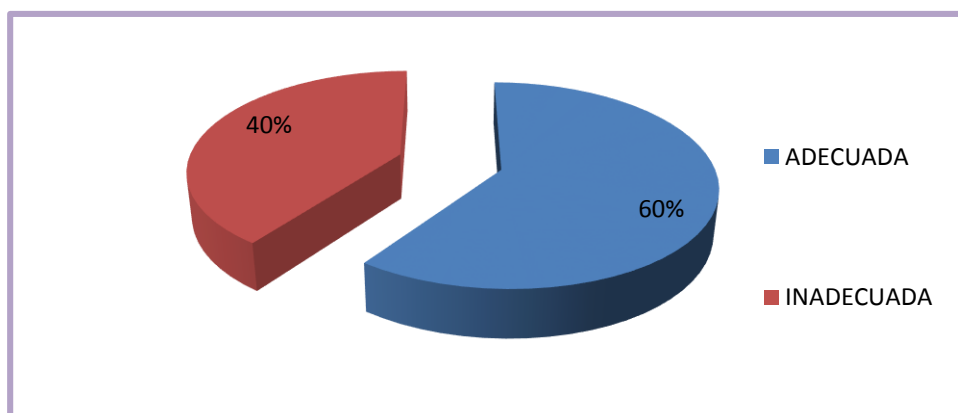
1. ¿Cree usted que el juego es una forma adecuada para que su hijo (a) desarrolle habilidades y destrezas y alcance un adecuado nivel de formación?

TABLA 1

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADECUADA	12	60%
INADECUADA	8	40%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 1



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.

ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 60% de los padres de familia considera que el juego es una forma adecuada para que su hijo desarrolle habilidades y destrezas y alcanza un adecuado nivel de formación y el 60% expresa que no.

2. ¿Le ha enseñado a su hijo (a) los juegos tradicionales que usted conoce?

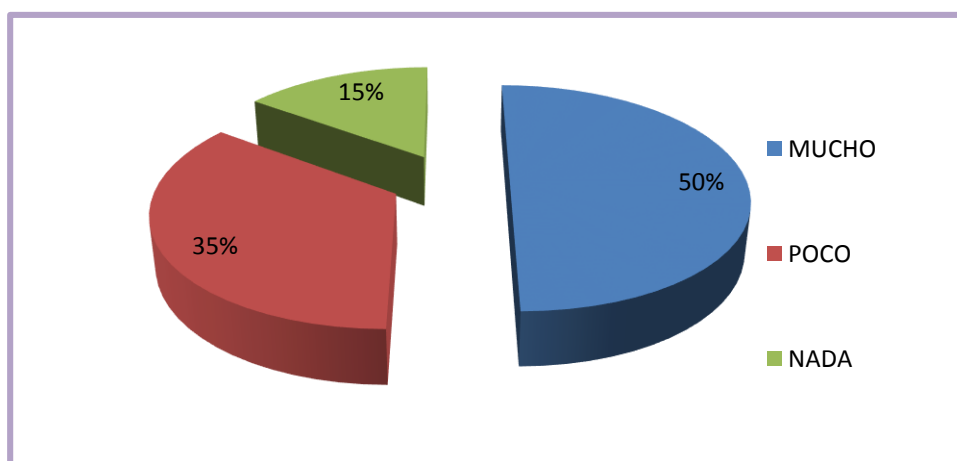
TABLA 2

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	10	50%
POCO	7	35%
NADA	3	15%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.

ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 2



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.

ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 50% de padres de familia encuestados indica que le ha enseñado a su hijo mucho de los juegos

tradicionales que conoce, el 35% expresa que poco y el 15% que nada. Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación y se mantienen vigentes en la cultura de los pueblos.

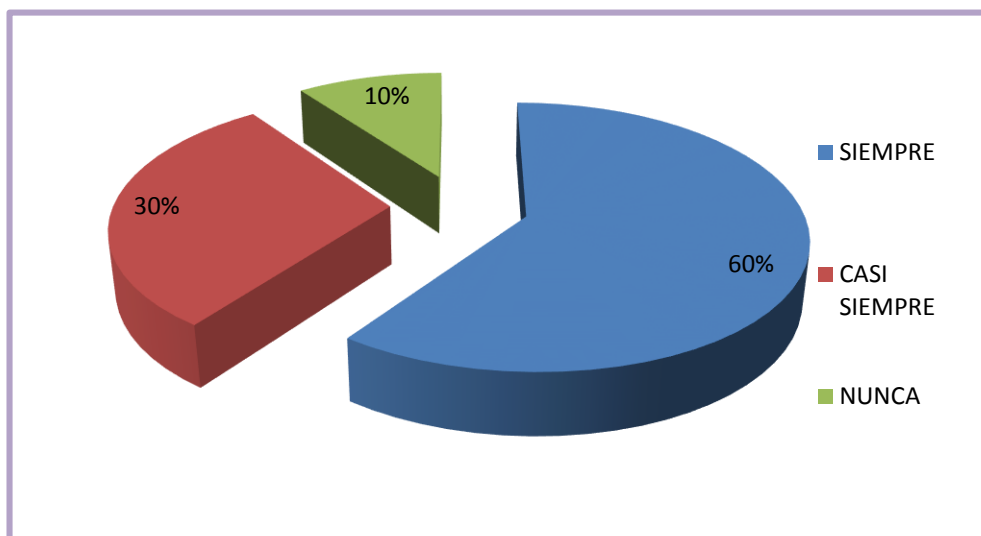
3. ¿Su hijo (a) acostumbra jugar con los niños de la casa o del vecindario?

TABLA 3

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	60%
CASI SIEMPRE	6	30%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 3



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 60% de los padres indica que su hijo(a) siempre acostumbra jugar con los niños de la casa o del vecindario;

el 30% señala casi siempre; y el 10% que nunca. Un significativo porcentaje de padres afirma que su hijo(a) acostumbra jugar con los niños de la casa o del vecindario. El juego es una actividad practicada por los niños de edad inicial en casi todas las actividades de su vida.

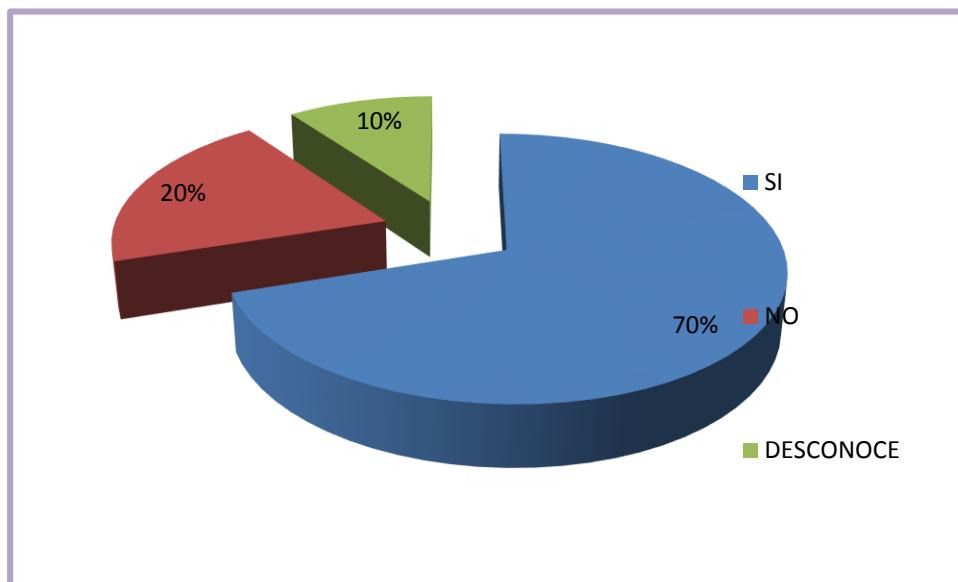
4. ¿Considera que a su niño le agrada aprender jugando?

