



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE

**TRABAJO DE TITULACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE**

TEMA

**“LA INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU
INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA
EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE UNIDAD EDUCATIVA
“RUMIÑAHUI” EN LA CIUDAD DE SANGOLQUÍ”**

AUTOR: ABRIL CRUZ, MARÍA MILAGROS

DIRECTOR: ENRÍQUEZ VILLARREAL, JAIRO FERNANDO

**Sangolquí
2019**



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación: “LA INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE UNIDAD EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” EN LA CIUDAD DE SANGOLQUÍ”, fue realizado por la Srta. MARÍA MILAGROS ABRIL CRUZ, el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Una firma manuscrita en tinta azul, que parece ser "J. Villarreal", sobre una línea horizontal.

Sangolquí, Mayo 2019

PhD. Jairo Fernando Enríquez Villarreal

CI:040073412-5



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD

Yo, MARÍA MILAGROS ABRIL CRUZ, con cédula de ciudadanía N°171606117-9, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: “LA INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE UNIDAD EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” EN LA CIUDAD DE SANGOLQUÍ” es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

Sangolquí, Mayo 2019

María Milagros Abril Cruz

CI.1716061179



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y
TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA**

CENTRO DE POSGRADOS

AUTORIZACIÓN

Yo, **MARÍA MILAGROS ABRIL CRUZ** autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: “LA INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE UNIDAD EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” EN LA CIUDAD DE SANGOLQUÍ”, en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad.

Sangolquí, Mayo 2019

Una firma manuscrita en tinta azul que dice 'My April Cruz'.

María Milagros Abril Cruz
Ci. 1716061179

DEDICATORIA

Este proyecto dedico:

A los docentes: Educadores Infantiles y Parvularias por la labor que realizan con los infantes a su cargo año, tras año, con pasión, entrega y compromiso hacia la sociedad.

El educador es en una gran parte el responsable del desarrollo integral de los pequeños del nivel inicial, que tiene la misión de educar y socializarlos sobre los pilares del juego y la inclusión.

María Milagros

AGRADECIMIENTO

Expreso mi gratitud imperecedera a mi Dios por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón y darme la sabiduría necesaria para culminar exitosamente mi especialización.

A mis profesores de la Maestría de Recreación y en especial al Profesor tutor PhD JAIRO F. ENRÍQUEZ V. por contagiarme su tenacidad, su gentileza y su apoyo para que llegue a feliz término mi trabajo.

A mis padres, mis ángeles guardianes, quienes están siempre a mi lado inculcándome buenos valores que contribuyeron a seguir adelante, es por ustedes que he llegado tan alto. Son los mejores Padres del universo, me siento muy orgullosa de tenerlos en mi vida.

¡Mil gracias a todos de corazón, por depositar su fe en mí!

María Milagros

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN	i
AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD	ii
AUTORIZACIÓN	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	1
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	6
1.2. OBJETIVO GENERAL	6
1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	6
1.4. HIPÓTESIS	8
1.5. JUSTIFICACIÓN.....	8
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN:.....	10
1.1. El desarrollo psicomotor, particularidades en la motricidad gruesa	10
1.2. Los juegos tradicionales, origen, características e importancia.....	23
1.3. Los juegos tradicionales, su influencia en el desarrollo de la	33
motricidad gruesa en los infantes de 3 a 4 años.....	33
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA UTILIZADA EN LA PROPUESTA:	39
2.1. Muestra.....	42
2.2. Instrumentos, Técnicas y procedimientos para recoger	43
información y sus resultados	43
CAPITULO III. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA:	49
3.1. Caracterización del desarrollo de habilidades motrices en los infantes	49
en las edades de 3 a 4 años	49
3.2. Fundamentación de las sugerencias de organización/planificación de	78
actividades de motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales	78
3.3. Objetivo y estructura en la organización/planificación de las actividades	83
3.4. CONCLUSIONES	94
3.5. RECOMENDACIONES.....	95
BIBLIOGRAFÍA	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1.- <i>Juego tradicional “Gallinita Ciega”</i>	84
Tabla N° 2.- <i>Juego tradicional “Pan Quemado”</i>	85
Tabla N° 3.- <i>Juego tradicional “La Candelita”</i>	86
Tabla N° 4.- <i>Juego tradicional “Buenos Días su Señoría”</i>	87
Tabla N° 5.- <i>Juego tradicional “El Aro”</i>	88
Tabla N° 6.- <i>Juego tradicional “La Pájara Pinta”</i>	89
Tabla N° 7.- <i>Juego tradicional “Las Escondidas”</i>	90
Tabla N° 8.- <i>Juego tradicional “Juguemos en el Bosque”</i>	91
Tabla N° 9.- <i>Juego tradicional “Puente se ha Caído”</i>	92
Tabla N° 10.- <i>Juego tradicional “El Quince”</i>	93

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1.- Juego tradicional “Gallinita Ciega”	84
Figura N° 2.- Juego tradicional “Pan Quemado”	85
Figura N° 3.- Juego tradicional “La Candelita”	86
Figura N° 4.- Juego tradicional “Buenos Días su Señoría”	87
Figura N° 5.- Juego tradicional “El Aro”	88
Figura N° 6.- Juego tradicional “La Pájara Pinta”	89
Figura N° 7.- Juego tradicional “Las Escondidas”	90
Figura N° 8.- Juego tradicional “Juguemos en el Bosque”	91
Figura N° 9.- Juego tradicional “Puente se ha Caído”	92
Figura N°10.- Juego tradicional “El Quince”	93

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo ejecutar un estudio sobre la incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de Unidad Educativa “Rumiñahui” en la ciudad de Sangolquí, para la recolección de la información se manejó la metodología de investigación cualitativa, utilizando: guía para el análisis de documentos, guía de observación a las actividades, encuestas, y aplicación de varios juegos tradicionales; lo que reflejó como resultado que al aplicar dichos juegos, existe una gran incidencia en el mejoramiento de la psicomotricidad, más aún en la motricidad gruesa, comprobando una estrecha relación con entre el manejo constante de los juegos tradicionales y el consiguiente desarrollo de la motricidad. En la Unidad Educativa, a pesar de tener potencialidades pedagógicas para el fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales y resolver los problemas que afecta el desarrollo motor de los infantes de 3 a 4 años, poco los utilizan como estrategia para el desarrollo de las habilidades motrices; sabiendo que estas actividades se les puede aplicar como recreación en el tiempo libre y como refuerzo de los conocimientos. Se establece así la necesidad de elaborar una propuesta de actividades que contribuya al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, de manera que se modifique los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa.

PALABRAS CLAVE

- **JUEGOS TRADICIONALES**
- **PSICOMOTRICIDAD**
- **MOTRICIDAD GRUESA.**

ABSTRACT

The aim of this research work is to carry out a study on the incidence of traditional games and their influence on the development of gross motor skills in children aged 3 to 4 years of the "Rumiñahui" Educational Unit in the city of Sangolquí, for the information collection was handled the qualitative research methodology, using: guide for the analysis of documents, observation guide to activities, surveys, and application of several traditional games; what I reflect as a result that when applying these games, there is a great incidence in the improvement of the psychomotor skills, even more in the gross motor skills, verifying a close relation between the constant handling of the traditional games and the consequent development of the motor skills. In the Educational Unit, despite having pedagogical potential for the promotion of gross motor skills with the use of traditional games and solving the problems affecting the motor development of infants from 3 to 4 years old, little use them as a strategy for the development of motor skills; knowing that these activities can be applied to them as leisure time recreation and as reinforcement of knowledge. This establishes the need to develop a proposal for activities that contribute to the promotion of gross motor skills with the use of traditional games, so that the modes of motor performance of infants from 3 to 4 years, who attend school, are modified. Educational unit.

Descriptors:

- **TRADITIONAL GAMES**
- **PSYCHOMOTOR SKILLS**
- **GROSS MOTOR SKILLS**

INTRODUCCIÓN

El siglo XXI se encuentra habitado por múltiples infancias, producto entre otras cosas de un mundo globalizado, de un orden económico desigual y de los avances en las tecnologías de la información y la comunicación. La (UNESCO, 2007) reconoce que la primera infancia comprende el período que va desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, en ello, existen mayores logros de atención y educación a niños y niñas de 3 a 6-8 años y la educación desde las edades tempranas adquiere relevancia, al tiempo que brinda soluciones para el cuidado de niños y niñas, ante importancia de intervenir durante la primera infancia con propuestas educativas oportunas que se fundamenta, entre otras cosas, por la necesidad de incidir en el proceso de instrucción y educación.

La primera infancia, ocupa mayores espacios en los discursos científicos, psicológicos, médicos, pedagógicos, didácticos y políticos, elaborados por el mundo adulto (Sarlé, P, Ivaldi, E., Hernández, L., 2014) (IVALDI, E., Hernández,L., 2014), en ello resulta de vital importancia la atención a los procesos de motricidad que contribuyen al desarrollo integral de los infantes mediante el empleo de los juegos tradicionales, tema que ocupa el centro de la investigación que se presenta.

A nivel internacional, pero de modo particular Latinoamérica existe un consenso teórico y práctico, acerca de la necesidad de generar servicios de atención y educación dirigidos a niños entre tres y/o cinco años, lo cuales se van universalizando o tornándose obligatorios de forma paulatina, atendiendo las características de cada país o región (Ivaldi, 2014), (Peralta, M. , Fujimoto, G., 2016).

Para cumplir con los planes de atención y educación, se cuenta en la actualidad con diferentes formatos institucionales, ya sea en el ámbito de la educación formal o en modalidades alternativas, intentando encontrar las respuestas más adecuadas para los infantes y sus familias. Ante esta diversidad de situaciones, el discurso referido a las instituciones que atienden la etapa se centra cada vez más en las transformaciones acontecidas en este Siglo XXI (UNESCO, 2016).

Un aspecto de atención pedagógica lo constituye la motricidad, en su sentido generalizado, desde el cual investigadores del mundo, planean ideas y concepciones dirigidas al perfeccionamiento y mejora del proceso, que incluyen al infante de tres a seis años: (Bequer, 2015), (Delgado Fuentes, 2016), (Colectivo de Autores, 2016), (Aldana, R., Páez; Y. P., Román de Núñez, S, 2017), (Amaro, Agrelo, y otros, 2018)

En este sentido el desarrollo psicomotor grueso, entendido por (Tapia, J. Azaña, E. y Tito, L., 2014) como un proceso progresivo de adquisición de habilidades que ponen en acción grandes grupos musculares como piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda, permitiendo a las niñas y niños lograr acciones importantes para su desarrollo.

Entre otras habilidades de motricidad gruesa, los infantes logran: gatear, pararse, caminar, correr, saltar, trepar, empujar, entre otras, luego se consideró, por autores internacionales, que algunos de los juegos tradicionales se prestan para desarrollar destrezas y habilidades motrices gruesas: (Berruezo, 2000), (Rodríguez, P. y Flores, S. , 2013) (Torres, 2013), (Tapia, J. Azaña, E. y Tito, L., 2014), (Moreno, J.A. y Rodríguez, P.L., 2015), (Sastre Villacorta, 2016)

Dichas destrezas y habilidades motrices gruesas, según la opinión de: (Gutiérrez, 2001), (Aucouturier, 2004), (Sarlé P. , 2006) (Vaca, Juan M. y Varela Ferreras, M.S, 2008), (Bañares, 2008), (Luciano, 2013), (Torberte, 2014) se van adquiriendo de manera progresiva dependiendo de la estimulación recibida en cada acción o técnica que use el profesional y que implique el movimiento de músculos grandes del cuerpo, desde las cuales, van dando lugar a que los infantes puedan moverse y desplazarse en diferentes ambientes, aspecto que se vincula con el empleo de los juegos tradicionales, en estudios realizados por: (Salas, 2001), (Soto, 2008), (Burgos, 2008), (Ofele, 2006), (Torberte, 2014), (Sánchez, 2016), (Romero, 2016), (Pilliza Ruiz, 2016), (Parra Buestan, 2016). América Latina, se ha caracterizado, por su vasta cultura y tradición, en ello los juegos tradicionales, pasados de generación en generación, forman parte de su patrimonio intangible, siendo algunos de ellos autóctonos de los países y otros han llegado adaptarse como suyos.

(Tubelo L. P., 2016) y (Aquino, 2018) plantean que los juegos, cumplen con el propósito de desarrollar en los infantes un ambiente igualitario y de integración entre sus compañeros; de esta manera se busca diversidad y dispersión; el trabajar estas actividades que ayudarán a adquirir las prácticas cognoscitivas, manuales y físicas. Se debe tener en cuenta que los infantes se desarrollan mediante la interacción: libre, espontánea y lúdica; eso significa que ellos realizan diversas actividades y situaciones en torno al juego; por eso la investigación en el momento que el niño realiza juegos tradicionales aumentará su sensibilidad en el comportamiento; además puede generar un avance en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Desde las perspectivas analizadas, el juego, en su sentido amplio, es una pieza clave en el desarrollo integral de los infantes, indispensable en proceso educativo ya que guarda conexiones sistemáticas con el desarrollo del ser humano, en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales de acuerdo a la realización de sus deseos (Galeno, 2005) y (Hernández I. , 2016), en ello el empleo de los juego tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa es un tema que aún no supe las demandas de atención pedagógica a los infantes de entre tres y cinco años.

Situación que se revela en la práctica pedagógica y empírica de la investigadora, avalada, además por las políticas educativas de su contexto de actuación. En ello el Art. 31 del CDN, citados por (Niño, 2006) y (Solé, 2017), se reconoce el derecho de la niñez al descanso, al esparcimiento, al juego, las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes; porque el juego pasa de ser un mero deseo a ser reconocido como un derecho de todo ser humano hasta los 18 años de edad.

Partiendo desde ese punto (Educación, 2015) en el Art. 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, se trata de garantizar y respetar los derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje”.

En la práctica pedagógica se declara la presente investigación, la cual se desarrolló en la Unidad Educativa “Rumiñahui”, que nace tras la unión de dos

instituciones importantes de la ciudad de Sangolquí: la escuela fiscal “31 de Mayo” y el colegio nocturno “Rumiñahui”; abriendo sus puertas para estudiantes de iniciales, educación básica y bachillerato, bachillerato intensivo un 24 de agosto del 2015; en la actualidad la institución posee dos infraestructuras: una de ellas se encuentra en el barrio San Sebastián en donde están los paralelos del Nivel Inicial y Educación Básica General con tres subniveles: Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media, la otra infraestructura se encuentra en el sector de Cotochoa; que alberga al cuarto subnivel que es Básica Superior y el Bachillerato.

La Unidad Educativa tiene tres jornadas de trabajo: la matutina, vespertina y nocturna; conformando una comunidad educativa: más o menos 2,500 estudiantes y 100 personas entre docentes y personal administrativo. Según el (Educación, 2015) plantea que no es obligatorio que los niños sigan el nivel inicial como en los otros subniveles.

Luego, se identifica el problema que nace en la institución, mediante observaciones y entrevistas realizadas a ese fin, tras esta normativa que propicia que los infantes de tres años tengan deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa, en ello incide que, generalmente, solo se tiene presente el aspecto cognitivo, sin tomar en cuenta aspectos como el afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad.

Esto desenlaza que los docentes tengan que atender a infantes con movimientos descoordinados y temerosos de participar en las distintas actividades, además no existe un ambiente de aprendizaje adecuado porque el espacio designado para esa ejercitación es muy reducido; como docentes no se

ha implementado tácticas para la maduración de dicha área, existe un parque recreativo junto al plantel que se lo utiliza para dar clases pues hay áreas verdes, juegos infantiles y una cancha de básquet más amplia para ser aprovechada, sin embargo necesitan del conocimiento de actividades que puedan suplir estas carencias pedagógicas.

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa con los juegos tradicionales en los infantes de 3 a 4 años que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí?

1.2. OBJETIVO GENERAL

Ofrecer sugerencias para la organización/planificación de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa desde sus contenidos, capacidades y habilidades en articulación con los juegos tradicionales, de modo que se modifiquen los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Realización del estudio teórico metodológico del comportamiento de la motricidad gruesa y su relación con el empleo de los juegos tradicionales en beneficio de los infantes de 3 a 4 años, en el contexto internacional y nacional.
2. Aplicación de instrumentos que permitan mediante sus resultados conformar un diagnóstico de la situación real que presenta la atención que brindan las docentes al desarrollo de los contenidos, capacidades y

habilidades de la motricidad gruesa, de los infantes, en articulación con los juegos tradicionales en la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

3. Caracterización del desarrollo de la motricidad gruesa a partir de sus direcciones y objetivos, contenidos, capacidades y habilidades en los infantes de 3 a 4 años.
4. Elaboración de sugerencias para la organización/planificación de actividades, a partir de una fundamentación psicopedagógica, cuyo contenido este formado por los contenidos, capacidades y habilidades, a favor del desarrollo de la motricidad gruesa los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

1.4. HIPÓTESIS

La elaboración de sugerencias para la organización/planificación de actividades, a partir de una fundamentación psicopedagógica, cuyo contenido este formado por habilidades motrices en los infantes en las edades de 3 a 4 años, contribuirá a la modificación de los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, favoreciendo la calidad educativa en dicha Unidad.

1.5. JUSTIFICACIÓN

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación de la primera infancia, su desarrollo y promoción ocupa espacios de reflexión pedagógica a nivel internacional, demostrado en el desarrollo, motor, afectivo e intelectual, en el cual los juegos tradicionales tienen un rol protagónico, sin embargo en el contexto la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, se identificaron insuficiencias en los infantes de 3 a 4 años en relación al desarrollo de la motricidad gruesa, situación que se propone resolver por la vía y gestión del conocimiento científico .

La investigación es de gran importancia, dado que su propósito esencial va encaminado a proponer y desarrollar actividades que contrarresten las dificultades identificadas en el diagnóstico, en el cual se denota la situación real que presentan los infantes, en la motricidad gruesa, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

Luego, es un reto poder presentar los resultados de dicha investigación e impulsar la aplicación de las actividades, posterior a su defensa y aprobación,

todo lo cual se revertirá en la calidad educativa de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, en ello, los beneficiarios serán los infantes, en la medida en que se le brinda la oportunidad de desarrollar la psicomotricidad.

Además, contribuir con otras estrategias útiles que serán incluidas y empleadas por las docentes en la planificación diarias y en cada una de las experiencias de aprendizajes que se surjan durante el año escolar.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN: MOTRICIDAD GRUESA EN ARTICULACIÓN CON LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS INFANTES DE 3 A 4 AÑOS

En este capítulo se presenta el marco teórico de la investigación a partir de la revisión bibliográfica realizada en relación al tratamiento de la motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales en los niños de 3 a 4 años, en el mismo se analizan las concepciones pedagógicas y didácticas que definen el desarrollo psicomotor de los infantes, con las particularidades de la motricidad gruesa, el origen, características e importancia de los juegos tradicionales, y su influencia en el desarrollo de dicha motricidad en los niños de 3 a 4 años, para, desde el estudio de las coincidencias y divergencias de los autores analizados, tomar posicionamiento en el marco de la investigación.

1.1. El desarrollo psicomotor, particularidades en la motricidad gruesa

Las concepciones relacionadas con la motricidad gruesa en los niños (as) de 3 a 4 años ocupa el centro del apartado que se presenta como inicio de la fundamentación teórica de la investigación, en el mismo, el análisis refleja el estudio realizado por la autora de la investigación de las concepciones de diferentes investigadores y la toma de posiciones respecto a la idea que se defiende; en ello, se presta especial atención al estudio teórico que justifica los planteamientos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños (as) de 3 a 4 años.

Desde la antigüedad se concibe al ser humano de modo dual, compuesto por dos partes: el cuerpo y el alma, referidas como dos entidades distintas: su realidad física, por una parte, identificada claramente como el cuerpo, que posee las características de los elementos materiales (peso, volumen) y, por otra parte, una realidad que no se considera directamente tangible y que se relaciona con la actividad del cerebro y el sistema nervioso a la que se denomina psique, psiquismo, alma o espíritu.

Se comprende por psicomotricidad aquella relación de lo psíquico y lo motriz, devenida en el comportamiento del ser humano y en las funciones de la actividad motora, el dominio para efectuar movimientos y los procesos del pensamiento, a través del cual el sujeto entra en proporción con el mundo que lo rodea; su objetivo es conseguir una disponibilidad corporal, imprescindible para el aprendizaje.

A través del estudio de la psicomotricidad se explica la evolución y los procesos de desarrollo del ser humano, lo cual permite comprender, desde que el niño nace, su relación con el mundo a través del cuerpo, al examinar su entorno, conocerlo y descubrirlo a partir de la percepción y manipulación de objetos y de los movimientos que realiza.

Es mediante la psicomotricidad que se analiza el progreso del ser humano, a medida que adquiere destrezas motoras, con ello va ampliando su visión, y estará apto para moverse y desplazarse, ser autónomo y dominar su entorno; en ello, la psicomotricidad juega un papel muy importante en los primeros años de vida, interviene en el desarrollo intelectual, afectivo, social a nivel motor, permite un dominio de los movimientos corporales.

Las bases teóricas de la psicomotricidad, principalmente se orientan al estudio de la relación de las funciones psíquicas y las funciones motoras, donde el niño al interactuar con su entorno físico y social recibe atención en dos direcciones: sus potencialidades y sus necesidades.

La psicomotricidad, como disciplina, tiene como objetivo general, facilitar las herramientas para desarrollar o restablecer, mediante un abordaje corporal, a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto, las capacidades de las personas, desde el desarrollo de aptitudes y potencialidades en lo afectivo, social, comunicativo, intelectual y cognitivo.

El desarrollo psicomotor es un tema de interés internacional estudiado por diferentes autores: (Avaria, 1999), (Martínez, 2002) (Millá, M.G., Mulas, F. , 2009), (Valdiviezo, 2005), (Young, 2005), (Terré, C. O., Villa, M., 2009), (Navarrete, M., Espiño, M., Orlietti, G. , 2010), (Van, 2011), (Flores Aguilar, 2013); en sus ideas existe coincidencia al entender el desarrollo psicomotor como un proceso continuo que abarca desde la concepción hasta la madurez del niño(a); lo cual tiene su inicio en el útero y el nacimiento es un hecho más del proceso con la influencia de los factores ambientales y socioculturales.

Además, exponen que el desarrollo psicomotor permite, mediante la actividad que realizan los niños (as), que descubran el mundo que les rodea a través del movimiento y la acción, lo cual es un factor que posibilita la adaptación al mundo exterior, en ello es importante la atención que se preste a la estimulación de diferentes procesos neuromotores: posturales, de coordinación y de equilibrio.

El proceso del desarrollo psicomotor es observado por: (Berruezo, 2000), (Aranda, 2001), (Alegría, 2008.), (Apolinario, C., Kriette, K., Ramos, A, 2012) como aquel que contiene, entre otros, aspectos de los niveles: sensorial, emocional y fisiológico, se divide en las áreas de motricidad fina y gruesa; la motricidad fina comprende las actividades de precisión y niveles de coordinación y la motricidad gruesa, comprende el desarrollo cronológico, en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades y aptitudes psicomotrices de las manos, brazos, piernas y pies.

Esbozar un marco de referencia teórico sobre las concepciones de la psicomotricidad en relación con la pedagogía que se asume en la investigación conlleva al análisis histórico lógico de dicha idea. El término psicomotricidad, es de reciente uso, reconocido en el Siglo XX; entre los precursores de este término se nombran a Wallon, J. Piaget, María Montessori, O. Decroly, C. Freinet, citados por (Aldana, R., Páez; Y. P., Román de Núñez, S, 2017), quienes incitaron la comprensión de la necesidad de interrelacionar áreas como: lo orgánico, psicológico y el entorno (medio ambiente); en ello surge, entonces, la educación psicomotora, en la cual se produce una integración de dichas áreas.

Como disciplina, la psicomotricidad se dedica al estudio del movimiento corporal, no únicamente como expresión de descargas sino en una concepción mucho más amplia, idea que es defendida por estudiosos del tema: (Berruezo, 2000), (Moyle, 2000), (De Lievre, B. y Staes. , 2002), (Aucouturier, 2004), (Sarlé P. , 2006) apuntan hacia la psicomotricidad, entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse, de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea.

Además, (Berruezo, 2000) en una mirada globalizadora, la psicomotricidad, es una disciplina que percibe las interacciones, tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior, en ello es una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada, en el mismo; luego, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y expresarse en un contexto psicosocial, por tanto desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

(Gutiérrez M. , 2001) (Gutiérrez M. , 2009), (Fonseca, 2004) abordan el concepto de psicomotricidad desde el ámbito del desarrollo psicológico y refieren la construcción somato psíquica del ser humano con relación al mundo que lo rodea y las experiencias corporales en interacción con el mundo circundante - del psiquismo-, desde la representaciones inconscientes más originarias a las conscientes; en tanto, (Aucouturier, 2004), (Le Boulch, 2005), Sarlé (2006) asumen la psicomotricidad como la invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas.

En ello, la psicomotricidad, desde la posición que se asume la autora de la investigación, es entendida como la actuación de un niño(a) ante propuestas que implican el dominio de su cuerpo, así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos.

En ese sentido, el análisis permitió a la autora de la investigación adentrarse en otros estudios que abordan la psicomotricidad, defendidos por autores como: (Montesinos Ayala, 2004), (Vaca, Juan M. y Varela Ferreras, M.S, 2008), (García Velázquez, A. y Llull Peñalba, J. , 2009), (Sastre, 2016) quienes plantean, en ella, una relación de dos elementos: lo psíquico y lo motriz, en ello, se ocupa de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno, pues logra, como proceso, una lectura global de los progresos y adquisiciones motrices que marcan la evolución del humano.

En esa línea de pensamiento coinciden con (Berruezo, 2000) autores como: (Gutiérrez M. , 2015), (Aldana, R., Páez; Y. P., Román de Núñez, S, 2017) quienes atribuyen importancia a la psicomotricidad, al considerar que la misma condiciona el devenir de otros procesos del ser humano, marcados desde la concepción hasta la madurez del niño(a), tales como: el lenguaje, la relación afectiva, los aprendizajes de la lectura, la escritura y el cálculo; áreas del conocimiento que se ocupan del estudio y comprensión de los fenómenos relacionados con el movimiento corporal y su desarrollo.

Una definición que ha intentado integrar todas las acepciones del término psicomotricidad es la que ha elaborado (De Lievre, B. y Staes. , 2002) citado en (Berruezo, 2000) y que asumen otros estudiosos del tema: (Montesinos Ayala, 2004), (Vaca, Juan M. y Varela Ferreras, M.S, 2008), (García Velázquez, A. y Llull Peñalba, J. , 2009), Gutiérrez (20 (Gutiérrez M. , 2015), (Sastre Villacorta, 2016), (Aldana, R., Páez; Y. P., Román de Núñez, S, 2017), para quienes la psicomotricidad es una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio ambiente que le rodea, cuya organización toma a punto de partida actividades, desde las cuales la persona puede conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada, a su favor.

El análisis realizado posibilitó reconocer en la psicomotricidad el desarrollo de la personalidad, mediante lo corporal a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto, favoreciendo así, las capacidades del individuo; todo lo cual se lograría por la vía corporal potenciando el desarrollo de diferentes aptitudes y potencialidades en todos sus aspectos: motor, afectivo-social, comunicativo-lingüístico, intelectual-cognitivo, para ello es necesario conocer y comprender el contenido de la psicomotricidad, configurada en: senso-motricidad, percepto-motricidad e ideo-motricidad.

La **senso-motricidad**, permite educar la capacidad sensitiva, partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo; sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que nos informan de la posición de las

partes del cuerpo, la respiración, la postura, etc., y sensaciones relativas al mundo exterior.

La **percepto-motricidad**, posibilita educar la capacidad perceptiva, para ello es preciso organizar la información que proporcionan nuestros sentidos e integrarla en esquemas perceptivos que le den sentido. Es preciso tomar conciencia de los componentes del esquema corporal (tono, equilibrio, respiración, etc.) para estructurar las sensaciones relativas al mundo exterior, como son la estructuración de las relaciones espaciales y temporales para fijarlos y finalmente coordinar los movimientos corporales con los elementos del mundo exterior con el fin de controlar el movimiento.

La **ideo-motricidad**, facilita poder educar la capacidad representativa y simbólica. Una vez que el cerebro dispone de una amplia información, organizada y estructurada, se trata de pasar a que sea el propio cerebro quien organice y dirija los movimientos a realizar.

Llegado a este punto, en la teoría analizada de la psicomotricidad se presentan sus contenidos, observados desde sus funciones: tónica, postura y equilibrio, control respiratorio, esquema corporal y coordinación motriz; todo lo cual se fundamentó en la consulta a las ideas de autores como: (Berruezo, 2000), (De Lievre, B. y Staes. , 2002), (Fonseca, 2004), (Aucouturier, 2004), (Le Boulch, 2005), (Gutiérrez M. , 2009), (Gutiérrez M. , 2015), (Sastre Villacorta, 2016), (Aldana, R., Páez; Y. P., Román de Núñez, S, 2017).

La **función tónica** es la mediadora del desarrollo motor, puesto que organiza el esquema corporal, el equilibrio, la postura y la posición, que son las bases de

actuación y el movimiento dirigido e intencional, su importancia se observa desde su variedad, pues el contenido parte de las diferentes definiciones de la función tónica, en ello, el tono es considerado como uno de los elementos que componen el esquema corporal, y guarda una estrecha relación con la postura, además, es una forma reticular, que está estrechamente unido a los procesos de atención y percepción.

La función de la **postura** y el **equilibrio**, se determina en que la *postura* como la actividad refleja del cuerpo con relación al espacio y en el *equilibrio* como la interacción entre varias fuerzas, especialmente la gravedad y la fuerza motriz de los músculos; ambas están en relación con la función tónica y el esquema corporal del individuo; entre el cuerpo (postura) y mente (equilibrio) se establece una relación.

La función de **control respiratorio** está vinculada a la percepción del propio cuerpo, en el cual existen relaciones entre la respiración y su comportamiento general, situación que se educa y se constituye como un elemento del esquema corporal, en ello, la educación respiratoria es esencial para el desarrollo psicomotriz.

La función del **esquema corporal** es entendida como la intuición global o conocimiento inmediato del cuerpo humano, ya sea en reposo o en función de interacción de sus partes y de la relación con el espacio y los objetos que rodean el ambiente del ser humano, es parte de la toma de conciencia del cuerpo, al reconocer y comprender sus posibilidades y limitaciones; luego, dicho esquema corporal es parte de la organización psicomotriz global, comprendiendo todos los mecanismos y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos y

sensoriales, expresivos, procesos que demandan del aspecto afectivo desde la forma de relaciones y las posibilidades de cada uno.

La función de la **coordinación motriz** es la posibilidad que tiene el ser humano para poder ejecutar acciones que implican una amplia gama de movimientos, en ello interviene la actividad de determinados grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo, en las cuales se distingue la coordinación global; entendida como los movimientos que ponen en juego la acción ajustada de diversas partes del cuerpo y que puede implicar la locomoción y la coordinación segmentaria, otros movimientos ajustados por mecanismos perceptivos de carácter visual y la integración de los datos percibidos en la ejecución de los movimientos. Las actividades de coordinación, que constituyen las tareas motrices básicas, pueden ser diferenciadas en: locomotrices con desplazamientos, saltos y giros, manipulativas con lanzamientos y locomotrices-manipulativas con transportes.

En la psicomotricidad se reconocen áreas, en las cuales los niños (as) logran un equilibrio, comunicación y desarrollo de otras áreas de aprendizaje:

- **Lateralidad:** Es la acción funcional de un lado del cuerpo, determinado por la superioridad de un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño está desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su cuerpo.
- **Equilibrio:** Es estimado como la capacidad de conservar la estabilidad mientras se realizan diversos juegos o actividades motrices. Es la base importante de toda coordinación dinámica general.

- **Estructuración espacial:** Comprende la capacidad que tiene el niño para conservar la constante orientación del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para ubicar esos objetos en función de su propia posición, comprende la habilidad para establecer y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.
- **Coordinación viso - motriz:** Son ejercicio de lanzar y recibir, patear para los niños son ejercicios importantes e interesantes que llaman la atención de su propio y precisión para los niños.

Del análisis realizado de las funciones de la psicomotricidad se derivan las observaciones referidas al desarrollo de la motricidad gruesa, que juega un rol importante en el desarrollo del niño(a), tanto en el lenguaje, el pensamiento y las habilidades motrices, de modo que puedan relacionarse con el mundo exterior de manera independiente, aspectos de interés en la presente investigación.

En ello, se toma como punto de partida el análisis de la motricidad fina y media, para luego llegar a la gruesa, desde el estudio de las concepciones de autores como: (Vayer, 2005), (Da Fonseca, 2006), (Bueno, 2008), (Osorio, 2010), (Luciano, 2013), (Tapia, J. Azaña, E. y Tito, L., 2014) (Moreno, J.A. y Rodríguez, P.L., 2015), (Pilliza Ruiz, 2016), (Oliveira, 2016), (Delgado Fuentes, 2016) , (Aldana, R., Páez; Y. P., Román de Núñez, S, 2017).

La **motricidad fina**, es observada por autores como: (Pentón, 2007) (Pérez, 2011), (López, M. y Gómez, L., 2011), (Rodríguez, P. y Flores, S., 2013) quienes la refieren como movimientos voluntarios mucho más precisos, en los cuales se envuelven pequeños grupos de músculos (necesita una mayor coordinación),

luego, se relaciona con los movimientos finos, por ejemplo, coordinaciones entre ojos y manos. Estos coinciden con (Oramas, 2000), (Giner, 2013) al referirse a la motricidad media, que consiste en mover las extremidades sin desplazamiento, requiere de coordinación, fuerza, y resistencia

La **motricidad gruesa**, se estudia desde las ideas de los autores antes referenciados, aunque se asumen las posiciones de (Delgado Fuentes, 2016); quien plantea que la motricidad gruesa es aquella que tiende a realizar movimientos enérgicos y estructurales, e incluyen grupos musculares más grandes que implican mayor aplicación de fuerza, velocidad y distancia de movimiento en la capacidad de mantener el equilibrio; el ritmo de progreso varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la motivación ambiental. Este desarrollo va en dirección cefalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

(Delgado Fuentes, 2016) considera que el desarrollo de la motricidad gruesa se produce bajo la influencia de las características biológicas, el ambiente, las oportunidades para los movimientos, todo lo cual permite un aprendizaje o proceso motor de cambios relativamente permanente en el comportamiento, como resultado de lo practicado y aprendido; luego, se determina que la motricidad gruesa es la capacidad adquirida para realizar procesos evolutivos de movimientos por sí mismo, de forma coordinada y sincronizados por las diferentes unidades motoras unidas a las psíquicas.

(Delgado Fuentes, 2016) y (Martínez, J., Martínez, C., Cruz, N., 2017) exponen que la adquisición de habilidades motoras gruesas se concibe como un

proceso sistémico, en el que la percepción visual y la ejecución de movimientos influyen recíprocamente. Las habilidades motoras gruesas implican los grandes movimientos del cuerpo, por ejemplo, el salto, la carrera y la marcha, estos movimientos se mejoran progresivamente a lo largo de la etapa infantil.

Desde otra línea, el estudio de investigaciones sobre la motricidad gruesa, en diferentes temáticas, de autores como: (Oramas, 2000) y (Giner, 2013) concuerdan en valorar la importancia de la psicomotricidad en el aprendizaje, (Comillas, J. y Perpinyá, A. , 2003, 2004), (Rigal, 2006) quienes la abordan desde la psicomotricidad en la educación infantil, (Conde, 2007) se proyecta en la psicomotricidad y la relajación, (Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S., 2015) la asumen en los juegos.