TABLA 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	70%
NO	4	20%
DESCONOCE	2	10%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 4



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 70% de los padres de familia de considera que a su niño si le agrada aprender jugando, el 20% considera que a su niño no le agrada aprender jugando y el 10% desconoce. Una gran mayoría de padres de familia de los Centros investigados afirma que a su niño le gusta aprender jugando.

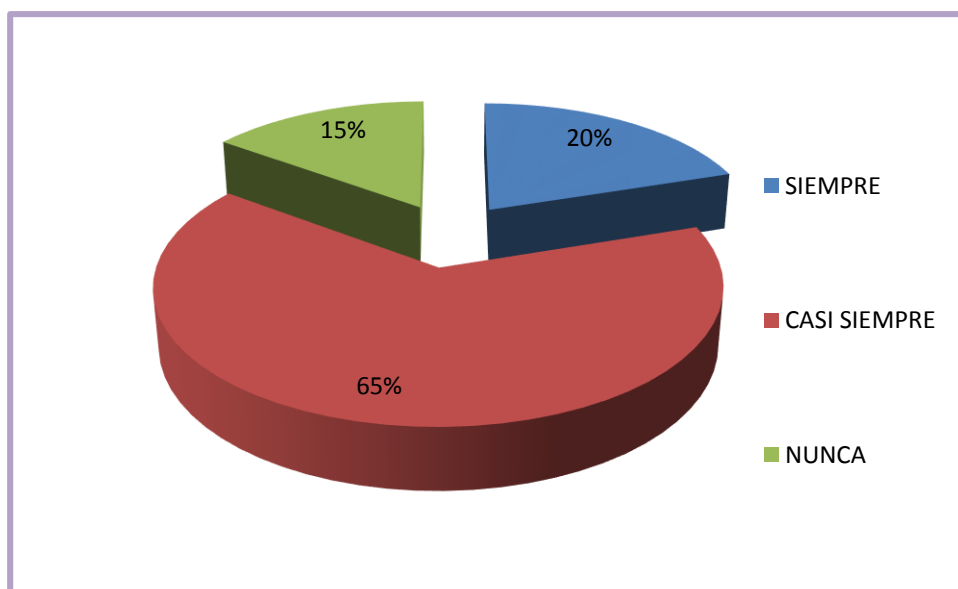
5. ¿Ha sido consultado por el docente, acerca del o de los métodos de enseñanza y formación de su hijo (a)?

TABLA 5

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	20%
CASI SIEMPRE	13	65%
NUNCA	3	15%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 5



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.

ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 65%% de los padres de familia expresa casi siempre ha sido consultado por el docente, acerca de los métodos de enseñanza y formación de su hijo (a); el 25% señala rara vez; el 15% nunca y el 20% siempre. Un alto porcentaje de padres de familia no es consultado por los docentes o por el Centro acerca de los métodos de enseñanza y formación de su hijo.

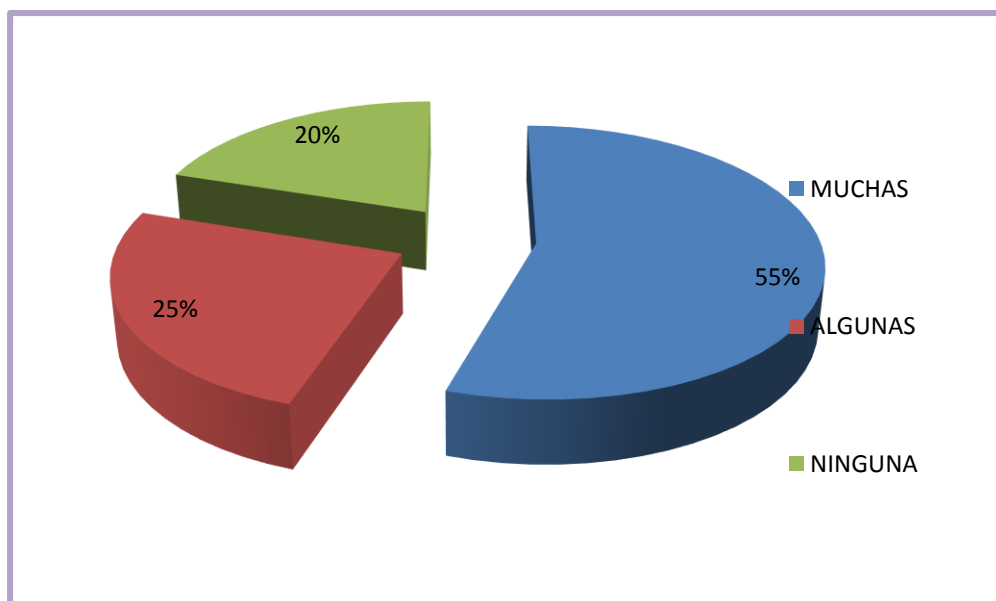
6. ¿Cree usted que su hijo (a) ha desarrollado habilidades y destrezas mediante el juego?

TABLA 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHAS	11	55%
ALGUNAS	5	25%
NAINGUNA	4	20%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 6



FUENTE: Encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 55% de los padres encuestados afirma de su hijo(a) ha desarrollado muchas habilidades y destrezas mediante el juego, el 25% expresa que solo algunas y el 20% que ninguna. La mayoría de padres de familia reconoce que su hijo (a) ha desarrollado muchas habilidades y destrezas mediante el juego.

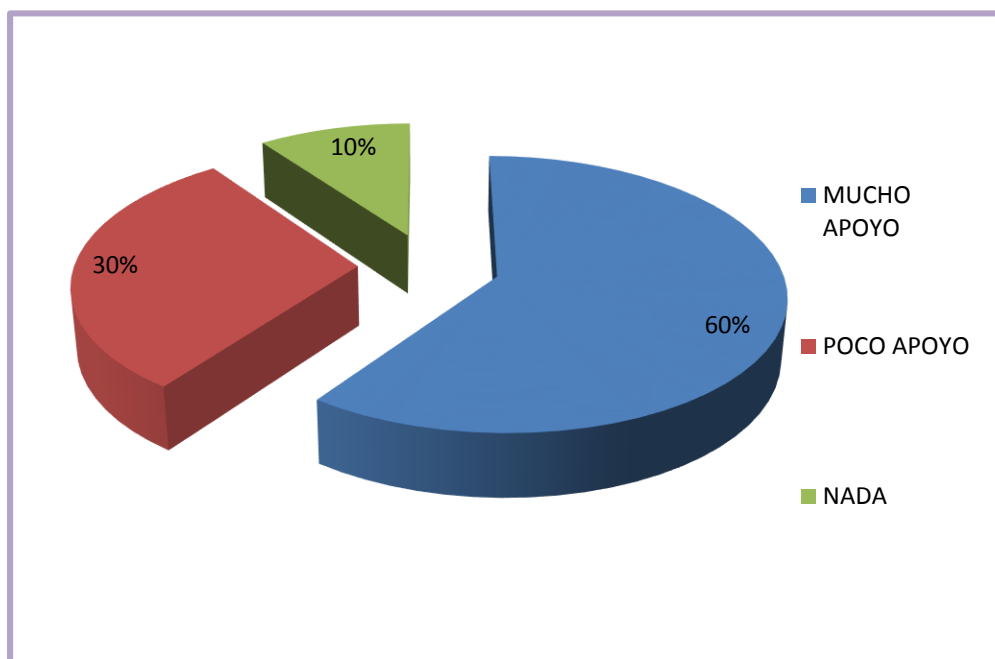
7. ¿Usted cree que serviría de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales?