El estudio de sus obras permitió corroborar que sus aportes constituyen referentes valiosos para la investigación, pues posibilitaron conocer los resultados de la implementación de una guía práctica de actividades físicas para el desarrollo la motricidad gruesa, el estudio de bases de datos cuyo análisis de la psicomotricidad, estuvo orientada hacia el sector re-educativo o terapéutico y que en la actualidad se está extendiendo al contexto educativo, un programa de intervención psicomotriz y creatividad en la Educación infantil y la importancia de la educación física en la educación motriz y del juego en el desarrollo de la psicomotricidad, sin embargo, en estos estudios el predominio de recomendaciones hacia la motricidad gruesa en los niños (as) de 3 a 4 años y su relación con los juegos tradicionales es limitada.

En consideración de la autora de la investigación la motricidad gruesa es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana, su práctica puede ampliar el lenguaje, por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse; luego, la atención pedagógica ante la práctica de la motricidad gruesa, proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su empleo en actividades socioculturales.

Desde la posición que se defiende en la investigación, se plantea que la motricidad gruesa es una actividad que debe ser experimentada; en ello se les concede vital importancia a los juegos tradicionales, situación que se borda en el siguiente epígrafe.

1.2. Los juegos tradicionales, origen, características e importancia

En este apartado se presentan un análisis de las concepciones pedagógicas del empleo de los juegos tradicionales, para ello se toma como punto de partida: el análisis de las ideas presentadas por diferentes estudiosos del tema, para luego declarar el posicionamiento de la autora de la investigación, quien asume los razonamientos que implican el empleo del termino juego; presentado por (Peralta, M. , Fujimoto, G., 2016) como una especie de emblema de una cultura, por lo que el conocimiento profundo de las prácticas lúdicas es un elemento substancial en la comprensión de una sociedad.

El estudio de las ideas de otros autores posibilitó la comprensión del tema en cuestión, así se analizan las posiciones presentadas por (Delgado, 2011) y (Herrador, 2013) , quienes analizan el juego como una actividad propia del ser

humano, una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas, visto como una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas.

De otra parte, autores como: (Torberte, 2014), (Fernández, Y, y Serra, S., 2015) y el (Social., 2016) corroborados por la (Española, 2017) aluden al juego como una actividad de entretenimiento, estimulante y divertida, que actúa en el progreso educativo de los infantes y contribuye con el desarrollo cognitivo, emocional, afectivo, motriz en la formación de su personalidad.

En la bibliografía consultada se encontraron diferentes clasificaciones con respecto al juego, en interés de la investigación se asumen las referidas por (Ferland, 2009) y el (Social., 2016) :

- **Juegos de dramatización:** representan personajes.
- **Juegos de movimientos:** contribuye armonizar sus funciones motrices.
- **Juegos didácticos:** cumplir una regla establecida de un objetivo del conocimiento.
- **Juegos tradicionales:** desarrollan habilidad, rapidez e ingenio.
- **Juegos psicomotores:** exploración placentera a probar la función motora.
- **Juegos cognitivos:** desarrollo cognitivo del individuo.
- **Juegos sociales:** necesarios en el proceso de socialización.
- **Juegos afectivos-emocionales:** expresan sus deseos conscientes e inconscientes.

(Castañeda, 1999) plantea que estas diferentes clasificaciones de los juegos, pueden combinarse y convertirse en juegos mixtos, con variedad de objetivos e intereses, pues representan para los niños (as) una oportunidad en la adquisición de habilidades.

En interés de la investigación, en este apartado se centran las ideas en los juegos tradicionales, considerados por (Pilliza Ruiz, 2016)y (Herrador, 2013) como actividades de gran valor cultural, mediante las cuales se desarrollan capacidades, habilidades y valores en las distintas áreas del conocimiento, ejecutados en forma de actividades lúdicas, asumen como cualidad fundamental que se transmiten de generación en generación con una función educativa, formadora y cultural.

El tema de los juegos tradicionales, con un marcado interés pedagógico y didáctico ha sido motivo de análisis y estudio en diferentes contextos latinoamericanos, luego de haber realizado una búsqueda acerca de la problemática, se encontraron documentos, de valor teórico, los cuales favorecieron el desarrollo de la investigación de autores como:

(Castañeda, 1999), (Burgués, 2002), (Alfaro Torres, 2002), (Duran, 2003), (Carrillo, 2003), (Dávila, 2003), (Castro, 2006), (Diéguez, 2007), (Báñeres, D., Bishop, A. J., Cárdena, M., 2008).

Al delimitar las características que presentan los juegos tradicionales, se consultaron las ideas de: (Salas, 2001), (Busto, Muñoz, A. y Caste, 2007), Soto (2008), (UNESCO, 2010), (Sánchez N. , 2016), (Romero, 2016)quienes las definen a partir de:

- Se emplean en determinadas épocas del año
- Su objetivo puede ser variable, según los intereses de los participantes y de quienes los promueven
- Se desarrollan tanto, de forma individual como colectiva
- Predomina, en estos juegos la interacción entre dos o más jugadores,
- Los fines, generalmente son competitivos.
- Es usual que permitan la reproducción de roles con mayor o menor grado de fantasía.
- Generalmente tienen reglas sencillas y de fácil asimilación por los infantes.
- Posibilitan el establecimiento de relaciones sociales y comunicación entre los infantes y con los adultos.

Los juegos tradicionales se realizan en diferentes espacios, estos pueden identificarse en: salones de recreo, patios, jardines, parques o calles, generalmente pueden denominarse como juegos de calle, lo cual posibilita que se reproduzca una cultura, con identidad propia, que se denomina cultura infantil callejera, afirmación reconocida por autores como: (Lavega, 2003), (Hernández I. , Sistema de juegos tradicionales infantiles para la comunidad Boca de Camarioca Santa Marta del municipio Varadero”., 2007), (García, 2009), (Fernández, 2016).

La finalidad de los juegos tradicionales, es reconocida por investigadores a nivel internacional: (Ofele, 2009, 2010), (Morera, 2008), (Burgos, 2008), (Pérez, L., y Lagardier, F., 2015) quienes plantean -en dichos juegos- la búsqueda de una orientación hacia el ente educativo, la creatividad, el razonamiento, la convivencia en grupo, la instrucción no formal.

Otros estudiosos del tema: (Burgos, 2008), (Lantigua, 2010), (Echevarría, J., y Peña, M., 2011), (Montes, 2015) aluden a los cambios científico- técnicos, de última generación, centrados en las tecnologías de la información y las comunicaciones, ejemplo de ello lo constituyen los video juegos y las herramientas tecnológicas, que influyen en la sostenibilidad de las prácticas de estos juegos, reto que no escapa a la mirada de pedagogos, psicólogos, sociólogos y familias en el mundo.

Entre otras, se defiende la idea de la formación de valores en la práctica sistemática de los juegos tradicionales: Hernán (Hernández I. , 2007) , (Echevarría, 2007) (Busto, Muñoz, A. y Caste, 2007) pues consideran que estos la interacción entre los infantes y desarrollan el compañerismo, la solidaridad, el respeto al otro, la empatía, la tolerancia; además apuntan a su valor sociocultural en la promoción de comportamientos y modos actuación positivos, heredados en costumbres y tradiciones que han sido transmitidas, de forma oral, de generación en generación.

Luego, a criterio de la investigadora, el estudio y la búsqueda de alternativas para promover y salvaguardar los juegos tradicionales, es un tema de actualidad, que aún necesita de atención desde la gestión del conocimiento científico pedagógico.

A partir de ese criterio se consultaron, en esa línea de pensamiento, a autores que plantean la utilización de los juegos tradicionales con interés pedagógico en el contexto ecuatoriano, de manera particular: (Fausto, 1980), (López, M. y Gómez, L., 2011), (Ayala Santillán, J.E., Tene López, S.M., 2014) , (Delgado, 2011), dicho planteamiento es fundamentado en la oportunidad que

brindan para salvaguardar las tradiciones y culturas y a la vez socializar las mismas, entre generaciones, de modo que se logre la sostenibilidad en el tiempo; sin embargo estos estudios no tienen la dirección hacia el empleo de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años.

Los **juegos tradicionales** han recibido diferentes clasificaciones en la literatura científica, según el interés de los investigadores y el campo de acción en que estos son observados: (Mantilla Aguirre, 2003), (Astudillo, 2008) , (Parra Buestan, 2016), (Segovia Baus, 2016). Para el caso particular de este estudio, la autora asume los planteamientos expuestos por (Pepall, L., Richards, D. y Norman, G. , 2006) quien los califica en juegos: sensoriales, motores, intelectuales, sociales

Los **juegos sensoriales**, tienen la facultad de provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones, producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades; considerados como una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social, pues los infantes -con este tipo de juegos- intentan crear los elementos más próximos a la realidad que viven.

Los medios y materiales (juguetes artesanales o industriales) que se utilizan en los juegos sensoriales posibilitaran descubrimientos, creaciones invenciones y todo esto llevará a los infantes a establecer un conocimiento nuevo y significativo para ellos; cuya primera aproximación es individual, y llegan a descubrirse a sí mismos mediante los sentimientos que se evocan; posteriormente comenzarán a interactuar con otros iguales, dando inicio a la cooperación, a partir del estímulo

para la comunicación y el logro de las construcciones, en la cual debe primar libertad para la elección de con qué, cómo y con quién o quiénes van a jugar.

Los **juegos motores**, desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los infantes, en ellos el factor dinámico es el elemento más relevante, pues generalmente resultan en juegos de movimiento, desde estos se posibilitan emociones, satisfacciones y vivencias, al relacionar las acciones que ejecutan con las cosas que pasan a su alrededor; permiten el desarrollo de destrezas y habilidades en la coordinación de movimientos, luego son muy eficaces para proporcionar capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar y cualidades morales y volitivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, la constancia y autoestima.

El objetivo fundamental de los juegos motores es contribuir al desarrollo de las capacidades y habilidades físicas, desde los primeros años de la vida. Entre otros, se reconocen como juegos de: manos, saltar, fuerza, movimiento; en sus prácticas, generalmente debe estar presente un adulto, este debe tener un rol dual, de orientador y supervisor, estimulando la independencia, creatividad y el placer de jugar tanto en parejas o por grupos, haciéndoles observar el respeto por las reglas del juego y entre ellos; además, tiene la responsabilidad de dar una explicación, acompañada de una demostración de manera clara y precisa y una vez finalizado el juego, propiciara se comente y se dé la opinión sobre lo ocurrido en el mismo.

Los **juegos intelectuales**, se identifican como aquellos, en los que se hace intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, por ejemplo: el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión

(adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias); en este tipo de juego tradicional la imaginación desempeña un importante papel en la vida de los infantes, pues les permiten realizar acciones mentales, entre otras: analizar, comparar, observar, crear, ese modo pueden interrelacionarse, entre sí, de una forma armónica, solidaria y participativa.

Los **juegos sociales**, tienen la finalidad de propiciar la agrupación, la cooperación, el sentido de la responsabilidad grupal, espíritu e institucional; esta tipología de juego es considerada como una de las fuerzas socializadoras de mayor impacto en los infantes, pues se definen como un instrumento para la adquisición de conocimientos, observados desde: la sensibilidad social, el aprendizaje del comportamiento grupal, la satisfacción de las necesidades personales, la identificación del medio que le rodea, la sostenibilidad de tradiciones y costumbres, en ello, tienen importancia los valores, transmitidos de generación en generación como herencia cultural, familiar y social.

Los juegos tradicionales, se han valorado a partir de considerar su importancia, a nivel internacional, primando en ello diversidad de criterios, emitidos por investigadores como: (Barbón, 2007), (Moreno, 2010), (Carrillo, 2003), (Torres, 2013), (Rodríguez, A., Almodóvar, P. Cerrillo, J., 2016); en sus planteamientos existe unidad de criterios al exponer que los juegos tradicionales tienen valor pedagógico y en el ámbito educativo por:

- La variedad de presentación y realización que permiten el desarrollo de una educación equitativa e inclusiva.
- La posibilidad de su empleo, sin gastos económicos ni de recursos, que puedan estar fuera del alcance de las familias y de las instituciones educativas.
- La oportunidad de convertirse en formadores de valores, formas y estilos de vida y comportamientos adecuados, defensores de tradiciones y costumbres de contextos particulares.
- La posibilidad de estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego, según la cultura y la región en la que se juega, y ser adaptado a otras regiones y culturas.
- El orden teórico práctico, que permite en estos el uso de una didáctica particular y a la vez diferenciada y flexible.
- Los procesos de tiempo y espacio en que se pueden realizar, que permiten su repetición una y otra vez.
- Constituirse como una vía de acceso a la cultura local y regional.
- Permitir el conocimiento y la comprensión de aspectos de la vida, las costumbres, los hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.
- Ser un referente en el conocimiento de la historia a nivel internacional y regional.
- Permitir la adquisición de conocimientos, el paso de lo concreto a lo abstracto, la formación del carácter y de los hábitos que afirman la formación de la personalidad, al desarrollar la imaginación y enriquecer los vínculos y manifestaciones sociales de los infantes.

- Posibilitar el acercamiento inter-generacional y mantener las tradiciones pues, se pueden elaborar con recursos propios los medios, poniendo en práctica el propio ingenio y la creatividad.
- El mantenimiento de las tradiciones orales ante 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 y la receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

Diferentes estudiosos del tema, en la literatura pedagógica, a nivel internacional, del Siglo XX e inicios del XXI: (Giró, 1998), (Lavega, 2003), (Movsichoff, 2005), (Camacho, 2005), (Muñoz, 2006), (Jiménez J. , 2009), (Lara, 2006), (Jiménez, 2006), (Méndez, A. y Fernández, J., 2011) reconocen, entre otros juegos tradicionales: la pelota, el trompo, las bolitas, la mancha, el rango, la gallinita ciega, la rayuela, rondas, yo-yo, la sogá, juegos de hilo, papalotes, trompos, carreras en saco y sancos; en ello exponen las variantes que pueden asumir según el contexto en que se desarrollan y los recursos a utilizar.

A criterio de la autora de la investigación, los juegos tradicionales pueden ser considerados como un elemento de estudio desde las ciencias pedagógicas, su valor radica en las posibilidades que brindan para fomentar valores, conocimientos y habilidades en los niños (as) de todas las edades, pues se concuerda en reconocer que es una actividad propia del ser humano, que le posibilita entretenimiento y desarrollo cognitivo, emocional, afectivo, motriz.

Desde el plano particular del desarrollo motriz, se analiza la importancia de los juegos tradicionales, a fin de concatenarlos como centro de la investigación, estableciendo, en ello el estudio de sus tipologías como parte de su valor cultural; en ese interés se presentan en el siguiente apartado las consideraciones al respecto.

1.3. Los juegos tradicionales, su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 3 a 4 años

En este apartado se analizan los juegos tradicionales a partir de la influencia que ejercen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años; para ello la autora sigue un algoritmo que toma como punto de inicio las concepciones de investigadores que anteceden a este estudio, al valorar sus aportes en función del interés del estudio en el cual se combinan aspectos esenciales de dicho tema.

La consulta bibliográfica realizada apunta hacia autores que han recreado la importancia que le conceden a los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad, de manera general: (Rodríguez, P. y Flores, S., 2013), (Ofele, 2006), (García, 2009), (Caballero, A. M., Yoli, J.P., Valega, Y.E., 2010) quienes advierten que a medida que el niño crece su principal enfoque en la actividad lo constituye el juego, y el equilibrio que logra entre dicho juego y su desarrollo motor a partir de las funciones que le permiten un aprendizaje que lo lleva a aprender a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales, investigar los roles de la familia, de su sexo y del contrario, a como relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en

tareas cooperativas o competitivas y grupales, a obtener conocimientos de las normas de conducta afines a su cultura.

Otros autores: (Oliveira, 2016), (Moyle, 2000), (Luciano, 2013) aluden al valor de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, de manera particular, en ello comentan sobre como a los niños les agradan repetir los juegos, partiendo de considerar que es una de las características de estos juegos, por la repetitividad que se dan en la mayor parte de las acciones de estos, lo cual permite el desarrollo de las destrezas motoras gruesas.

De otra parte, autores como: (Mawere, 2012), (Pepall, L., Richards, D. y Norman, G. , 2006), (Echevarría, 2007) coinciden con los citados anteriormente y agregan que el empleo de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, de manera particular, a medida que las destrezas se multiplican, los infantes integran actividades más complejas y coordinadas, de acuerdo con la realidad física y las capacidades, así como las limitaciones de su propio cuerpo, desde el cual proporciona una liberación de la energía, que establece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas, y aumenta la capacidad perceptiva del ambiente lúdico en las formas, las relaciones espaciales – temporales y el pensamiento lógico.

Las reflexiones analizadas, derivadas del estudio de las ideas de investigadores como: (Diéguez, 2007), (Sarlé, P, Ivaldi, E., Hernández, L., 2014), (Conde, 2007) coinciden en el empleo de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, pues favorece descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna, que permite confiar en la constancia y la consistencia del ambiente, al analizar la realidad de su medioambiente, y poder expresar

sentimientos al operar los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo, de modo que se logre la posibilidad de socialización y desarrollo de su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

Es consideración de la autora de la investigación que el empleo de los juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, pues estos permiten a los infantes el desarrollo de movimientos, de acción, ejecución y movimiento, mediante la actividad; nótese que en ello, las características esenciales de los juegos tradicionales posibilitan que se involucren con gusto, alejándose de lo cotidiano para entrar en un mundo de fantasías, que los llevan a la realidad y desde esa posición poder estimular el desarrollo de la motricidad gruesa.

El estudio teórico permitió comprender los pronunciamientos de otros autores: (Valdiviezo, 2005), (Vemoqui, 2011) quienes defienden el empleo de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa, tomando como punto de partida que permite la estimulación del equilibrio y la coordinación, por consiguiente, los juegos tradicionales deben realizarse de forma ordenada, con previa preparación y organización para llevarlo al plano de los principios de la pedagogía.

(Chávez, González, & Lorenzo, 2005), agregan que en el empleo de los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa es importante la acción del educador o docente, quien llevará la dirección de los juegos en correspondencia con las edades de los infantes hasta donde se ha planeado, promocionando en el juego como se deben respetar las reglas, para el objetivo previsto.

En esa línea de pensamiento, se observa una tendencia hacia el uso de los juegos tradicionales con fines pedagógicos y como herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa en edades tempranas, en ello autores como: (Chávez, González, & Lorenzo, 2005), (CÉPEDES., 2003), (Fernández, Y, y Serra, S., 2015) plantean que se ayuda a la educación intelectual y a la instrucción.

El análisis de las ideas de los autores referenciados permitió a la autora de la investigación comprender la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, sin embargo, sus pronunciamientos se direccionan, de manera general a diferentes edades y educaciones; en ello se consideró lo importante que resulta, en interés del estudio, el análisis de este particular en los niños de 3 a 4 años.

Dicho planteamiento, se fundamenta en las características que presentan los infantes en esas edades, quienes no alcanzan el desarrollo de su motricidad y como los juegos tradicionales, empleados con una intención pedagógica pueden contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa, intención marcada desde los vacíos teóricos que se encontraron y que pretenden con la investigación favorecer el proceso pedagógico en la Unidad Educativa “Rumiñahui”, para ello se precisa de la gestión del conocimiento científico, desde el cual se pretende salvaguardar los juegos tradicionales como expresión cultural en la estimulación motriz gruesa.

En tanto, se asumen las ideas de (Alarcón, 2015) (Danderfer R, Montenegro A. , 2012), (ARROYO, y SOARES, 2002) (Barbón, 2007), (Muñoz, 2006) quienes plantean que el desarrollo perceptivo-motor se inicia en el ser humano a partir

del nacimiento a la par del desarrollo biológico con los cambios físicos relativos al peso y la estatura; al desarrollo fisiológico, con cambios internos y externos y también los cambios psicológicos, donde la conducta se va transformando a medida que el ser humano crece, se comunica y se interrelaciona con sus semejantes hasta llegar a conformar una personalidad propia.

Luego, el empleo de los juegos tradicionales posibilita el desarrollo de la motricidad gruesa, al permitir la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, devenidas en habilidades motrices, observables desde la posición de alguna de las partes del cuerpo para efectuar desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones; en ello, juega un papel importante el desarrollo intelectual, afectivo y social desde el cual se favorece la relación con el entorno a nivel cognitivo (memoria, atención, concentración y creatividad) social y afectivo.

Otros autores también reconocen la importancia de los juegos tradicionales, estos asumen el valor de preservar y socializar dichos juegos: (Lavega, 2003), (Beltrán, Díaz, Pelegrín, y Zamora, 2002), (Badia Solé, M. y Díaz, J. , 2006), (Blanco, 1995) ; sin embargo no establecen una relación con el desarrollo de estos y la motricidad gruesa en los infantes de 3 a 4 años en el desarrollo motor grueso.

De otra parte, autores como: (Delgado Fuentes, 2016), establecen una relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, observándose como una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana, luego, considerada como una función o lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y

manifestarse, en ello los juegos tradicionales permiten la práctica de la motricidad gruesa, la cual proporciona placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad, manifiesta en el lenguaje corporal, desde el cual le permite transmitir sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible.

En esa dirección se hace necesario la búsqueda de alternativas que condicionen espacios para el desarrollo de los juegos tradicionales, intencionados hacia la motricidad gruesa, aspecto que se asume como un reto a partir de considerar los juegos tradicionales ecuatorianos de modo general y los propios de cada región de modo particular, transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos sucesivamente, como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

En ese interés se direcciona el proceso investigativo que se presenta, desde una visión estratégica, que permitirá desplegar desde un ente educativo pedagógico, estudiar y mostrar las diferentes variantes en que se pueden emplear para el desarrollo de la motricidad gruesa, observada en acciones para la atención, memoria, actividades manuales, juegos activos, el uso de los músculos grandes de sus piernas, brazos y tronco, entre otras; aspectos que se consolidan en el siguiente capítulo del informe de la investigación.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA UTILIZADA EN LA PROPUESTA: DE ORGANIZACIÓN/PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES PARA LA MOTRICIDAD GRUESA CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

La metodología utilizada para la realización de la investigación es la cualitativa, su uso permitió se analizan las diferentes características que muestran al sujeto y al objeto de estudio, por medio de ella se argumenta desde la teoría y da cuenta de una realidad, al comprender como se presenta el estado de arte en la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, en relación al comportamiento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, en los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años.

Luego, el empleo de la metodología cualitativa utilizada para la realización de la investigación posibilitó la flexibilidad dentro del proceso investigativo y sus postulados van de lo general hasta lo particular, lo cual se evidencia en las experiencias personales de cada una de las docentes que participaron con sus criterios en el estudio. Como antecedente teórico se abordó la relación al comportamiento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, hasta llegar al contexto la Unidad Educativa “Rumiñahui”. Este enfoque posibilitó que la investigadora estudiara la realidad en su contexto natural, a partir de la inferencia de significados e interpretaciones de las personas que participaron; lo cual implicó un conocimiento profundo de los hechos para describirlos y valorarlos adecuadamente.

La recolección de datos en el estudio cualitativo según (Hernández Sampieri, y otros, 2006), busca obtener datos que se convertirán en información de personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad; en

las propias «formas de expresión» de cada uno de ellos. Al tratarse de seres humanos los datos que interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias; por tanto, el método y las técnicas utilizadas estarán en función de acopiar dicha información. Los datos se recogieron en los ambientes naturales y cotidianos de los participantes durante el proceso investigativo.

Otra característica de la metodología cualitativa que permitió el desarrollo de la investigación, es que el principal instrumento para la recolección de datos es el propio investigador, pues es quien observa, entrevista, revisa documentos, conduce sesiones, y constituye una fuente de datos. Su reto mayor consiste en introducirse al ambiente y mimetizarse con este, pero también en lograr capturar lo que las unidades o casos expresan y adquirir un profundo sentido de entendimiento del fenómeno estudiado. (Hernández Sampieri, y otros, 2006)

El método cualitativo de investigación fue apropiado para conocer los significados que las personas asignan a sus experiencias. El método del paradigma cualitativo escogido para desarrollar la investigación fue el estudio de caso. Este método en la actualidad resulta útil con diferentes fines. (Álvarez y Barreto, 2010), lo definen como el método cualitativo de investigación que: estudia un caso específico y bien delimitado que puede referirse a una persona, institución, fenómeno o evento, generalmente se parte de la realidad estudiada y descrita para entrar en razonamientos inductivos; esto entraña que no intenta comprobar cuestiones establecidas a priori. Lleva a cabo un proceso heurístico que permite una interpretación nueva, o más rica, que puede incorporar otros conocimientos, comprobar los existentes, o rechazarlos.

En este caso el punto de partida fueron las investigaciones que anteceden a la presente en el contexto internacional y ecuatoriano y de modo particular en la Unidad Educativa “Rumiñahui”, pues en ellas se presentan generalidades, las cuales no llegan al nivel esperado en relación a una vía que permita mejorar el comportamiento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, en los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, luego, se logró una interpretación más completa que incorporó nuevos conocimientos y contribuyó a encontrar nuevos significados.

También resultaron muy importantes los métodos del nivel teórico. Según (Álvarez y Barreto, 2010) : suele calificarse de métodos teóricos generales algunos que, en efecto, tienen una validez tan amplia, que se relacionan con toda actividad científica y, en ciertos casos, con el pensar mismo como función del ser social: análisis y síntesis, inducción y deducción, histórico-lógico.

El histórico-lógico permitió seguir la evolución de los procesos estudiados tal y como se han desarrollado, teniendo en cuenta sus progresos, estancamiento y retrocesos, al determinar tendencias, características generales, periodizaciones, entre otros elementos que lógicamente organizados ofrecen un conocimiento exhaustivo de las principales categorías de análisis en la investigación, en ello fue de gran importancia el acercamiento histórico al estudio de antecedentes de la motricidad gruesa y su relación con los juegos tradicionales y analizar las particularidades de su desarrollo, con énfasis en lo latinoamericano y su comportamiento en Ecuador.

El análisis-síntesis permitió el estudio de los aportes de investigadores que abordan, indistintamente, la motricidad gruesa y su relación con los juegos

tradicionales, luego fue necesario asociar criterios, buscar divergencias y finalmente tomar posicionamiento en el tema. Además, se empleó para realizar de forma coherente y sintética el marco teórico de la investigación.

La inducción-deducción fue empleado para la interpretación de los datos arrojados por cada una de las técnicas de investigación aplicadas, pues a partir del análisis de estas y sus resultados se fundamentó el camino a seguir en la elaboración de la propuesta.

2.1. Muestra

Para la presente investigación se realizó un muestreo no probabilístico intencional teniendo en cuenta la posibilidad que tuvieran las personas de aportar datos significativos para la investigación, por tanto, la intencionalidad ha sido fundamental para lograr profundidad y solidez en la información que sea obtenida. El hecho de que no se pretenda generalizar los resultados, destaca el valor de la muestra no probabilística o dirigida, pues se logra obtener los casos que interesen al investigador y que ofrezcan una gran riqueza para la recolección y el análisis de los datos; por tanto, su elección no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación.

Se seleccionaron como muestra del siguiente estudio siete docentes, teniendo en cuenta el criterio de (Hernández Sampieri, y otros, 2006) , quienes plantean que: en los estudios cualitativos el tamaño de la muestra no es importante desde una perspectiva probabilística, pues el interés del investigador no es generalizar los resultados de su estudio a una población más amplia, lo que se busca en la indagación cualitativa es profundidad. Por lo tanto, se

pretende calidad en la muestra, más que cantidad. La muestra se seleccionó teniendo en cuenta que proporcionaran un sentido de comprensión profunda para el fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, de modo que se modifiquen los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

2.2. Instrumentos, Técnicas y procedimientos para recoger información y sus resultados

Para el planteamiento del problema se aplicaron instrumentos de investigación científica que permitieron corroborar el planteamiento empírico del mismo, sustentado en la práctica pedagógica de la investigadora, estos se definen en: revisión de documentos, encuesta, observación.

Antes de aplicar los instrumentos de indagación del problema se procedió a emplear el consentimiento informado (**Anexo 1**), mediante el cual los participantes de la investigación mostraron su conformidad con el fin de contribuir con la misma.

A continuación, se describe como es el proceso de búsqueda de información.

La guía para el análisis de documentos (**Anexo 2**), se elaboró según las necesidades que la investigadora consideró, en ello se establecieron regularidades que responden al objeto de estudio y campo de acción de la investigación.

El estudio teórico metodológico del comportamiento de la motricidad gruesa y su relación con el empleo de los juegos tradicionales en beneficio de los infantes

de 3 a 4 años, en el contexto internacional y nacional permitió corroborar que existen variedad de investigaciones en esa dirección, las cuales indistintamente, apuntan a propuestas que potencian ese tema, sin embargo aún se percibe que es necesario continuar profundizando en ese sentido, sobre todo a partir de considerar la particularidades contextuales de los espacios pedagógicos, en este caso, de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

En los documentos es pobre la intención hacia el empleo, de manera formalizada de los juegos tradicionales, en ello la valoración de las ventajas es observada en la teoría y las posibilidades que tienen para el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes de 3 a 4 años, se analiza superficialmente, si se tiene en cuenta que estos documentos forman parte del marco legal de atención a la primera infancia. Se evidencia que el conocimiento de actividades que puedan suplir las deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes es generalizado y la promoción de acciones pedagógicas, según las particularidades de las instituciones educativas, queda a la espontaneidad de quienes estén interesados en el tema.

En el **Anexo 3**, se muestra la Guía elaborada para la observación a las actividades, en la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, con el objetivo de obtener información en relación al conocimiento y las necesidades que se presentan en la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, en los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años. En ello, se citaron 21 actividades, y se pudo comprobar que las docentes tienen dominio pedagógico del contenido y de los objetivos, del tratamiento metodológico de estos, emplean métodos y procedimientos, medios de

enseñanza y forma de evaluación del aprendizaje adecuadas que les permiten la atención al trabajo independiente, sin embargo presentan dificultades en aspectos inherentes al desarrollo de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, lo cual afecta los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, el análisis de la guía de observación se ve reflejado en el **Anexo 5**.

En esas deficiencias se encuentran: tener claridad de por qué, para qué, cómo y bajo qué condiciones van a realizar las acciones de aprendizaje de la motricidad con los juegos, el vocabulario técnico de estos, los contenidos de la actividad con la formación integral del infante, los principios didácticos, y la variedad / creatividad en la búsqueda de la relación juego /motricidad para el fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales.

Los resultados de la encuesta (que se encuentra en el **ANEXO 6**) aplicada a las docentes de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, corroboraron que tienen potencialidades pedagógicas para el fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales y resolver los problemas que afectan los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, en ello se identificó que necesitan de ayuda, pues en su deducción se evidencian aspectos de conocimiento que las afectan. Así, por ejemplo, declaran que en la formación como docente los contenidos que las preparen para el empleo de los juegos tradicionales en función del desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes, fue muy generalizado y ese conocimiento es empírico, lo cual hace sentir que necesitan de ayuda y mostraron estar de acuerdo en ello.

Reconocieron el valor de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices, sin embargo, reconocieron que los emplean asistemáticamente y la mayor de las veces sin previa planificación, pues, aunque reconocen las ventajas los juegos tradicionales, no lo tienen presente, y las condiciones didácticas y metodológicas para su empleo en el desarrollo de la motricidad gruesa no suple las necesidades que tienen en ese sentido.

En oposición a ese planteamiento, consideraron que la utilización de los juegos tradicionales sería una herramienta didáctica, desde la cual se mejoraría el proceso de enseñanza- aprendizaje y en especial el desarrollo de la motricidad gruesa, pero aluden a tener fallas en su conocimientos para ello, luego mostraron estar de acuerdo en relación a que se les provea de una propuesta de actividades para fomentar la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, lo cual les resultaría útil y necesaria para su desempeño profesional.

Al contrastar los resultados de la indagación pedagógica con el planteamiento empírico de la investigadora, se establecen regularidades que apuntan a lo necesario que resulta la propuesta de actividades que contribuya al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, de modo que se modifiquen los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

Estas regularidades se determinan en:

- La observación de deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa, manifiestos en movimientos descoordinados del equilibrio, la orientación espacial y la coordinación de movimientos para realizarlas, cuando implica la ayuda de todo el cuerpo y se requiere de una mayor coordinación óculo manual y orientación espacio-temporal.
- Se presta atención de prioridad al aspecto cognitivo, sobre el psicomotriz, en ese sentido no se aprovechan las ventajas de los juegos tradicionales y sus significados lúdicos, que adquieren un mayor significado para los infantes y permiten una participación mucho más activa.
- Existe predominio hacia un desbalance adecuado entre la ejercitación individual y otras formas de interacción colectiva, las cuales pueden ejecutarse con el empleo de los juegos tradicionales a fin de trabajar las habilidades motrices como: caminar, correr, lanzar, saltar, trepar, reptar, rodar, golpear, escalar y cuadrupedia de forma variada.
- El ambiente de aprendizaje se observa inadecuado, reducido, sin la ambientación requerida, de modo que se afecta las actividades donde se pongan de manifiesto la flexibilidad, regulación de los movimientos, adaptación y cambios motrices equilibrio, coordinación, orientación espacial y ritmo, además esto provoca fallas en la realización de las acciones motrices, la independencia, seguridad, y una adecuada relación con sus pares.
- Las docentes aceptaron que carecen del conocimiento de actividades que puedan suplir las deficiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa al no

contar con actividades elaboradas por la vía del conocimiento científico.

La metodología utilizada corroboró la necesidad de ofrecer sugerencias para la organización/planificación de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa desde sus contenidos, capacidades y habilidades en articulación con los juegos tradicionales, en ese interés se presenta a continuación dicha propuesta.

CAPITULO III. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA: SUGERENCIAS DE ORGANIZACIÓN/PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EL TRATAMIENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ARTICULACIÓN CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

En este capítulo se ofrecen las sugerencias de organización/planificación de actividades de motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales se direcciona hacia las docentes que atienden a los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

Tiene una estructura que se establece en dos momentos:

1. La caracterización de los infantes en las edades de 3 a 4 años, que toma como punto de partida los objetivos de la motricidad y las habilidades motrices que deben desarrollarse (Bequer, G Amaro, T., Agrelo, O., y otros, 2018),
2. Los fundamentos que la sustentan, para luego declarar
3. El objetivo general y la estructura que se sugiere para la organización/planificación de las actividades propiamente dichas.

3.1. Caracterización del desarrollo de habilidades motrices en los infantes en las edades de 3 a 4 años

La caracterización de los infantes en las edades de 3 a 4 años, toma como punto de partida el desarrollo de habilidades motrices que le permiten accionar en el entorno con mayor seguridad e independencia, por ello el enfoque va dirigido a los objetivos de la motricidad donde se pongan de manifiesto la flexibilidad, regulación de los movimientos, adaptación y cambios motrices,

equilibrio, coordinación, orientación espacial y ritmo, además la realización de sus acciones motrices, independencia, seguridad, y una adecuada relación con los pares al mantener una postura correcta en posición estática y en movimiento.

Los contenidos de la motricidad en los infantes en las edades de 3 a 4 años se centran en la ejecución de habilidades motrices, tales como:

- Caminar: por sendas, sobre tabla en el piso, sobre líneas, sobre tabla inclinada, sobre un banco o tabla a una altura, pasando obstáculos a una altura. Combinación con otras habilidades.
- Correr: por sendas, una distancia, sobre tabla inclinada, sobre un banco o tabla a una altura y combinación con otras habilidades.
- Saltar: con dos piernas: hacia diferentes direcciones, de profundidad, hacia una altura, saltar obstáculos a una altura (sin carrera de impulso) con una pierna: alternadamente y la combinación con otras habilidades.
- Lanzar: (con dos manos y una alternadamente) de diferentes formas, hacia diferentes direcciones, hacia un objetivo, atrapa pelotas lanzadas, rebote en el lugar y combinado con atrape y la combinación con otras habilidades

Las principales direcciones se encaminan al desarrollo de la motricidad gruesa, con la ejercitación de los grandes grupos musculares mediante los ejercicios de desarrollo físico general y habilidades motrices y la motricidad fina que favorece la ejercitación de los pequeños músculos (cara, manos, pies).