TABLA 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO APOYO	12	60%
POCO APOYO	6	30%
NINGÚN APOYO	2	10%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 7



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 60% de los padres de familia responden que serviría de mucho apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales, el 30% que sería de poco apoyo y el 10% de ningún apoyo.

ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARACOL.

8. ¿El juego es una estrategia para el trabajo de aula?

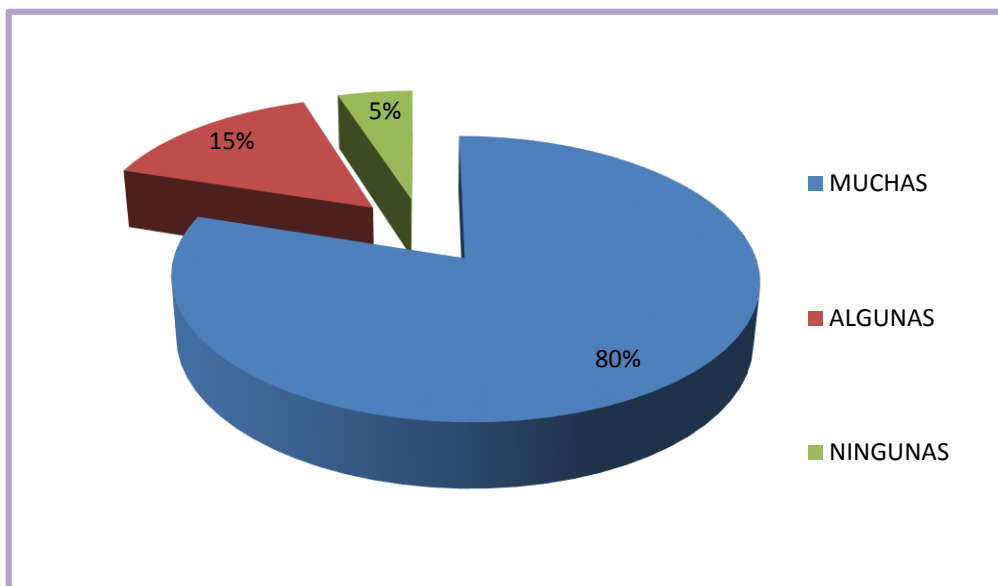
TABLA 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHAS	16	80%
ALGUNAS	3	15%
NAINGUNA	1	5%

TOTAL	20	100%
--------------	-----------	-------------

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 8



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 80% de los docentes investigados considera que el juego es una estrategia adecuada para el trabajo de aula con los niños de nivel inicial, el 15% que algunas y el 5% ninguna. Por lo tanto, se concluye que los docentes consideran que la estrategia del juego es importante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

9. ¿Está familiarizada con los juegos tradicionales?

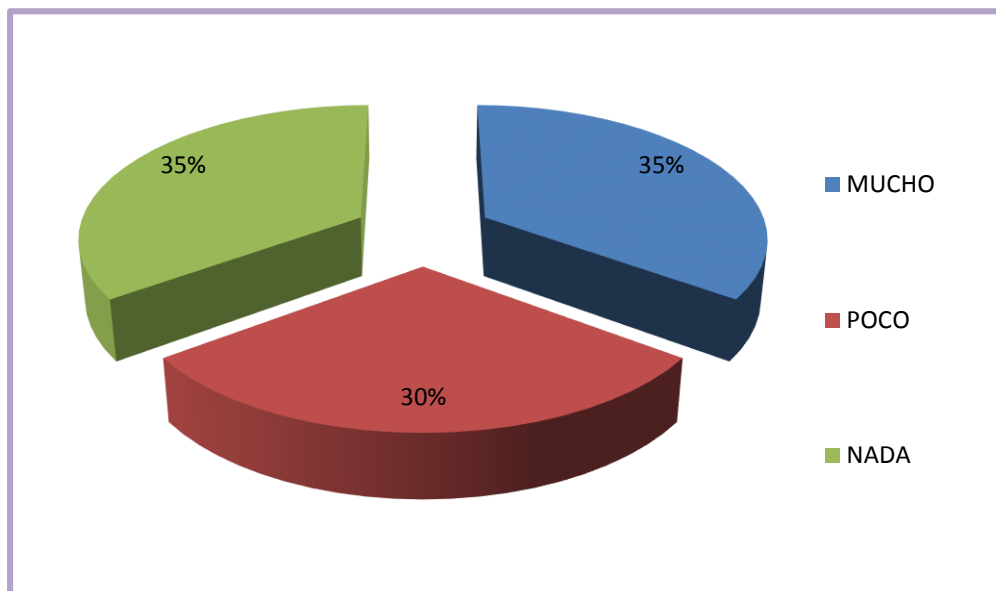
TABLA 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	7	35%
POCO	6	30%
NADA	7	35%

TOTAL	20	100%
--------------	-----------	-------------

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 9



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Las respuestas de esta pregunta formulada a los docentes son dispersas y muestran resultados con similar tendencia para los indicadores: mucho 35%, poco 30%, nada 35%. Si se suman los resultados de poco y nada, se deduce que los docentes no están muy familiarizados con los juegos tradicionales

10. ¿Ha utilizado el juego como medio de enseñanza aprendizaje?