La sistemática estimulación y la observación a la actividad motriz de los infantes, le permite al adulto evaluar sistemáticamente cómo logra realizar por sí solo las habilidades, para poder crear las condiciones que favorezcan las nuevas formas de ejecutar los contenidos del programa, con énfasis en este año de vida en aquellas habilidades motrices cuya ejercitación implica desplazarse en el espacio, (caminar, correr y cuadrupedia) y que incluye la ejecución en diferentes planos, exigiendo del niño mayor desarrollo del equilibrio, la orientación espacial y la coordinación de movimientos para realizarlas, ya que se reduce la base de sustentación y se incrementa la altura en la que ésta se realiza.

Otras acciones más complejas proyectadas para esta edad, se evidencian al rodar y lanzar hacia un objetivo; habilidades motrices que reflejan el establecimiento en el área de una referencia para la realización y precisan de mayor regulación y amplitud en la acción motriz, de igual forma atrapar pelotas lanzadas, aun cuando implica la ayuda de todo el cuerpo para realizarlo, requiere de una mayor coordinación óculo manual y orientación espacio-temporal.

Todas las actividades que se realicen con los niños entre los tres y cuatro años, deben poseer un carácter lúdico, ya que estas adquieren un mayor significado para él y lo conducen a una participación mucho más activa. Además de buscar un balance adecuado entre la ejercitación individual y otras formas de interacción colectiva.

En esa mirada, además se debe propiciar la ejecución de las habilidades motrices, caminar, correr, lanzar, saltar, trepar, reptar, rodar, golpear, escalar y cuadrupedia de forma variada, la realización de actividades físicas donde se pongan de manifiesto la flexibilidad, regulación de los movimientos, adaptación y

cambios motrices equilibrio, coordinación, orientación espacial y ritmo, de modo que puedan demostrar en la realización de sus acciones motrices, independencia, seguridad, y una adecuada relación con los coetáneos y mantener una postura correcta en posición estática y en movimiento.

En ello, los contenidos de la motricidad gruesa se determinan de manera particular en:

- Desplazamientos: caminar, correr y saltar. Dispersos, en diferentes formaciones, pasando y bordeando objetos (colocados en forma alineada o dispersos), hacia diferentes direcciones, transportando objetos de distintas formas o en diferentes partes del cuerpo, combinado las diversas formas de desplazamientos con otros elementos como girar, detenerse, dar palmadas.
- Ejercicios para el desarrollo físico general de la cabeza, brazo, tronco y piernas, al emplear implementos o materiales ligeros.
- Ejecución de Habilidades motrices:
 - **Caminar:** por sendas, sobre líneas, sobre tabla inclinada, sobre un banco o tabla a una altura, pasando obstáculos a una altura. Combinación con otras habilidades.
 - **Correr:** por sendas, una distancia, sobre tabla inclinada, sobre un banco o tabla a una altura. Combinación con otras habilidades.
 - **Saltar:** con dos piernas: hacia diferentes direcciones, de profundidad, hacia una altura, saltar obstáculos a una altura (sin carrera de impulso)

Combinación con otras habilidades. Con una pierna: Alternadamente Lanzar: (con dos manos y una alternadamente) de diferentes formas, hacia diferentes direcciones, hacia un objetivo, atrapa pelotas lanzadas, rebote en el lugar y combinado con atrape. Combinación con otras habilidades.

- **Rodar:** (con dos manos y una alternadamente) desde diferentes posiciones, hacia diferentes direcciones, por diferentes planos, con diferentes partes del cuerpo, hacia un objetivo y atrapar con las manos objetos que ruedan, detener con un implemento o el pie. Combinación con otras habilidades.
- **Golpear:** (con un pie alternadamente y con implementos) en el lugar, hacia un objetivo, atrapar con las manos objetos golpeados, o detener con un implemento o el pie. Combinación con otras habilidades.
- **Cuadrupedia:** hacia diferentes direcciones, por debajo de obstáculos, por sendas, sobre una tabla o escalera en el piso, sobre plano inclinado. Combinación con otras habilidades.
- **Reptar:** dispersos, por debajo de obstáculos y por planos.
- **Escalar:** por escalera inclinada o de tijera, espaldera.
- **Trepar:** a un plano horizontal.
- **Juegos de Movimientos:** relacionados con las habilidades motrices.

Los contenidos de la motricidad favorecen el desarrollo de las habilidades motrices descritas anteriormente en su estrecha relación con las capacidades coordinativas, la flexibilidad y la postura, propósito que se materializa de la siguiente forma:

- **Coordinación:** se incrementa con una ejercitación dirigida a combinar en una acción motriz, varias formas independientes de movimiento (trabajo de diferentes segmentos corporales de forma simultánea). Estas combinaciones de movimientos de varias partes del cuerpo pueden incluir el trabajo de: brazos y tronco, tronco y piernas, piernas y brazos, entre otras, así como en la realización de habilidades motrices.
- **Equilibrio:** es la capacidad que hace posible desplazarse y/o mantener una posición con estabilidad, en el que intervienen los receptores visuales, auditivos y vestibulares, y se desarrolla al realizar las acciones motrices donde disminuya la superficie de apoyo, Ej.: por diferentes planos, con diferentes posiciones del cuerpo, combinaciones con giros y otros elementos.
- **Regulación de los movimientos:** al manifestar un control en los esfuerzos musculares al realizar una acción motriz; Ejemplos: Con respecto al esfuerzo físico, hacer un movimiento más-menos: amplio, grande, profundo, fuerte, suave, enérgico. Respecto al espacio, más-menos: alto-bajo, grande-pequeño, largo-corto; estirarse-agruparse. Con relación al tiempo, más-menos: rápido-lento, despacio, breve; rítmico, moderado.

- Adaptación y cambios motrices: se trabajan con la combinación constante e inesperada de elementos dentro de una actividad, fundamentalmente por orden verbal en una situación lúdica. Ejemplos: combinar la carrera-detenerse- hacer cuclillas - correr, caminar rápido - girar- cuadrupedia-caminar y buscar una pareja, entre otros. También se logra combinando habilidades y cambiando la forma o dirección en que estas se ejecutan.
- Orientación espacial: permite determinar de forma rápida y lo más exactamente posible la variación de la situación y los movimientos del cuerpo, en el espacio, en correspondencia con los objetos que forman su medio. Se logra a partir del conocimiento del propio cuerpo del niño y puntos de referencia relacionados con él, debe realizarse por indicaciones verbales, por ejemplo: arriba - abajo, dentro - fuera, a un lado o al otro, pararse de frente a su compañero o de espalda a él, correr entre líneas, hacer un círculo alrededor del árbol, saltar al frente, atrás, a un lado, con giro.
- Ritmo: es una combinación y sucesión armoniosa que se establece entre el tiempo de un movimiento y otro diferente. En las actividades físicas que realice el niño puede respetarse inicialmente el ritmo de ejecución individual, empleando el adulto indicaciones como: más rápido, más lento, etc. Para contribuir al desarrollo de esta capacidad, se precisa de la ejecución del movimiento al compás de un estímulo sonoro, logrando una adecuada relación entre el tiempo y el movimiento; esto exige del adulto la acertada selección de los estímulos, diferenciando los que empleará para

que el niño camine, con respecto a otras habilidades como correr, cuadrupedia, saltar y sus combinaciones.

Estas capacidades se manifiestan a través de las habilidades motrices, por tanto, en la medida que se ejerciten estas últimas con mayor variabilidad, se potencia el desarrollo de las primeras.

Al estimular el desarrollo de la flexibilidad, entendida como la capacidad de poseer gran amplitud de movimiento en las articulaciones, se deben seleccionar ejercicios para los diferentes segmentos corporales y al ejecutarlos el ritmo debe ser moderado, buscando el aumento de la temperatura corporal y con ello mayor elongación de los músculos y por tanto una mayor abertura de la articulación y amplitud del movimiento.

Para motivar a los infantes a ampliar sus movimientos corporales, se pueden emplear frases como: "más amplio, grande, profundo, bien abajo, arriba"; "resbalamos" e imágenes como "el muellecito, la mariposa, el sapito, peinarse con los pies somos una esfera, etc. La ejercitación se debe basar en el juego corporal y en la variedad de ejercicios que sugiera el adulto, evitando exceso de repeticiones y la aparición de la fatiga muscular.

- **Caminar:** la ejercitación del caminar implica velar por el mantenimiento de una postura correcta, como vía para la formación de adecuados hábitos. Esta habilidad desarrollada desde la infancia temprana, precisa de ejercitarse con mayor complejidad, por ello es importante combinarla con otras acciones y cambiar las distancias, alturas o dimensiones del espacio en que esta se ejecute.

El caminar sobre líneas (ancho de 3 cm.) puede realizarse trazándolas rectas, onduladas y curvas, de igual forma podrían colocarse las cuerdas. Al caminar por sendas, estas deben trazarse un ancho aproximado de 20 cm. Esta habilidad se debe ejecutar con mayor nivel de complejidad cambiando el plano y disminuyendo con ello la superficie de apoyo, por ejemplo: sobre una tabla inclinada o un banco los pequeños pueden caminar con o sin objetos en las manos o en la cabeza, cambiar la dirección, al frente, con pasos laterales, con giros, entre otras, así como pasando pequeños objetos. Las tablas tendrán un ancho aproximado de 20-30 cm. Su inclinación será de 30 cm aproximadamente, pudiendo aumentar en dependencia del desarrollo de los niños.

El caminar sobre tabla o banco puede ejecutarse con dos niños a la vez, uno frente a otro, los cuales pueden cruzarse en el centro del implemento o girar y regresar. Se les propone, por ejemplo: ¿cómo caminar por el banco apoyando un solo pie?, ¿apoyando un pie y una mano?, ¿con los glúteos? (lateral, al frente o hacia atrás a horcajadas), entre otras formas. Se pueden combinar algunos de estos elementos. La altura del banco o tabla será de 25 cm hasta 30 cm, aproximadamente.

Cuando se camina pasando obstáculos a una altura, se emplean vallas pequeñas, varias laticas, cuerdas atadas a sillas, bastones apoyados a una altura entre otros. La altura de los obstáculos comenzará en 15 cm hasta llegar a un aproximado de 30 cm. Varios obstáculos alineados puede tener la misma altura, aumentarla o variarla de uno a otro dentro de los límites de posibilidades del pequeño.

Al utilizar la escalera colocada en el piso, pueden pasar entre los peldaños y, además, sobre los bordes. A una altura determinada, los pequeños pueden caminar pasando entre los peldaños. De no tenerla se sustituye por los ejemplos dados en párrafos anteriores, ubicando los obstáculos de forma adecuada al efecto. En áreas verdes se puede estimular el caminar por encima de pequeños troncos fijos, muros.

Si el adulto observa que el niño logra hacer las actividades propuestas, puede complejizarlas, incluyendo la combinación con otras habilidades motrices. Se trata de no frenar su iniciativa para lograr la ejercitación de los contenidos que aparecen en el programa, determinando también, cuáles pueden ser realizados en el hogar y que otros precisan de su ejercitación durante los paseos u otro lugar donde con mayor libertad se pueda jugar con la participación directa del adulto u otros amiguitos.

Para ejercitar la habilidad de caminar con un mayor nivel de complejidad, el adulto puede aprovechar diariamente las posibilidades que ofrece el entorno para la realización del caminar por una superficie más estrecha, contén de aceras, bancos y muros, si es necesario inicialmente con ayuda y una vez que observe que logra hacerlo, pedirle que camine por esas superficies, transportando objetos en diferentes partes del cuerpo (cabeza, hombro).

Deben también estimular el caminar por encima de líneas (pintadas o empleando cintas o papel) de aproximadamente 3 cm. de ancho. Invítalo a correr libremente, así como a subir y bajar pequeñas pendientes o elevaciones que puedan encontrarse en el terreno. Niños y adultos colocados uno al lado del otro y sujetos de la mano, del codo, entrelazando los brazos, cruzando los brazos,

entre otras variantes, se desplazan en diferentes direcciones, (caminar, saltar, correr, girar)

- **Correr:** la carrera dispersos por el área es del dominio de niño de edad temprana, por ello se orienta variar las condiciones en las que esta habilidad se ejecuta, Ej. las sendas se para correr pueden trazarse rectas, onduladas y curvas y el ancho puede oscilar entre los 20 y 30 cm aproximadamente, en dependencia del desarrollo alcanzado. El largo oscila entre 10 y hasta 20 m.

La carrera a una distancia puede ser en parejas, tríos y pequeños grupos, debiendo aumentarse su longitud de manera paulatina, se comienza con 20 m y se llega hasta 30 m aproximadamente. Asegurar las condiciones del área (césped, superficie suave, sin desniveles) para que esta carrera se realice de forma continua, con la parte anterior del pie, evitando la aparición de lesiones. Se introduce la carrera por diferentes planos, inicialmente por tablas inclinadas a una altura entre 20 y 30 cm., muros, elevaciones del terreno, bancos y otros que no excedan de 40 cm, de altura.

- **Saltar:** el salto con las dos piernas debe ejecutarse con la parte anterior de los pies, caída con semi-flexión de las piernas y sobre una superficie suave. La variabilidad de acciones permite en estas edades que se realice, al frente, atrás y lateral, utilizando partes del cuerpo como punto de referencia: brazo al frente, salto al frente; también diferentes medios como: cuerdas, periódicos, pequeños objetos, marcas en el piso, bastones, cintas, aros, llevando objetos en las manos, entre las piernas, introduciéndose en sacos. Otra variante es dar varios saltos seguidos delimitados por los medios antes mencionados.

Se pueden realizar saltos con ambas piernas, tanto individual como en parejas. Los saltos en parejas se ejecutan coordinando el movimiento entre los participantes, por encima de las extremidades de un niño que permanece acostado o sentado, con piernas unidas o separadas y brazos separados. Utilizando una cuerda o línea larga se realizan saltos laterales con desplazamiento al frente o detrás (zig -zag sobre la cuerda o línea).

El salto de profundidad puede realizarse individual, en parejas o pequeños grupos y se efectúa de frente, de espalda y de lado a la profundidad. La altura será de 30cm aproximadamente. Al saltar a una profundidad con las dos piernas, se pueden representar animales, objetos; también se puede hacer desde diferentes lugares (muros, bancos, obstáculos, altura, etcétera) que los niños tendrán la posibilidad de elegir.

En el salto hacia una altura, se emplean colchones, tapa de cajón, muros, pudiéndose apoyar o no las manos. La altura será 10 cm. aproximadamente, se realiza hacia diferentes direcciones: al frente, hacia detrás y lateral. Se usan cuerdas atadas, barras, sección de cajón u otros materiales que selecciona o crea el adulto. Los saltos por encima de obstáculos, se tendrá en cuenta la altura de 20 cm aproximadamente.

Al ejecutar los saltos con una pierna; es importante alternar el salto con una y otra pierna, debe iniciarse al frente, y posteriormente laterales, atrás, desplazándose en estas direcciones sobre los medios enunciados para los saltos con ambas piernas. Los niños pueden saltar en parejas, con una mano en el hombro del compañero, desplazándose o girando, primero uno y después el otro.

Se combinan saltos con una y dos piernas, marcando en el piso el lugar de apoyo de los dos pies y de uno alternadamente, como si fuera un camino.

El adulto al combinar con otra habilidad y otros elementos, colabora con el niño en la colocación de tacos de madera (20 cm. de altura) o saquitos rellenos con arena por el área, y lo motiva a pasar sobre ellos (de uno a otro), logrando llegar lo más lejos posible sin caerse, puede con los mismos materiales, camina en desnivel, un pie sobre los tacos o saquitos y otro en el suelo y combinar la habilidad de **caminar** con la de **saltar** los tacos de un determinado color, forma.

Se le invita al niño a saltar desde un muro o banco, para caer dentro de un aro, con el que juega a pasarlo hacia arriba y hacia abajo (tratando de darle giros con el cuerpo), lo mismo puede hacer con un brazo y el otro, con un pie y el otro, saltar desplazándose (sustituyendo el aro como suiza).

Con dos cuerdas o líneas pintadas en el piso con tiza se marca un ancho río y, en medio, se distribuyen tacos de madera. Para no mojarnos, solo se pueden pisar los tacos. Para hacer la actividad más compleja invitar a los niños a regresar a la orilla sin girar (de espalda). Tratar de llegar a la otra orilla saltando, anticipando una carrera de impulso.

- **Lanzar:** considerar que el lanzamiento de pelotas es una de las actividades físicas que más disfruta el niño, por lo que la ejercitación debe ser cada vez más variada. El lanzamiento con una mano, de manera alterna, y con dos manos puede realizarse de diversas formas: por encima de la cabeza, del hombro, desde el pecho, por abajo. El niño es capaz de lanzar hacia distintas direcciones: arriba, al frente, hacia detrás. Se combinan formas y

direcciones. Un niño puede lanzarle a otro, combinando el lanzamiento y el atrape de pelotas lanzadas, cuando se realice a un objetivo este debe de estar colocado de 1.50 a 2 metros aproximadamente, pueden estar en el piso a diferentes alturas: a nivel de la vista, más alto o más bajo; así como atrapar con ayuda de todo el cuerpo si resulta necesario.

Debe procurarse al lanzar con una mano, que el niño lo repita con la otra. El rebote y atrape puede ser individual y en grupo, hacia el piso, la pared. Debe tenerse en cuenta que las condiciones del área permitan un rebote efectivo (piso o área cementada), así como el material que se utilice (pelota inflada).