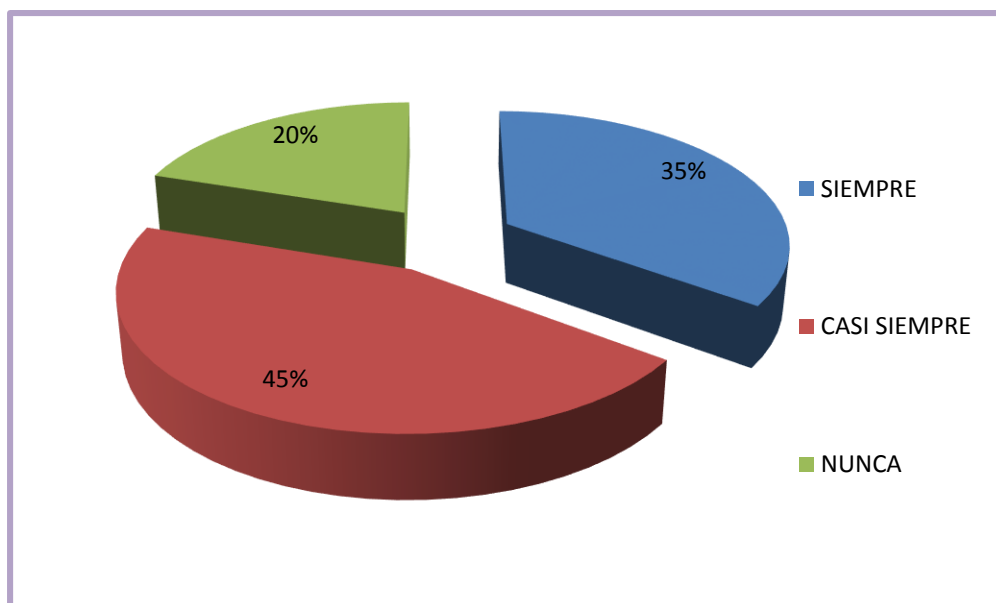
TABLA 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	45%
CASI SIEMPRE	9	35%

NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 10



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Las opciones siempre con 35% y casi siempre con 45% son las respuestas preferidas por los docentes encuestados ante la pregunta de si ha utilizado el juego como medio de enseñanza aprendizaje y solo un 20% expresa que nunca. Un alto porcentaje de docentes utiliza el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje para trabajar con los niños.

11. ¿Considera que en todas las disciplinas pueden utilizarse técnicas de juegos tradicionales como apoyo al aprendizaje?

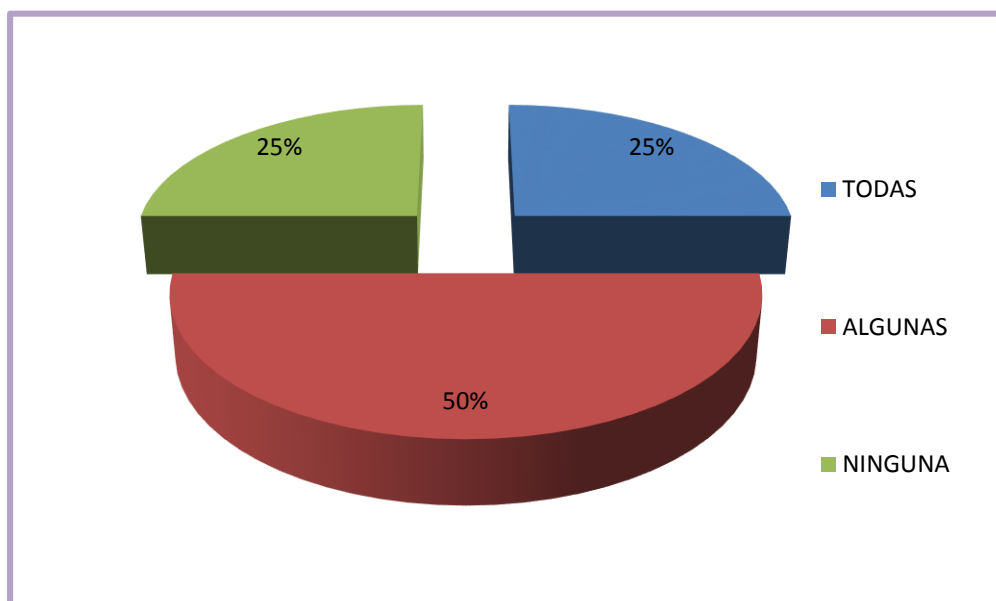
TABLA 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
-------------	------------	------------

TODAS	5	25%
ALGUNAS	10	50%
NINGUNA	5	25%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 11



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 50% de los docentes investigados señala que en algunas disciplinas pueden utilizarse técnicas de juegos tradicionales como apoyo al aprendizaje, el 25% expresa que todas y otro 25% ninguna. La mayoría de los docentes considera que solamente algunas disciplinas se prestan para la enseñanza aprendizaje en nivel inicial, utilizando juegos tradicionales como apoyo didáctico.

12. ¿Su directivo o autoridad apoya estas actividades en el aula?

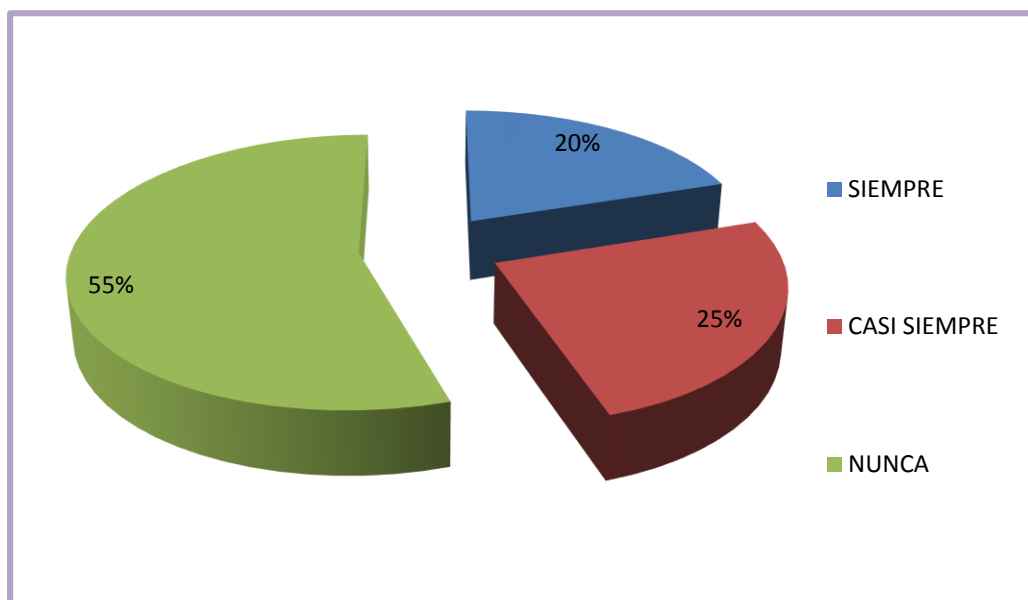
TABLA 12

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	20%
CASI SIEMPRE	5	25%
NUNCA	11	55%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.

ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 12



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.

ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Las respuestas proporcionadas por los docentes al preguntarles si su directivo o autoridad apoya estas actividades en el aula son: el 55% nunca; el 25% casi siempre y 20% siempre. Si se suman las respuestas de rara vez y nunca, se concluye que los docentes investigados no tienen el apoyo de su director o autoridad institucional para desarrollar y trabajar este tipo de iniciativas en el aula.

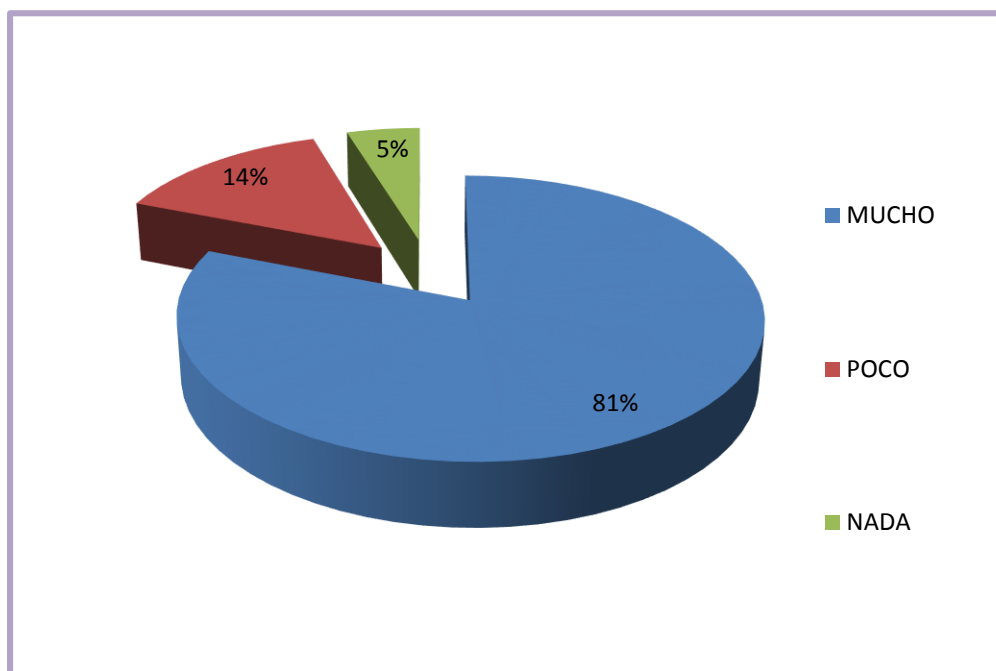
13. ¿Los niños disfrutan de las clases cuando se enseña jugando?

TABLA 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	17	81%
POCO	3	14%
NADA	1	5%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 13



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 81% de los docentes investigados señala que los niños disfrutan de las clases cuando se enseña jugando, el 14% poco y el 5% nada. Una gran mayoría de los docentes investigados afirma que los niños disfrutan mucho de las clases cuando se les enseña jugando.

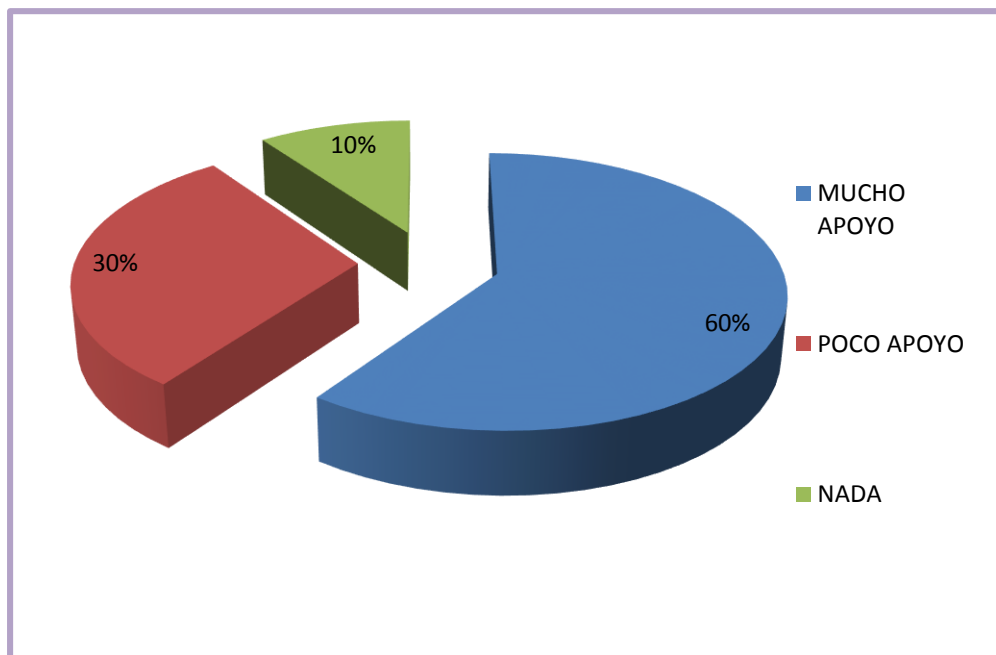
14. ¿Cree que serviría de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar con una guía basada en juegos tradicionales?

TABLA 14

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO APOYO	12	60%
POCO APOYO	6	30%
NINGÚN APOYO	2	10%
TOTAL	20	100%

FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

GRÁFICO 14



FUENTE: Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Caracol.
ELABORADO POR: Andrea Díaz Santillán.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 60% de los docentes responden que serviría de mucho apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, el contar

con una guía basada en juegos tradicionales, el 30% que sería de poco apoyo y el 10% de ningún apoyo.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.2.1. Específicas.

- Tanto los docentes y los padres de familia de la Unidad Educativa Caracol, reconocen la importancia de la aplicación de la estrategia del juego para desarrollar aprendizajes significativos y funcionales en los niños, especialmente habilidades y destrezas motrices.
- Los docentes y los padres de familia reconocen la importancia de la aplicación de una guía didáctica basada en juegos tradicionales en la institución educativa, mismos que debieran ser rescatados en la práctica actual, para la enseñanza aprendizaje de los niños.

3.2.2. Generales.

- La práctica de los juegos tradicionales en las distintas zonas geográficas y sociedades, es común y se mantiene vigente de generación en generación en la cultura de los pueblos, así lo reconocen los propios padres de familia quienes también los practicaron en su niñez.
- La mayoría de los docentes no están muy familiarizados con los juegos tradicionales, quizás debido a que no todos los docentes que trabajan en esas instituciones son originarios o residen en este lugar, tampoco cuentan con el apoyo de su director o autoridad para

trabajar con nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, particularmente con la estrategia del juego en el aula.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.3.1. Específicas.

- A las autoridades de la Unidad Educativa Caracol se les recomienda: Desarrollar talleres de trabajo con el personal docente para incorporar nuevas estrategias de trabajo de aula con los niños y niñas, que consideren el juego como metodología didáctica.
- Recomiendo elaborar y proponer la aplicación de una Guía Didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales en los niños de Unidad Educativa Caracol.

3.3.2. Generales.

- A los docentes se les recomienda: Levantar una memoria escrita y gráfica de los distintos juegos tradicionales de lugares aledaños con el propósito de mantener los valores culturales, locales, sus costumbres y tradiciones, actualizando su práctica en las nuevas generaciones.
- Se les recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Caracol, reproducir y socializar la memoria escrita y gráfica de los juegos

tradicionales y sus lugares aledaños con el personal de la institución educativa.

CAPITULO IV.

PROPUESTA DE APLICACIÓN.

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

La importancia y aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de la Unidad educativa Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.1.1. Alternativa Obtenida.

Diseño de una guía didáctica ofreciendo talleres para los docentes padres con el objetivo de aplicar los juegos tradicionales, desarrollando significativamente la motricidad fina en los niños y niñas.

4.1.2. Alcance de la Alternativa.

La alternativa obtenida además de poder ser utilizar en la Unidad Educativa Caracol del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos, también puede ser utilizada en cualquier otra institución educativa que requiera aplicar los diversos juegos tradicionales durante su clase.