- **Rodar:** los ejercicios de rodar objetos pueden realizarse de forma individual, en parejas o pequeños grupos, desde variadas posiciones: sentados, con flexión del tronco; hacia distintas direcciones: al frente, atrás, un lateral, entre las piernas, alrededor y por su cuerpo; con las partes del cuerpo: cabeza, mano, rodillas. Para rodar por diferentes planos se utilizan tablas inclinadas, bancos, muros, declives del terreno y otros. Se rueda hasta objetos colocados a distancia entre 2 y 3 mts.

El objeto que rueda puede atraparse con las dos manos, ser detenido con el pie o con un objeto (bastón, bolo, raqueta, etcétera), esto permite iniciar sencillas combinaciones con otras habilidades, como lanzar, golpear, caminar y correr entre otras. Con grupos pequeños de niños con una sola pelota, la mantendrán en juego, **rebotándola** a sus compañeros, lanzándola, rodándolas entre las piernas, colocados de espalda, (para ser captura), golpeándola lo más lejos posible para que los otros niños vayan a buscarla.

- **Golpear:** el golpeo de la pelota se hace individualmente, en parejas, pequeños grupos y hacia un objeto. Cuando se realice con el pie, el golpe debe efectuarse con el borde interior de éste. Se pueden utilizar implementos auxiliares como: raquetas, bolos, bastones, palos y otros.

Para los ejercicios de lanzar, rodar y golpear podrán usarse bolsas rellenas, pelotas industriales, artesanales, cestos, aros, marcas, dianas, cuerdas, red, cilindros, bastones, discos de cartón, objetos sonoros, bolos, raquetas y otros creados por el adulto. En la misma posición se pasan la pelota de mano en mano, y el último en recibirla la lanza a un cesto o aro grande situado en el extremo. Como otra variante pasar la pelota con un implemento o, el pie de un niño a otro y el último la **golpea** hacia un objetivo colocado a corta distancia, rotar las posiciones.

- **Cuadrupedia:** la cuadrupedia implica desplazarse en cuatro puntos de apoyo (pies y manos). En la ejecución de este movimiento se debe velar porque la superficie de apoyo (tanto el piso como los implementos que se empleen) no dañe la piel de los niños. La cuadrupedia por el piso en diferentes direcciones, puede ejecutarse bordeando obstáculos dispersos, alineados; por sendas trazadas en líneas rectas, curvas, onduladas, describiendo caminos. El desplazamiento puede ser: al frente, detrás, lateralmente, girando.

Los planos utilizados para la cuadrupedia pueden ser: tablas en el piso, inclinadas, en las que los niños pueden bajar deslizándose, también a una altura o banco, escaleras en el piso e inclinadas. Las alturas de tabla inclinada, banco y escalera inclinada van desde 20 cm. 25cm. Aproximadamente, se puede ejecutar

combinada con otros elementos como llevando objetos en la espalda, rodando objetos y pasando por encima de cuerdas, pasando entre las piernas del adulto u otro niño; sentado, pasar por encima de las piernas, así como por encima de muros altos, cuerdas atadas, y entre aros. Con cubos de plástico y madera se les pide que construyan trenes, casas, torres y puentes, entre otros para simular una ciudad y luego se inician los desplazamientos por sus calles, rápido, lento, con pasos grandes, en punta de pie, en cuadrupedia, reptando, para llegar a: la torre, el puente. En este último pasar por debajo, por encima, etc.

Igualmente se puede combinar esta habilidad con otras, por ejemplo: rodar - cuadrupedia, lanzar- cuadrupedia. Para motivar el desplazamiento en cuatro puntos de apoyo (pies y manos) el adulto puede utilizar como un recurso efectivo, la imitación del accionar de diferentes animales conocidos por el niño (perro, gato).

- **Reptar:** al reptar es necesario que se alterne el movimiento de brazos y piernas para lograr la coordinación. Cuando se realice por debajo de obstáculos pueden utilizarse tablas, mesas, escaleras o similar a pequeñas alturas (25cm. aproximadamente), para garantizar que el niño arrastre su cuerpo por el piso. Se debe aumentar la cantidad de obstáculos (área) para incrementar las distancias del desplazamiento durante la reptación.

Debe velarse porque la superficie por donde se ejecute el movimiento reúna las condiciones necesarias para no dañar la piel de los pequeños. Este ejercicio puede realizarse libremente, hasta un objeto y por debajo de otro niño. En la acción se incluyen diferentes planos. La altura no debe exceder de 30 cm.

Al combinar con otras habilidades, el adulto describe trazos, en un piso cementado y alrededor de ellos el niño realiza el suyo, para simular las jaulas de diferentes animales; una vez terminado, jugar alrededor a imitar la acción de los animales que deseen (reptar, saltar, cuadrupedia).

- **Escalar:** durante la ejecución de los escalamientos debe garantizarse la seguridad del niño en su ejecución, logrando que alterne el movimiento de brazos y piernas tanto al subir como al bajar (coordinación).
- **Trepar:** al trepar por un plano horizontal, el obstáculo debe tener la altura aproximada de la cadera del niño, para que en la realización del movimiento emplee las manos, el apoyo del tronco y de los pies en el medio utilizado. Puede emplear el cajón sueco con las secciones que corresponda para cumplir el requisito para la ejecución de la habilidad, barriles u otros creados por el adulto. El descenso se realiza a la inversa colocando primeramente los pies. Esta habilidad desarrolla la coordinación, el equilibrio y la adaptación y cambios motrices.

Otros contenidos son los desplazamientos y los ejercicios de desarrollo físico general, que al impartirlos anteceden a las habilidades, pues su propósito está bien definido y se expresa a continuación:

- **Desplazamientos:** estos ejercicios están dirigidos a organizar a los niños para lograr un óptimo aprovechamiento del tiempo, el espacio y los medios de enseñanza, Para los desplazamientos se utiliza todo el espacio disponible, evitando la manipulación innecesaria de los niños y velando por la postura correcta.

Los desplazamientos se realizan acompañados de un ritmo, canción o rima, que sirven para motivar a los niños y como punto de referencia para desplazarse de una u otra forma. Con ello se logra una disposición general para la actividad desde el punto de vista psíquico y físico, de manera que el pequeño se incorpore a ésta con alegría.

Los niños pueden caminar, correr y saltar. Además de realizarlos dispersos, se ejecutan en círculo, hilera, en filas, en parejas; hacia el frente, detrás y laterales. Se pueden utilizar guías para desplazarse en formaciones y cambios de dirección. De acuerdo al desarrollo alcanzado por los niños, se emplean poco a poco los puntos de referencia hasta llegar a la indicación verbal. Al desplazarse se pueden llevar objetos en las manos, cabeza, hombros, moverlos, cambiarlos de mano. Así, un pañuelo pudiera ir en la cabeza, luego en los hombros, colgada en el antebrazo, ser agitado.

Cuando se desplazan pasando obstáculos dispersos o alineados en el piso (aros, bastones, cuerdas, banderitas, etcétera) sus dimensiones deben propiciar la realización adecuada. El volumen del objeto debe responder a la acción de bordear. La carrera bordeando o pasando obstáculos alineados, es un contenido que se introduce cuando el desarrollo de los niños lo permite. Los niños al desplazarse en parejas, dispersos o pequeños grupos, pueden al encontrarse, saludarse, entrelazarse, darse palmadas suaves, reunirse o hacer grupos de diferentes colores (cintas, objetos, etcétera), así como otras formas de expresión que ellos quieran manifestar. Al correr pueden hacerlo elevando las rodillas y golpeando los glúteos con los talones.

Para realizar las formaciones se pueden utilizar puntos de referencia: detrás, delante, alrededor, dentro, fuera, arriba y abajo. Estos puntos de referencia se indicarán con marcas, juguetes, árboles, los propios niños, cuerdas largas, aros y otros objetos. Las formaciones pueden realizarse mientras se desplazan, ejemplo: hacer hileras siguiendo a un guía que se nombra o lleva algo que lo distingue. Se utilizan motivaciones para realizar los círculos, como el globo, la pelota y otros objetos creados por la educadora. Todo lo anterior lo realizarán por indicaciones verbales de la educadora, y diferentes formas de motivación.

Se puede indicar al niño caminar en punta de pie con los brazos arriba (estirándose), elevando las rodillas al pecho, por el borde del aro, cuerda o bastón, con la cuerda o bastón detrás de la espalda, entre otros. Los trotes y saltillos se ejecutan con la parte anterior del pie (metatarso y dedos), en el lugar y con desplazamiento hacia diferentes direcciones. En los saltillos se indicará que la caída se efectúe con semi-flexión de piernas. Para lograrlo se sugiere hacerlo "sin hacer ruido", "como un muellecito". Los saltillos se hacen con ambos pies y, según el desarrollo que alcancen los niños, con un pie alternadamente, además, se realizan con giros, abriendo y cerrando las piernas, al frente y atrás, entre otras.

- **Ejercicios para el desarrollo físico general:** están dirigidos al acondicionamiento de las distintas partes del cuerpo, estos se pueden realizar en el lugar o con desplazamientos, en formaciones o dispersos, con o sin objetos, y desde diferentes posiciones iniciales, que varían en dependencia del desarrollo de los niños y de las condiciones del área.

Los ejercicios para el desarrollo físico general abarcan los movimientos de cabeza, brazos, tronco, piernas y sus combinaciones que contribuyen al desarrollo de la coordinación, debiendo procurarse amplitud al realizarlos. La cantidad de ejercicios dependerá de las combinaciones que se ejecuten y considerando las posibilidades del niño, según su desarrollo morfo funcional y psicológico. Este, a su vez, puede proponer ejercicios.

Los ejercicios se dirigirán mediante indicaciones verbales (arriba, abajo, al frente, atrás y otras), instrumentos de percusión, imágenes (medios de transporte, animales, objetos mecánicos y otros), paseo imaginario, rimas, canciones conocidas o creadas que sugieran un movimiento y el conteo. El adulto seleccionará y combinará estas formas de dirección racionalmente, contribuyendo al conocimiento de las diferentes partes del cuerpo, a la orientación espacial y a la participación cada vez más independiente de los niños, ejemplo: cómo entrelazar las manos en la espalda con un brazo por arriba y otro por abajo. Se pueden emplear diversos objetos: cintas, aros, flores, globos, cubitos plásticos, hojas de árboles y otros.

Los movimientos para la cabeza deben ser a un ritmo moderado y con amplitud, las flexiones son al frente, atrás y laterales. Las posiciones básicas de los brazos son arriba, laterales, abajo, al frente y detrás. Los movimientos de los brazos pueden acompañarse con palmadas, agitar, y otras formas como abrir y cerrar las manos, etc. Estas pueden ir a la cintura, a los hombros y a la nuca, pueden realizarse balanceos libres. Los movimientos para los brazos se realizan con amplitud e incluyen muñecas y dedos, los círculos son al frente, atrás y laterales.

Los ejercicios para el tronco pueden ejecutarse desde diferentes posiciones: parados, sentados y acostados al frente y atrás. Las flexiones pueden hacerse al frente, atrás y laterales. Es importante velar porque se hagan con la máxima amplitud y con las piernas extendidas en los casos que lo requieran. Los círculos se introducen en quinto año y junto a las torsiones deben realizarse a un ritmo moderado.

Los ejercicios que se seleccionan para las piernas (elevaciones y flexiones) se realizarán con la máxima amplitud, garantizando el equilibrio, evitando posiciones mantenidas o con poca área de apoyo. Las elevaciones y flexiones se pueden ejecutar de manera simultánea y alterna, parado, sentado con apoyo de manos o antebrazos atrás, sentado de un lado con apoyo del antebrazo más cercano al piso, acostado de frente y acostado atrás.

Los movimientos de tijera (elevaciones alternas o movimientos laterales separando y cruzando las piernas extendidas) y bicicleta (flexiones alternas) son ejercicios combinados de tronco (abdomen) y piernas, dada la influencia que ejercen en ambas partes del cuerpo. Los niños pueden ejecutarlos desde la posición de acostado atrás y sentado con apoyo de antebrazos

La actividad de juego proporciona una sensación agradable y placentera al niño de estas edades, lo que se ve reflejado en la medida que experimenta el éxito en la misma; su confianza y su iniciativa se fortalecen, por tanto, es importante dedicar tiempo al juego, sobre todo a los que satisfagan sus necesidades de movimiento.

- **Los Juegos de Movimientos** constituyen un importante medio para que los niños puedan orientarse en el espacio y el tiempo. Jugar con él a ¿dónde estás?, dentro o fuera de un aro o caja, al lado, al frente, atrás, arriba, abajo a la derecha e izquierda; pues favoreces el desarrollo de la orientación espacial, además utiliza canciones o rimas no solo para que las repita o cante, sino también para que accione al compás del ritmo que escucha o la letra de dichas canciones. Pueden ser de mucha utilidad las rondas y juegos tradicionales sencillos.

Más adelante se describen otros Juegos de Movimientos relacionados con las habilidades motrices; así como otras actividades dirigidas a la ejercitación de los pequeños músculos de la cara, manos y pies, que resultan fáciles para su puesta en práctica, sólo basta que el adulto aproveche los espacios de tiempo de que dispone para que se disfrute dicha ejercitación.

Para dirigir las actividades de la dimensión Motricidad gruesa, se aplican diferentes métodos, entre los más utilizados se encuentran:

- Los métodos verbales que activan la motivación, estimulan al niño a la ejercitación y contribuyen a la comprensión de lo orientado, haciéndolos partícipes directos del proceso de aprendizaje.

El adulto debe proponer las tareas a los niños en función del conocimiento que poseen del cuerpo, el espacio y el tiempo, plantearles estas con aumento progresivo de las dificultades, estimular situaciones nuevas, y la variación de los movimientos en relación con el propuesto. El planteamiento de interrogantes, constituye un recurso importante para introducir al niño en el proceso de

búsqueda de la respuesta motora adecuada ante determinados problemas sencillos, y con ello dar solución acertada.

No establecer comparaciones entre los niños para que no imiten, pues esto disminuye la activación del pensamiento. Ejemplos: ¿Cómo pueden pasar de una piedra a otra del río? (caminando, saltando); ¿cómo podemos hacer rodar la pelota más lento o más rápido?, ¿con qué partes del cuerpo podemos golpear la pelota?, ¿cómo podemos pasar por una escalera? (colocándola horizontalmente a una pequeña altura, caminando entre peldaños, caminando por los bordes, en cuadrupedia. En los ejemplos anteriores la educadora crea situaciones y los niños ofrecen variadas respuestas motrices. Todo ello con un lenguaje sencillo y adecuado a la edad, sin tecnicismo excesivo, haciendo referencia al cuerpo, el espacio y el tiempo, pueden realizarse paseos imaginarios, etcétera.

- Los métodos prácticos son por excelencia la vía de realización de las actividades físicas, entre ellos el juego y la ejercitación, con mayor énfasis.

La ejercitación de habilidades motrices básicas, no debe basarse en las repeticiones reiteradas de la tarea motriz, sino debe adquirir un carácter variado (ejecución en diferentes condiciones) y combinadas que favorezcan las más diversas acciones motrices con aumento gradual y progresivo de la complejidad.

El carácter lúdico que se le debe imprimir a las actividades físicas garantiza el establecimiento de un clima emocional positivo, participativo, interactivo, donde niños y niñas asuman un rol protagónico y por tanto obtengan mejores resultados en función de lograr los objetivos propuestos.

La Motricidad en la edad preescolar se proyecta hacia la variedad de movimientos, en el enriquecimiento de la experiencia motriz del niño y no en la calidad puramente técnica de estos, aunque se debe brindar atención a diferencias individuales en aquellos casos en que la integridad física y la salud de los pequeños lo requieran. Por ejemplo: al realizar un salto de profundidad, se debe lograr la semi flexión de las piernas en la caída para proteger las estructuras y funciones de huesos, músculos y articulaciones y, por ende, de la postura y la salud. Esto se logra con la llamada de atención, la motivación, la rectificación en el propio cuerpo del niño con nuestras manos, hasta la demostración si es necesario; pero fundamentalmente, y unido a lo anterior, la posibilidad de ejercitar.

Los procedimientos organizativos tienen en su selección la cantidad de niños, su desarrollo motor, características de los ejercicios, medios de enseñanza con que cuenta, área de que dispone y su utilización racional para cada tipo de tarea (para saltos es preferible el césped; para rebote, el piso o el cemento).

- El trabajo frontal, que consiste en realizar varios ejercicios con todos los niños.

En caso de utilizar algún medio debe haber uno para cada uno; esta forma puede aplicarse a una sola habilidad, por ejemplo: lanzar de diferentes formas; o combinar - alternar dos habilidades: golpear la pelota una distancia (conducir) alternando ambos pies y regresar saltando al frente con la pelota entre las rodillas (todo el grupo a la vez).

Entre las formas de trabajo en grupo se encuentran: la organización por parejas o tríos; el recorrido, que es la realización combinada y continua de diferentes acciones motrices, en la que los niños seleccionan por donde comenzar, por ejemplo: correr y saltar un obstáculo a una altura, a continuación, reptar por debajo de otro y, finalmente, rodar a un objetivo. Otra realización pudiera ser: caminar entre peldaños de escalera a una altura, cuadrupedia sobre un banco y salto de profundidad, estimulando que cada vez lo ejecute de diferente forma y las estaciones que se organizan cuando no se dispone de medios suficientes, se divide el grupo en subgrupos para desarrollar diferentes habilidades y rotar por ellas.

Estas formas de trabajo cuando se seleccionan y aplican de manera acertada, facilitan la carga física, la ejercitación necesaria y la utilización óptima del tiempo; además, pueden combinarse en una actividad, inclusive en la organización de los ejercicios principales. Se evitarán las posiciones estáticas, la espera y se aplicarán estas formas no de manera esquemática, sino creativa y estimulante para los niños que participan activamente en la organización del área, por ejemplo: la educadora propone hacer un parque infantil para jugar, y conjuntamente con los niños, coloca los medios de manera conveniente, según su planificación; pero también, puede pedirles opiniones sobre otras formas de utilización o variación en la ubicación espacial de los elementos para estimular la creatividad, promover el trabajo colectivo, la ayuda, además de realizar esfuerzos físicos como cargar, empujar, trasladar, etcétera.