4.1.3. Aspectos Básicos de la Alternativa.

La guía didáctica presentada tiene como aspectos básicos, la relación entre el objetivo general asumido, el contenido, y los talleres que

deben realizarse para cumplir con el objetivo planteado, siendo de gran beneficio para la Unidad educativa Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.1.3.1. Antecedentes.

“... el juego es la estrategia más adecuada y real para promover el desarrollo de las capacidades creativas del niño”. (Baena)

El informe final del proyecto de investigación, en opción al título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica presentado por la autora ANDREA DÍAZ SANTILLÁN, titulada “LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARACOL”, PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS” En el ámbito nacional existen indagaciones elaboradas sobre los juegos tradicionales enfocado a varios aspectos.

Desde la antigüedad se han buscado formas de entretenimiento y competencia usando cosas que se tenían a la mano, como: piedritas, maderas, huesos y tableros dibujados en la tierra.

A través de la historia ha evolucionado este concepto y su realidad, y así encontramos que en las distintas culturas y pueblos se practican juegos que con más o menos similitudes y diferencias, han logrado entretener a generaciones de niños y niñas, transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. Son

juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad.

Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.

El pueblo ecuatoriano posee una riqueza incalculable en tradiciones y costumbres entre las que se hallan los juegos tradicionales con una amplia gama de variedad e ingenio; sin embargo, las características de la vida moderna, van alejando cada vez más a los niños y las familias de la sana práctica y estimulación de los juegos. El ritmo acelerado de la vida actual deja, en realidad poco espacio para el juego y es lamentable reconocer que la vida de los niños y niñas de esta época, transcurre con muy poco o ningún espacio para el juego.

Indiscutiblemente, el juego es un insustituible recurso en la educación de todos los tiempos y resulta una herramienta eficaz para el docente actual, en su afán de lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Encontramos un antecedente titulado: “LOS JUEGOS TRADICIONALES INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LOS CENTROS INFANTILES “DIVINO NIÑO” Y “SANTA CATALINA LABOURE” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI EN EL PERÍODO DE SEPTIEMBRE 2010 A ABRIL 2011 – GUÍA DIDÁCTICA”. Este estudio relacionado con nuestro tema, exponen de manera muy interesante el

proceso didáctico que incorpora juegos tradicionales como estrategia principal de aprendizaje con niños y niñas para estimular el desarrollo de su inteligencia y al mismo tiempo mantener las costumbres y tradiciones locales.

4.1.3.2. Justificación.

La experiencia de varios educadores señala que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una relación más positiva entre pares.

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar.

Piaget dice: “El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez.”

En la actualidad, cuando la realidad del niño es tan compleja, el juego como parte de su vida, puede ser el medio que lo acerque en forma positiva a nuevas situaciones del contexto en que se desarrolla y se forma como ciudadano, de manera amena e interesante.

La propuesta de elaborar una guía didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales para nivel inicial, fue factible porque además de contar con el interés y aceptación de las autoridades y

personal docente de la Unidad Educativa Caracol, la riqueza y diversidad cultural de la zona abre la posibilidad de incorporar material auténtico y valioso en un instrumento pedagógico de trabajo diario.

4.2.2. OBJETIVOS.

La guía didáctica, se elaboró con la finalidad de dar cumplimiento a los diversos objetivos planteados en la presente investigación, mismos que se exponen a continuación.

4.2.2.1. Objetivo General.

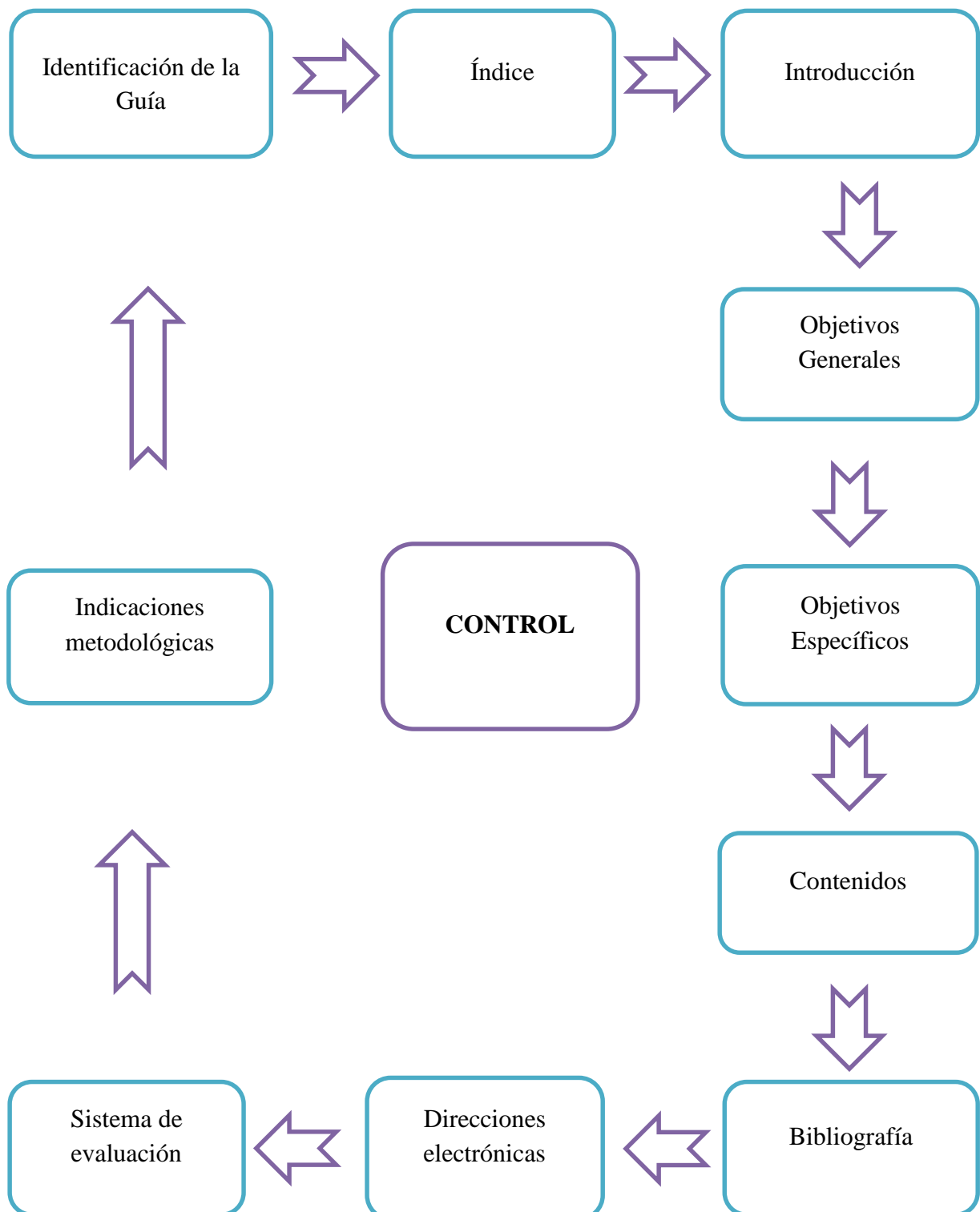
- Incorporar estrategias de juegos tradicionales en la actividad lúdica diaria para alcanzar aprendizajes significativos y el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Unidad Educativa Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

4.2.2.2. Objetivos Específicos.

- Recopilar los juegos tradicionales de la Parroquia Caracol que pueden ser utilizados en la actividad lúdica, en el tratamiento de las distintas áreas y disciplinas.
- Diseñar la guía didáctica de estrategias metodológicas orientadas a lograr aprendizajes significativos y desarrollo de la motricidad fina utilizando los juegos tradicionales, de manera que motiven la participación infantil con la guía del docente responsable.

- Socializar la guía didáctica con juegos tradicionales como estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje con los docentes y toda la comunidad educativa.

4.3.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.



4.3.3.1. Título.

Guía Didáctica basada en la utilización de los Juegos Tradicionales, como estrategia metodológica de aprendizajes significativos y funcionales en los niños de la Unidad Educativa Caracol.

4.3.3.2. Componentes.

- ◆ Diagnóstico.
- ◆ Objetivos
- ◆ Contenido
- ◆ Propósitos
- ◆ Método.
- ◆ Alternativas
- ◆ Talleres.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.

A través del diseño de una guía didáctica se pretende dar a conocer la importancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de la Unidad Educativa Caracol. Hemos notado que a los niños y niñas les encanta disfrazarse y fingir que son otra persona: madres, padres, maestros, policías, médicos, etc. Los juegos tradicionales involucran personajes reales o de ficción que son presentados en esta investigación.

Tenemos como resultado que los juegos tradicionales son motivadores y espontáneos, nos sirven para facilitar acciones que interesen

a los estudiantes y que les permitan crear, explorar, construir, analizar, sintetizar, cooperar, participar y ser los principales protagonistas de su propio aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA.

- ✘ “Axiología de la Modernidad: Ensayos sobre Ágnes Heller. Ángel Prior.

- ✘ Elementos Básicos de Áxiología General. Axiología I. Enrique Pedro Haba.

- ✘ La educación en Valores en la Institución Escolar. Planeación- Programación. José María Alonso A. Edfitoriales Plaza y Valdes.

- ✘ SHILLER. Educando con el juego. Editorial bruña 1° edición 2007

- ✘ Acosta Moreno, J. L. (2008). Proyecto Físico Recreativo Cultural. SUM Cumanayagua, Cienfuegos, Cuba.

- ✘ Alfaro Rodríguez, R. (2003). Juegos Cubanos. Ciudad de La Habana, Editora Abril.

- ✘ Alfonso García, M. R. (2004). Mini texto para el trabajo Investigativo. I.S.C.F. (V.C).

- ✘ Algunas regularidades en el desarrollo de actividades recreativas en la Región Central del país. (1999). Informe de investigación. ISCF. Facultad, Villa Clara.

- ✘ Altuve, M. (1985). Investigación Cualitativa. Investigación Cuantitativa. Madrid, España: Editorial Morales S.L.
- ✘ Álvarez de Zayas C. (1996) Metodología de la investigación. Universidad de Oriente.
- ✘ Antología de lectura para el estudio de la recreación. (2005). San Juan de Puerto Rico. Edit. CETIL.
- ✘ Argüelles Concepción, J. R. (2005). Un Activista de recreación física en la comunidad de Piedra blanca del municipio Holguín. Holguín, Instituto Superior de Cultura Física "Manuel Fajardo."
- ✘ Armas Reyes, A. A. (2002) Metodología para el trabajo en el activismo de recreación física comunitaria en el municipio Cauto Cristo. Granma.
- ✘ DEWEY. En rumbo al juego. Editorial Tunes 2001
- ✘ <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>
- ✘ Aprendiendo a estimular el niño. Manual para pares y educadores con enfoque humanista. María Cristina H. Bolaños. Editorial Limusa, Mexico 2003.
- ✘ <http://www.monografias.com/trabajos88/juegos-tradicionales-comunidad-tiempo-libre/juegos-tradicionales-comunidad-tiempo-libre.shtml#ixzz3q5LsWa4p>
- ✘ Desarrollo de la motricidad fina

✘ Desarrollo de la motricidad gruesa

- ✘ BULAND, Rainer, (2006). Hacia los fundamentos de una investigación de juego. Definiciones-Sistematización-Metodología. En HOMO LUDENS, el hombre que juega 1, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica-, Buenos Aires.

- ✘ COTTLE, Thomas (2001) Descubriéndose a sí mismo a través del juego. En Piaget y otros “Los Años Postergados” Ed. Paidós Educador. Barcelona.

- ✘ CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008) Asamblea Nacional Constituyente, Corporación de Estudios y Publicaciones, Ciudad Alfaro, Montecristi – Ecuador.

- ✘ DE PRADO, David, (1997) Currículum Radical y Metodologías Creativas para una Enseñanza Inventiva del Arte. Revista RECREARTE (Revista Internacional de Creatividad Aplicada) N°2 – Ed. MICAT.

- ✘ DEL CASTILLO Isabel, (2008) El juego infantil y el desarrollo de la inteligencia, Editorial Humanitas, Buenos Aires, Argentina.

✗ DEL CASTILLO, Isabel F., (2009) La Revolución del Nacimiento,
Editorial Granica, Barcelona, España

ANEXOS













- **GLOSARIO.**

La Motricidad.

Es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

Motricidad Fina.

Este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico.

Aprendizaje.

Resultado observado en forma de cambio más o menos permanente del comportamiento de una persona, que se produce como consecuencia de una acción sistemática (por ejemplo de la enseñanza) o simplemente de una práctica realizada por el aprendiz.

Juego Motor.

Se explica a través de su significación motriz, entendiendo por ésta el grado motriz suficiente de empleo de sistemas de movimiento que comporten paralelamente intención, decisión y ajuste de la motricidad a su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros. La característica principal: que la motricidad que promueve sea significativa.

Motivación.

Conjunto de procesos que desarrolla un facilitador (docente u otra persona, un recurso) para activar, dirigir y mantener determinada conducta en otra persona (por ejemplo, un alumno) o en un grupo.

Orientación Del Aprendizaje.

Cuando el proceso de orientación se fija como meta principal optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

Acción Motriz.

Proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada. Ésta se manifiesta por medio de comportamientos motores observables, relacionados con un

contexto objetivo; comportamientos que sin embargo se desarrollan sobre una red llena de datos subjetivos: emoción, relación, anticipación, decisión.

Juegos Tradicionales.

son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

Competencias.

Es la capacidad de hacer con saber y con conciencia sobre las consecuencias de ese hacer. El término involucra, al mismo tiempo, conocimientos, modos de hacer, valores y responsabilidad por los resultados de lo hecho.

Coordinación Motriz.

Es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo.

Competencias.

Es la capacidad de hacer con saber y con conciencia sobre las consecuencias de ese hacer. El término involucra, al mismo tiempo,

conocimientos, modos de hacer, valores y responsabilidad por los resultados de lo hecho (Braslavsky).

Juego Psicomotor.

Juego deportivo correspondiente a las situaciones psicomotrices. Carecen de interacciones motrices esenciales, se practican en solitario, desde el punto de vista de la resolución operatoria de la tarea.

Lúdico.