El dominio del contenido que se va a desarrollar y la maestría para adaptarlo a las posibles variantes que surjan en la actividad es esencial para el logro de coherencia y continuidad en la ejecución de las diferentes tareas y el cumplimiento de los objetivos, sin que se noten cortes bruscos en la motivación, dinámica y organización al pasar de una a otra. El adulto debe ser capaz de encontrar un justo equilibrio entre su papel rector en la educación del niño y el lugar central de este en el proceso de desarrollo de la motricidad.

Se han de seleccionar y preparar los medios de enseñanza o materiales a utilizar con antelación y velar porque éstos se encuentren en buenas condiciones para garantizar la seguridad del niño. Se utilizarán racionalmente los medios de que dispone, sin recargar la actividad pues provoca fatiga en los niños, además, un material puede tener varios usos. Pueden elaborar, crear y sustituir por otros similares a aquellos medios que necesita y no están a su disposición, por ejemplo: pelotas de tela, papel y cartón, bolsas rellenas, discos, aros, conos de hilo, latas, bastones, banderas, cintas, pañuelos, sonajeros, dianas y cestos, entre otros.

Las Formas de organización se identifican en:

- **Actividad Cooperada:** se planificará para que de manera conjunta el adulto y el niño ejerciten los contenidos del programa en función de lograr los objetivos expuestos. Para ello deben dosificarse adecuadamente dichos contenidos y ubicarse en la planificación siguiendo los requisitos fisiológicos que se señalan posteriormente. Para dosificar adecuadamente la actividad cooperada se debe:

- Seleccionar las habilidades en dependencia del desarrollo motor alcanzado por los niños y características de los movimientos. Combinar ejercicios de diferentes habilidades, aunque una misma habilidad puede realizarse de diversas formas en una actividad cooperada.
- Seleccionar los ejercicios de los más sencillos a los más complejos, atendiendo al orden establecido en el programa (características del movimiento, alturas, distancias).
- Combinar las diferentes habilidades de acuerdo a su intensidad y orden de dosificación, por ejemplo: ejercicios como lanzar, atrapar, caminar, trepar y escalar (que requiere mayor concentración de la atención); deben ejercitarse antes de la carrera, saltos y otros.
- Combinar habilidades de manera que una misma actividad no se limite al trabajo de un solo plano muscular, por ejemplo, lanzamiento y carrera, trepar y saltar. Debe tenerse en cuenta también alternar la posición del niño al ejecutar los ejercicios, por ejemplo, trepar y correr.
- Combinar los ejercicios de forma tal que se aprovechen al máximo los medios de enseñanza y las posibilidades del área exterior.
- Garantizar el enlace entre los ejercicios y sistematicidad en el cumplimiento de todos los contenidos del programa.

Hacer un análisis de lo tratado y del cumplimiento de los objetivos de las actividades anteriores al seleccionar los contenidos de una nueva actividad, procurando que, en cada una, a la vez que se avance en el grado de dificultad y variedad de los ejercicios, se garantice el tratamiento sistemático de éstos y el cumplimiento del programa al final del curso. La planificación de la actividad se

realiza teniendo en cuenta un orden de ejecución de los ejercicios, atendiendo a requerimientos fisiológicos. Estos contenidos se seleccionan del programa y se estructuran de la siguiente forma:

- 1. La parte inicial:** contiene desplazamientos y ejercicios para el desarrollo físico general; como contenidos que permiten iniciar la actividad con ejercicios sencillos que eleven la temperatura corporal y por tanto preparen al organismo infantil para recibir las actividades de mayor carga física.
- 2. La parte principal:** incluye las habilidades motrices a ejercitar de forma variada y combinada (3 como mínimo) en correspondencia con la dosificación realizada y el juego de movimiento. Esta parte de la actividad a la que hay que dedicar el mayor tiempo garantiza el incremento del desarrollo físico del niño y en particular el logro de los objetivos propuestos.
- 3. La parte final:** la recuperación juega un importante rol, al incorporarse actividades de baja carga física para lograr disminuir la frecuencia cardiaca y respiratoria, entre otras, evitando la aparición de síntomas de fatiga, cansancio, excitación y otras que pudieran presentarse, incluye ejercicios respiratorios y ejercicios de relajación.

Entre los respiratorios se encuentran: caminar suavemente, elevar los brazos hasta el lateral inspirando el aire por la nariz, ampliando la capacidad pulmonar hacia el abdomen, y bajar los brazos espirando el aire por la boca. Estos ejercicios se ejecutan utilizando diferentes formas de motivación: "oler la flor", "soplar el globo", "inflar la pelota", "soplar la plumita", así como otras que el adulto sea capaz de crear.

Los ejercicios de relajación se combinan con el caminar lento y la respiración. Durante su ejecución se flexiona el tronco, acompañado de un suave balanceo de los brazos para relajar los músculos de las extremidades superiores. En este caso, se motiva a los niños diciéndoles "tiemblan los brazos", "caminamos como el elefante", etcétera.

La relajación de los músculos de las piernas se realiza de igual forma que los brazos: movimientos suaves de las piernas, indicando "tiemblan las piernas", etcétera, sentarse y pasarse las manos hacia arriba en la parte de atrás de las piernas y sobre los muslos.

Esta recuperación puede finalizar con la relajación de todo el cuerpo, la caída suave hasta quedar acostado de espalda al piso, en esa posición respirar profundo de nuevo (inspiración - espiración) y relajación de brazos y piernas, pasar las manos suavemente por el abdomen de abajo hacia arriba, colocar una mano sobre el área del corazón y sentir sus latidos, entre otros.

El adulto, para lograr la recuperación tanto física como psíquica, debe bajar el tono de la voz, que al mismo tiempo ha de tornarse cada vez más suave en la medida que se introducen estos ejercicios. Por ejemplo: "caminemos como el muñeco de trapo y acostémonos lentamente", "nos derretimos como el helado". El tiempo de esta parte dependerá de las necesidades del niño, las que serán valoradas por el adulto mediante la observación de sus reacciones externas (sudoración, movimientos respiratorios, entre otras).

Los ejercicios de relajación y respiración pueden realizarse en cualquier momento que se requiera durante la actividad: después de Saltillo, trotes y otros. Estos se seleccionarán teniendo en cuenta las características del movimiento y la recuperación en el organismo del niño.

4. Evaluación: componente necesario y sistemático del proceso nos indica el cumplimiento de los objetivos y los resultados del desarrollo y asimilación de las actividades, mediante alcances cualitativos de la tarea. Es importante el análisis final de la actividad que parte de los mismos niños al recordar los ejercicios que aprendieron, cómo se realizan, por dónde pueden realizarlos y otros aspectos que muestran el conocimiento adquirido. El adulto a partir de los objetivos de las actividades y del año debe hacer las valoraciones pertinentes sobre la proyección del proceso.

3.2. Fundamentación de las sugerencias de organización/planificación de actividades de motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales

Los fundamentos de la propuesta de actividades de motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales, sintetizan el ejercicio de teorización que realizó la autora como exigencia del resultado y es el propósito de este apartado. En su concepción general, emergen como un proceso de configuración e integra las relaciones que se establecen entre el desarrollo de la motricidad gruesa y el empleo de los juegos tradicionales a ese fin, en lo infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, luego se establecen desde la concepción filosófica, sociológica, psicológica, pedagógica-didáctica que esta supone.

Desde el punto de vista filosófico la propuesta de actividades, se fundamenta en la interpretación de la actividad y la comprensión del desarrollo humano en el conjunto de relaciones sociales. Se concreta al abordar la actividad como una categoría en la educación, (Chávez, González, & Lorenzo, 2005); a partir de la contribución de esta al logro de dichas relaciones como máxima expresión de la concepción del individuo, de ser potencialmente educable (educabilidad) y su relación con las condiciones sociales (educatividad).

En ello, filosóficamente, la naturaleza humana históricamente, está condicionada por cada época. La potencialidad humana es la materia prima que como tal no puede modificarse, no obstante, el hombre varía en el curso de la historia, se desarrolla, se transforma. De la misma manera que el hombre hace la historia, es su propio producto, la historia es la autorrealización del hombre a través de un proceso de trabajo y de producción social, luego es necesario educar a un hombre que responda a su época, que defienda su identidad y que se prepare para la vida, en interacción entre la comprensión y la explicación del mundo social y natural y ser capaz de conducir al ser humano a altos niveles de bienestar espiritual y material.

Desde el punto de vista sociológico se parte de la educación como hecho social singular, con identidad propia de acuerdo a la estructura social donde se inserta, que trasciende los marcos de la institución educativa y se basa en la preparación del hombre para la vida, para interactuar con el medio, transformándolo y transformándose a sí mismo, de ahí su función social.

Tiene su punto de partida en los estudios relacionados con el comportamiento del sujeto en el medio social, la educación se considera el

medio fundamental para la socialización entendiendo esta como algo que no ocurre de modo abstracto para dar lugar al desarrollo del individuo, sino que es la condición material que caracteriza el entorno social que envuelve al sujeto, el que resulta imprescindible para transformarse como ser humano, se distingue así su papel activo. Esto implica entender la educación como proceso de comunicación e intercambio personal (interacción personal) y como proceso de comunicación e intercambio masivo (interacción social).

En la propuesta de actividades de motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, el enfoque de interacción social se materializa en el proceso pedagógico de la Unidad Educativa "Rumiñahui", de la ciudad de Sangolquí, por las oportunidades que tiene para materializar nueva idea en pro de la calidad educativa, en las cuales los docentes interactúen, reflexionen, intercambien experiencias, tomen decisiones y elaboren soluciones a las necesidades, que se presentan en el orden individual y del colectivo de manera cooperada.

En relación con los fundamentos psicológicos de la metodología, se precisa en consecuencia con el pensamiento marxista, que el hombre es un ser biopsicosocial, una de las tesis de la teoría de (Vigotsky, 1987), en la cual destaca la naturaleza social del proceso de interiorización, devenido en mecanismo psicológico durante la apropiación, al puntualizar el papel decisivo de otras personas en el sujeto.

En la propuesta de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, la mediación tiene lugar, entonces, en la interacción entre un sujeto en desarrollo y otros, en interacción dialéctica, cuando se provoca que se modifiquen los modos de actuación

motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.

(Vigotsky, 1987) resalta que el elemento esencial del desarrollo social y humano lo constituye el concepto de actividad, dado en la relación entre el hombre y su realidad objetiva, pues, a través de ella se forma, la modifica, y se transforma a sí mismo, esto le permite el tránsito del desarrollo actual al desarrollo potencial, al considerar la “zona de desarrollo próximo” a la distancia que media entre estos dos planos, y la “zona de desarrollo actual”, como aquella conformada por todas las adquisiciones, logros y conocimientos que posee el sujeto para interactuar de modo independiente y resolver los problemas que se le presentan, sin ayuda.

La propuesta de actividades que contribuyan al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, presupone la auto preparación y preparación de los docentes en los aspectos requeridos para su desarrollo, que le permitan extraer todos los elementos posibilitadores del despliegue la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales.

Los fundamentos pedagógicos se basan en las leyes de la didáctica declaradas por (Álvarez, 1999): la primera que establece la relación del proceso pedagógico con el contexto social y la segunda derivada de la anterior, que establece las relaciones entre los componentes didácticos de dicho proceso, así como su sistema categorial: instrucción-educación, enseñanza-aprendizaje y formación-desarrollo.

En relación con la primera ley, la sensibilización, la negociación, la preparación de los docentes responde a las necesidades manifiesta en la atención al fomento de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales, de modo que se modifiquen los modos de actuación motrices de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, cuya expresión en términos didácticos constituyen los objetivos a alcanzar, la selección de los contenidos a analizar, su extensión y nivel de profundidad; las vías a utilizar para facilitar su asimilación, así como los medios didácticos o recursos tecnológicos necesarios para su realización.

Esta ley, expresa la dinámica de la propuesta de actividades como un proceso, en el cual intervienen las relaciones entre las categorías didácticas: objetivos, contenidos, métodos, formas de organización, medios y evaluación, desde su carácter determinante en la pedagogía.

Se establece, además, la relación entre la instrucción y la educación, según (Chavéz, 2015) la cual incluye el sistema de información, los conocimientos, procedimientos, contenidos conceptuales y procedimentales, actitudinales, manifiestos en la propuesta de actividades. Se ponen de manifiesto de manera general los principios para la dirección del proceso pedagógico que propone (Addine, 2004) al hacer énfasis en: la unidad de lo instructivo, lo educativo y lo desarrollador, el principio de la unidad entre lo afectivo y lo cognitivo; el carácter colectivo e individual de la educación, el principio de la unidad entre la actividad y la comunicación y el principio de la vinculación de la teoría con la práctica, en la actividad pedagógica, contextualizados a la educación inicial en Ecuador.

3.3. Objetivo y estructura en la organización/planificación de las actividades

- **Objetivo de la propuesta de actividades:**

Propiciar el desarrollo de habilidades y capacidades de la motricidad gruesa con el empleo de los juegos tradicionales en los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí. Sugerencias de la organización/planificación que deben adoptar las actividades

Según la propuesta que se realiza, para la organización/planificación de las actividades las docentes deben consultar las concepciones que se presentan en el apartado que se refiere a la caracterización de los infantes en las edades de 3 a 4 años, además de seguir estas proposiciones:

- Nombre del Juego tradicional y breve descripción de su contenido:
- Objetivo específico de la actividad
- Contenidos de la motricidad gruesa
- Habilidades motrices
- Capacidades motrices
- Métodos
- Procedimientos organizativos
- Medios de enseñanza
- Formas de organización
- Planificación de la actividad: parte inicial, principal y final
- Evaluación

Ejemplos de juegos tradicionales que pueden emplearse en la organización/planificación de las actividades:

Tabla N° 1.-
Juego tradicional "Gallinita Ciega"


Juego tradicional:	GALLINITA CIEGA	
Materiales:	Bastón, Cinta.	
Tiempo:	10 minutos	
Organización y Desarrollo	Se selecciona quién se ha de quedar en la base y el lugar donde radicará. Los participantes formarán un círculo alrededor del designado que se queda en el centro como gallinita ciega con los ojos vendados, quien llevará opcionalmente una especie de bastón en la mano. Uno del grupo le da varias vueltas y se establece el diálogo	
Dinámica	- Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? Esta contesta: - Una aguja y un dedal. La anterior replica: - Pues, date tres vueltas y los encontrarás.	
Variación	Si tiene un grupo de niños de 3 a 4 años; no se les entrega el bastón y se le hace en un espacio más pequeño, para que pueda atrapar a los participantes.	



Figura N° 1.- *Juego tradicional "Gallinita Ciega"*

Tabla N° 2.-
Juego tradicional "Pan Quemado"


Juego tradicional:	PAN QUEMADO	
Materiales:	Palito, Pedazo de sogu o cuerda gruesa, Pañuelo torcido. O Pelota de Goma	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Es conocido también como la cuerda escondido se selecciona quien esconderá el objeto. En el terreno de juego se marcará un lugar al cual se le llamará guarida. El escogido esconde el pan quemado sin que los demás lo vean, al terminar dará la señal "A buscarlo"	
Dinámica	<p>Cuando todos estén lejos del chucho buscándole que lo escondió grita: ¡Frío, Frío, Frío!</p> <p>Si no están tan distantes: ¡Tibio, Tibio, Tibio! Y si se aproximan: ¡Caliente, Caliente!</p> <p>Si se encontraran muy cerca, el grito es: ¡Se quema, se quema, se quema!</p> <p>Cuando ya se encuentra se grita: ¡se quemó el pan!, todos los demás corren hacia la guarida para no le lance el objeto de quien lo encontró. Le corresponde esconder el pan quemado en el próximo juego al que lo encontró si no logra tocar a nadie.</p>	
Variación	Si tiene un grupo de niños de 3 a 4 años; no se les entrega el bastón y se le hace con una pelota de Goma, para que no lastime a ningún niño.	



Figura N° 2.-Juego tradicional "Pan Quemado"

Tabla N° 3.-
Juego tradicional “La Candelita”


Juego tradicional:	LA CANDELITA	
Materiales:	Bases seleccionadas	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Dispersos en un área se ha de marcar el lugar que ocupará cada uno de los jugadores en una base, que será un árbol, poste, silla o, simplemente, unas piedras colocadas en el suelo. Junto a cada base se coloca un niño o una niña, mientras que otro se queda sin puesto. Éste merodea alrededor de los demás y pide a cada uno de ellos Candelita	
Dinámica	<p>¡Dame una candelita!</p> <p>El de la base responde: ¡No tengo, sigue para la otra casita!</p> <p>En lo que se dirige a preguntar a otro de los que ocupan las bases, los demás cambian entre sí sus puestos. El que está afuera procura aprovechar cualquier oportunidad para tomar una de las bases y dejar fuera a su ocupante.</p>	
Variación	Si tiene un grupo de niños de 3 a 4 años; se puede usar Ulas y se hace la misma dinámica	



Figura N° 3.- *Juego tradicional “La Candelita”*

Tabla N° 4.-
Juego tradicional “Buenos Días su Señoría”


Juego tradicional:	BUENOS DÍAS SU SEÑORÍA	
Materiales:	Guitarra o piano opcional.	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Se le llama también Matandile. Se forman dos hileras, una frente a la otra, a distancia prudencial. Las filas se acercan y se alejan a medida que van cantando. Al nombrar a un niño o una niña, pasa al centro y se incorpora la suya cuando termina de cantar.	
Dinámica	Se juega la primera hace la canción y la otra responde: Muy buen día, su señoría. Mantantiru-Liru-Lá! ¿Qué quería su señoría?- Mantantiru-Liru-Lá! Yo quería una de sus hijas, Mantantiru-Liru-Lá! ¿Cuál quería su señoría? - Mantantiru-Liru-Lá! Yo quería la más bonita, Mantantiru-Liru-Lá! ¿Y qué oficio le pondremos? - Mantantiru-Liru-Lá! Le pondremos de modista, Mantantiru-Liru-Lá! Aquí comienzan a enumerar oficios hasta que haya uno del agrado de la jugadora elegida cantando lo que sigue y dejándola en la otra fila, al avanzar nuevamente.	
Variación	Si tiene un grupo de niños de 3 a 4 años; se puede y se hace la misma dinámica	



Figura N° 4.- *Juego tradicional “Buenos Días su Señoría”*

Tabla N° 5.-
Juego tradicional "El Aro"

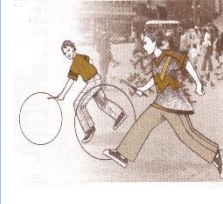
Juego tradicional:	EL ARO	
Materiales:	Ula o una llanta de bicicleta y Palito.	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Se toma el aro, se le da un empujón, se le corre detrás y se le van dando golpecitos para que siga rodando, mantenga el equilibrio y no se salga del camino. Pueden correr para ver quién llega primero el recorrido entre dos puntos puestos, sin dejar caer el aro. También se puede colocar en las puntas objetos y el aro debe pasar por entre una y otra	
Dinámica	En si se puede ir aumentado la dificultades del juego poniendo obstáculos para que los niños disfruten.	
Variación	Si tiene un grupo de niños de 3 a 4 años; se puede usar sin palito usando solo sus manos para evitar que al correr los niños no se golpeen ellos mismos con el palo.	