La etimología, la palabra juego se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. Para hacer referencia a todo lo relativo al juego nos auxiliamos con el término lúdico, y cuya raíz latina es ludus o juego.

Desarrollo Motor.

Creación de funciones a través de las cuales el niño va adquiriendo control sobre sus movimientos, haciéndose cada vez más específica y sutil, que apunta a una motricidad más amplia y eficiente.

Destreza Motriz.

Es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada. La destreza puede ser adquirida por medio del aprendizaje o innata en el propio individuo. Así podemos considerar que la destreza de cada individuo favorece no sólo un proceso más rápido de aprendizaje de la habilidad sino un mejor resultado en su realización.

Capacidad Físico-Motriz.

Son las más fácilmente observables de la actividad motriz puesto que se concretan en función de los aspectos anátomo funcionales ya que, como hemos apuntado con anterioridad, se trata de un tipo de capacidades que gozan de una cierta independencia del Sistema Nervioso Central.

Las capacidades físico-motrices son: velocidad, potencia, agilidad, fuerza, resistencia muscular, resistencia, “stretching” muscular, flexibilidad.

Juegos Populares.

Como bien habéis ido viendo, ya se han hecho varias entradas aquí sobre los juegos populares, pero realmente en ninguna hemos explicado qué son los juegos populares. Vamos hacer una breve explicación sobre qué son y algunas de sus características. Los juegos populares son aquellos que van pasando de padres a hijos, y de la mayoría de ellos se desconoce su lugar de origen.

CRONOGRAMA DEL INFORME FINAL.

Nº	TIEMPO EN SEMANAS ACTIVIDADES	SEPT.		OCT.				NOV.	
		1	2	1	2	3	4	1	2
1	Análisis De Los Lineamiento Del Proyecto De Tesis								
2	Elaboración De Marco Contextual								
3	Reconstrucción De La Situación Problemática								
4	Mejoramiento De Justificación								
5	Consultas De Texto, Revista, Y Artículos De Internet								
6	Desarrollo Del Marco Teórico								
7	Desarrollo Del Marco Referencial								

8	Planteamiento De La Postura Teórica								
9	Planteamiento De Hipótesis Y Las Variables De Tesis								
10	Elegir Modalidad De Investigación								
11	Escoger Los Niveles De Investigación								
12	Selección De Los Métodos Y Técnicas								
13	Revisión Del Proyecto Terminado Por Parte Del Tutor								
14	Revisión Del Proyecto Terminado Por Parte Del Lector								
15	Sustentación Del Informe Final								

CUADRO 3. Cronograma del Proyecto.

ELABORADO POR: Andrea Díaz.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Informe de Actividad del Tutor

Babahoyo, 9 de Noviembre del 2016

Msc.

Dolores Quijano Maridueña

DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Presente.-

De mis consideraciones:

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo mediante resolución RES- CD.FAC.C.J.S.E.SE-002-

RES-001-2016 certifico que la Srta. **Andrea Díaz**, ha desarrollado el trabajo de Proyecto De Investigación, cuyo título es:

La Aplicación de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo de la Motricidad Fina en los Estudiantes de la Unidad Educativa “Caracol”, Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos.

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Numero De Cedula	120746164-9
Teléfono	0939208382
Correo Electrónico	Andrea199329@outlook.com
Dirección Domiciliaria	Babahoyo - Parroquia Caracol
DATOS ACADÉMICOS	
Carrera Estudiante	Educación Básica
Fecha De Ingreso	17/Octubre/2010
Fecha De Culminación	10/Noviembre/016
Título Del Trabajo	La Aplicación de los Juegos Tradicionales y su Incidencia en el Desarrollo de la Motricidad Fina en los Estudiantes de la Unidad Educativa “Caracol”, Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos.
Título A Obtener	Licenciada en Educación Básica
Líneas De Investigación	Didáctica

Apellidos Y Nombre Tutor	Msc. Marcela Álvarez
Relación De Dependencia Del Docente Con La UTB	Docente
Perfil Profesional Del Docente	Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales
Fecha De Certificación Del Trabajo De Grado	10/11/2016

Atentamente,

.....
Msc. Marcela Álvarez
DOCENTE TUTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

SESIONES DE TRABAJO TUTORAL

PRIMERA SESION DE TRABAJO.

Babahoyo, 17 de octubre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y lo sub-problema correspondiente. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. 	<p>.....</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Se hizo una investigación preliminar de campo. 3. Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. 4. Se ubicó y planteó el problema general. 	<p>.....</p>
--	--	--------------

SEGUNDA SESION DE TRABAJO.

Babahoyo, 24 de octubre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> • Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos. 	<p>.....</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial. 3. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación. 	<p>.....</p>

TERCERA SESION DE TRABAJO.

Babahoyo, 31 de octubre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> • Se respondió al problema en forma de hipótesis. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis. 	<p>.....</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados. 3. Se elaboró el cuestionario de comprobación de los 	<p>.....</p>

	indicadores de las hipótesis.	
--	-------------------------------	--

CUARTA SESION DE TRABAJO.

Babahoyo, 7 de noviembre del 2016

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> • Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se hizo una revisión de la investigación descriptiva. 	<p>.....</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Se hicieron los cuadros para la recolección de datos. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas. 	<p>.....</p>

.....
Msc. Marcela Álvarez
DOCENTE TUTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



MATRIZ

HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ESTUDIANTE: Ginella Andrea Diaz Santillan

CARRERA: Educación Básica

FECHA: 14/11/2016

TEMA: LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARACOL", PARROQUIA CARACOL, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	MÉTODO
¿De qué manera la aplicación de los juegos tradicionales incide en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa "Caracol", Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?	Demostrar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa "Caracol", de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.	La incorporación los juegos tradicionales en la práctica educativa incide el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa "Caracol", de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.	Método Inductivo Método Deductivo

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	TÉCNICAS
<p>¿Cuál la incidencia de los juegos populares infantiles de persecución y verbales en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?</p>	<p>Identificar la incidencia de los juegos populares infantiles de persecución y verbales en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.</p>	<p>Los juegos populares infantiles si inciden en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.</p>	<p>Encuesta</p>
<p>¿Cuál es la incidencia de los juegos populares infantiles con partes del cuerpo, y juegos a lápiz y papel en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos?</p>	<p>Analizar la incidencia de los juegos populares infantiles con partes del cuerpo, y juegos a lápiz y papel en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.</p>	<p>Los juegos populares que involucran varias partes del cuerpo si inciden en el desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa “Caracol”, de la Parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.</p>	<p>Encuesta</p>

<p>¿De qué manera una Guía para la aplicación de los juegos tradicionales, potenciará el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2015-2016?</p>	<p>Diseñar una Guía didáctica para la aplicación de los juegos tradicionales para potenciar la motricidad fina en los estudiantes de tercer año d educación básica de la Unidad Educativa Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2015-2016.</p>	<p>EL Diseño de una Guía didáctica para la aplicación de los juegos tradicionales, potenciará el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Caracol, perteneciente al Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos, durante el periodo lectivo 2015-2016.</p>	<p>Encuesta</p>
---	---	---	-----------------

RESULTADO DE LA DEFENSA:

.....
ESTUDIANTE DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO COORDINADOR DE LACARRERA DOCENTE ESPECIALISTA