Figura N° 5.- *Juego tradicional "El Aro"*

Tabla N° 6.-
Juego tradicional “La Pájara Pinta”


Juego tradicional:	LA PÁJARA PINTA	
Materiales:	Ninguno	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Se toman las manos, forman una ronda y designan quién irá al centro para hacer de pájara pinta, quien va realizando los gestos de las acciones que se van expresando en la ronda	
Dinámica	<p>Estaba la pájara pinta sentada en su verde limón con el pico recoge la rama, con la rama recoge la flor. ¡Ay, Dios, ¡cuándo veré mi amor! ¡Ay, Dios, ¡cuándo veré mi amor! Me arrodillo a los pies de mi amante, me levanto tan fiel y constante. Dame esta mano, dame esta otra, dame un besito que salga de tu boca. Esta es la media vuelta, ésta es la vuelta entera. Éste es un pacito adelante, éste un pasito atrás. Éste es de un costado, éste es de otro lado. Ésta la reverencia. Entra tú que me da vergüenza</p>	
Variación	Si tiene un grupo de niños de 3 a 4 años; se puede hacer en una ronda grande y todos los niños son pájaras pintas	



Figura N° 6.- *Juego tradicional “La Pájara Pinta”*

Tabla N° 7.-
Juego tradicional "Las Escondidas"


Juego tradicional:	LAS ESCONDIDAS	
Materiales:	Ninguno	
Tiempo:	25 minutos	
Organización y Desarrollo	<p>Se discute con piedra, papel y tijera o por sorteo quién se queda, el cual se colocará de espaldas a los demás, comienza a contar hasta el número que fue acordado mientras los demás se esconden. Cuando termina de cantar sale a buscar y dirá: ¡VOY!</p> <p>Según vaya detectando a los participantes, menciona su nombre y el lugar donde se encuentra, corre a tocar la base y ese jugador se considera ya cogido. Los que llegan sin ser cogidos, se salvan. El juego finaliza cuando todos sean cogidos y/o estén a salvados. El primero en ser cogido se queda para el próximo juego.</p> <p>Llegado a este punto del informe se presentan las conclusiones y recomendaciones del mismo a continuación.</p>	
Dinámica	Solo se cuenta los números del 1 al 10 o la cantidad que saben los niños	
Variación	Si tiene un grupo de niños de 3 a 4 años; no tienen problema al jugar a veces se equivoqué al contar los números	



Figura N° 7.- *Juego tradicional "Las Escondidas"*

Tabla N° 8.-
Juego tradicional "Juguemos en el Bosque"


Juego tradicional:	JUGUEMOS EN EL BOSQUE	
Materiales:	Ninguno	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Los niños forman una ronda y giran cantando la canción. Otro niño previamente elegido está en el centro o fuera de la ronda. Cada vez que el grupo pregunta "¿Lobo, estás?" el lobo contesta "Me estoy poniendo [una prenda]...". Siguen cantando esto una y otra vez hasta que el lobo esté vestido y responda "Ya salgo para comérselos a todos" –el "lobo" puede agregar tantas prendas como se le antoje. Luego los niños echan a correr mientras el lobo trata de tocar a uno. El primero que el lobo toque pasa a ser el lobo y el juego vuelve a empezar.	
Dinámica	<p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo estás? - <i>Me estoy poniendo los pantalones.</i></p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo estás? - <i>Me estoy poniendo al chaleco.</i></p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo estás? - <i>Me estoy poniendo el saco.</i></p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo no está. ¿Lobo estás? - <i>¡Si y salgo para comérmelos!</i></p>	
Variación	Los niños pueden también caminar y dar saltitos sin formar una ronda. O en su medida dentro de un círculo y el lobo fuera.	



Figura N° 8.- *Juego tradicional "Juguemos en el Bosque"*

Tabla N° 9.-
Juego tradicional "Puente se ha Caído"


Juego tradicional:	UN PUENTE SE HA CAIDO	
Materiales:	Ninguno	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Se forma un puente dos niños con los brazos levantados. Los participantes se colocan en frente a los niños que hacen el puente, y en una fila. Cuando empiezan a cantar, los niños comienzan pasar por el túnel que han hecho sus compañeros de juego y van entrando en el túnel, una detrás de la otra hasta que se canta la última estrofa y entonces los niños que están al final de la fila son atrapados por sus compañeros que bajan los brazos.	
Dinámica	Un puente se ha caído mandaremos a componer con que plata y con qué dinero con la cascara del huevo, que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar	
Variación	Se puede hacer en parejas pasar por el puente	



Figura N° 9.- *Juego tradicional "Puente se ha Caído"*

Tabla N° 10.-
Juego tradicional "El Quince"


Juego tradicional:	EL QUINCE	
Materiales:	Pelota de trapo y lana , Pelota de goma o globos	
Tiempo:	15 minutos	
Organización y Desarrollo	Se necesita una pared grande y llana, se juega entre dos personas el propósito de jugar lanzando la pelota contra la pared e ir turnándose.	
Dinámica	La finalidad de este juego es, el participante que no avance a devolver la pelota, le dan punto a favor al otro participante, el juego termina cuando se haga 15 puntos	
Variación	Se puede hacer con niños 3 a 4 años con pelotas grandes de goma, al principio se puede hacer solos hasta que conciban la forma y luego se lo hace en parejas o con más participantes o en grupos.	



Figura N°10.- *Juego tradicional "El Quince"*

3.4. CONCLUSIONES

1. El estudio teórico metodológico del comportamiento de la motricidad gruesa y su relación con el empleo de los juegos tradicionales en beneficio de los infantes de 3 a 4 años, en el contexto internacional y nacional permitió reconocer la importancia del tema en pos de la realidad educativa ecuatoriana, la cual se corroboró al asumir los aportes de investigadores del mundo, quienes plantean soluciones desde sus contextos, en ello fue posible asumir posiciones para el análisis teórico de la investigación.
2. Los resultados de la aplicación de los instrumentos elaborados permitió conformar un diagnóstico de la situación real que presenta la atención que brindan las docentes al desarrollo de los contenidos, capacidades y habilidades de la motricidad gruesa, de los infantes, en articulación con los juegos tradicionales en la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, en ello, se determinaron regularidades que inciden en el proceso pedagógico de dicha institución y que necesitan ser resueltas por la vía del conocimiento científico.
3. La caracterización del desarrollo de la motricidad gruesa a partir de sus direcciones y objetivos, contenidos, capacidades y habilidades en los infantes de 3 a 4 años, posibilitó gestionar el conocimiento, desde esa perspectiva se fortaleció la propuesta en el orden teórico y se fundamentó pedagógicamente.

4. La elaboración de las sugerencias para la organización/planificación de actividades, a partir de una fundamentación psicopedagógica, se realizó desde el plano de los contenidos, capacidades y habilidades, a favor del desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, situación que contribuirá a la modificación de los modos de actuación motrices de estos y favorecerá la calidad educativa en dicha Unidad.

3.5. RECOMENDACIONES

- Implementar las sugerencias para la organización/planificación de actividades, a partir de una fundamentación psicopedagógica, se realizó desde el plano de los contenidos, capacidades y habilidades, a favor del desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí, situación que contribuirá a la modificación de los modos de actuación motrices de estos y favorecerá la calidad educativa en dicha Unidad.
- Socializar los resultados de la investigación en eventos y publicaciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Busto, Muñoz, A. y Caste. (2007). *La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil*. Obtenido de <http://helvia.uco.es>
- Addine. (2004). *Didáctica: teoría y práctica*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Alarcón. (2015). *Valoración Psicomotriz y Estimulación Temprana en Niños/As de Tres a Cinco años del Centro de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Atahualpa"*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4540/1/06%20ENF%20637%20TESIS.pdf>
- Aldana, R., Páez; Y. P., Román de Núñez, S. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa*. Cartagena : Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima.
- Alegría, A. G. (2008.). *Modelo de Entrega de Servicios de Estimulación Temprana Diseñado Hacia la Universalización de la Atención para Fortalecer el Desarrollo del Potencial Intelectual de Niños de 0 a 3 años de Edad. .* Trujillo - Colombia: Universidad Nacional de Trujillo (tesis).
- Alfaro Torres, R. (2002). *Juegos cubanos*. Ciudad de La Habana. Cuba.: Casa Editorial Abril.
- Álvarez y Barreto. (2010). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de http://dgep.uas.edu.mx/librosdigitales/3er_SEMESTRE/26_Metodologia_de_la_investigacion_social_I.pdf
- Álvarez, C. (1999). *La escuela en la vida*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Amaro, Agrelo, y otros. (2018). Congreso Internacional de Educación y Salud : utopías y desafíos de la inclusión. *Universidad Provincial de Córdoba* , 412.
- Apolinario, C., Kriette, K., Ramos, A. (2012). *Centros de Estimulación Temprana, para Niños y Niñas de 0 a 3 Años de Edad y Estimulación Prenatal para Madres*. Obtenido de <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/426>
- Aquino, T. (2018). *Brincadeiras e Jogos. Fala Educador - Brincadeiras e Jogos*. Brasil: Brincadeiras e Jogos.
- Aranda, E. (2001). *La Estimulación Temprana. Enciclopedia Guía para el Desarrollo Integral del Niño Tomo # 1*. Madrid España. : Edit. Gráficas Mármol S.L. .
- 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". Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/556/1/T-UTC-0463.pdf>

- Astudillo, T. (2008). *Juegos tradicionales como atractivo*. . Obtenido de <http://www.mercurio.com>.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Buenos Aires, Argentina.: Salle centro universitario. .
- Avaria, M. A. (1999). Desarrollo psicomotor". . En *Revista Chilena de Pediatría*. (págs. 70(2): 162-167.). Barcelona: INDE Publicaciones. (ISBN. 89-9729-039-9).
- Ayala Santillán, J.E., Tene López, S.M. (2014). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial* “ .
- Badia Solé, M. y Díaz, J. . (2006). *Aserrín! Repertorio de mimos, juegos y canciones para los más pequeños*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1449/1/TFG-B.77.pdf>
- Bañares, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Editorial española Barcelona.
- Bañeres, D., Bishop, A. J., Cárdena, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas-Venezuela: Editorial Laboratorio Educativo, Libro PDF.
- Barbón, R. (2007). *Sistema de juegos tradicionales del barrio Versalles de la ciudad de Cárdenas*. Matanzas. Cuba.: Facultad de Cultura Física. .
- Barbón, R. (2007). *Sistema de juegos tradicionales del barrio Versalles de la ciudad de Cárdenas*. . Matanzas. Cuba: Facultad de Cultura Física. .
- Beltrán, Díaz, Pelegrín, y Zamora. (2002). *CANCIONES Y JUEGOS MUSICALES* . Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/251-2013-05-28-44503335%20Canciones%20y%20juegos%20musicales%20%20EXT.pdf>
- Bequer, D. (2015). El comportamiento del desarrollo motor en los niños Cubanos en el primer año de vida. *Evento Internacional Pedagógica, Memorias en CD*. La Habana , Cuba: Editorial Universitaria.
- Bequer, G Amaro, T., Agrelo, O., y otros. (2018). Estudio para el perfeccionamiento del currículo del preescolar cubano. Dimensión: educación y desarrollo de la motricidad. . La Habana. Cuba.: Editorial Pueblo y Educación. .
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2).: Bottini, P. (ed) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. .

- Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. En *Bottini, P. (ed) Psicomotricidad: prácticas y conceptos*, Pp 43-99 Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2).
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. En *Psicomotricidad: prácticas y conceptos* (págs. Pp 43-99). Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2: En Bottini, P.
- Blanco, T. (1995). *Para jugar como jugábamos*. . Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1449/1/TFG-B.77.pdf>
- Bueno, M. (2008). Educación infantil por el movimiento corporal: identidad y autonomía personal. Barcelona: Editorial INDE.
- Burgos, B. (2008). *Los juegos tradicionales en la escuela*. Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-laescuela.html>.
- Burgos, B. (2008). *Los juegos tradicionales en la escuela*. Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-laescuela.html>
- Burgués, L. (2002). *Juegos y deportes populares tradicionales*. . Barcelona. : Editorial: inde.
- Caballero, A. M., Yoli, J.P., Valega, Y.E. (2010). El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín infantil Mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla. . Barranquilla: Universidad del Atlántico. Facultad de educación.
- Camacho, N. (2005). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. . Universidad de Valladolid.
- Carrillo, G. (2003). *Importancia de los Juegos Folklóricos Infantiles en la Enseñanza Preescolar*. Obtenido de <http://www.monografias.com>
- Castañeda, M. (1999). *Los Juegos Tradicionales y las Nociones Viso-Espaciales en los Niños en Edad Preescolar. Mérida, Venezuela*. . Obtenido de <http://www.monografias.com>
- Castro, L. (2006). Importancia del juego en el Desarrollo Integral Infantil. . México. .
- CÉPEDES. (2003). *Principios y Técnicas Recreativas para la Expresión* . Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Chávez, J. (2015). Acercamiento necesario a la Pedagogía. . La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación. .
- Chávez, J., González, L., & Lorenzo, A. (2005). *Acercamiento Necesario a la Pedagogía General*. Playa, Ciudad de La Habana.: Editorial Pueblo y Educación.

- Colectivo de Autores. (2016). Colección "Educa Tu Hijo". La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Comillas, J. y Perpinyá, A. . (2003, 2004). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Obtenido de España: CEAC: <http://books.google.com>.
- Conde, J. (2007). Manual de psicomotricidad y relajación. México: Ed. Masson.
- Da Fonseca, V. (2006). Estudio y Génesis de la Psicomotricidad, tipos y variantes. . Barcelona: Editorial INDE.
- Danderfer R, Montenegro A. . (2012). Breviario: Reseñas Ideas y Conceptos de la Psicomotricidad. Primera ed. En R. L (Ed.). Cordova: Published C.
- Dávila, J. (2003). El juego y la ludoteca. Mérida, Venezuela: Talleres Gráficos Universitarios.
- De Lievre, B. y Staes. . (2002). *La psicomotricidad al servicio del infante*, . Paris, Berlín. .
- Delgado Fuentes, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV "Copitos de miel"*. . Obtenido de www.slideshare.net/sherrera/juegos-tradicionales
- Delgado, I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. . Obtenido de Madrid: Ediciones Paraninfo psicomotricidadupds.blogspot.com/psicomotricidad-motricidad-gruesa.html
- Diéguez, D. (2007). Sistema de juegos tradicionales infantiles en el barrio Pueblo Nuevo en la ciudad de Matanzas. Matanzas. Cuba.: Facultad de Cultura Física. .
- Dumazedier, J. (1971). *Ocio y sociedades de clases*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/953/95320205.pdf>
- Duran, T. (2003). *Actividades Lúdicas para Favorecer el Desarrollo Psicomotor en el Nivel de Educación Preescolar. Trabajo de grado no publicado*. . Valera.: Universidad Valle del Momboy. .
- Echevarría, J., y Peña, M. (2011). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral de niños de 4 a 6 años de edad*. . Obtenido de <http://www.monografías.com>
- Echevarría, Y. (2007). Sistema de juegos tradicionales infantiles del Consejo Popular Matanzas Este de la ciudad de Matanzas. . Matanzas.Cuba: Facultad de Cultura Física.
- Educación, M. d. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: MINEDUC.
- Española, R. A. (2017). Diccionario de la Lengua Española. .
- Fausto, S. (1980). Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador. Quito: Don Bosco.

- Ferland, F. (2009). *¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. MADRID: Narcea, s.a ediciones.
- Fernández, I. (2016). *Los niños ya no saben jugar*. Obtenido de Disponible en: <http://www.gordos.com/defaultSecciones.aspx>.
- Fernández, Y, y Serra, S. (2015). Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/>
- Flores Aguilar, J. (2013). Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años., . *Revista "Ciencia y Tecnología"*, Escuela de Postgrado – UNT, Vol.9 N° 4/2013. Obtenido de Flores Aguilar, J. (2013). Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años. *Revista "Ciencia y Tecnología"*, Escuela de Postgrado – UNT, Vol.9 N° 4/2013.
- Fonseca, V. (2004). *Filogénesis de la motricidad*. . España: Ediciones Barcelona: Paidós.
- Galeno, M. (2005). La importancia de la psicomotricidad y el juego como un medio para desarrollar la lecto escritura. MEXICO DF.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Galeno, M. (2005). La importancia de la psicomotricidad y el juego para desarrollar la lecto escritura. MÉXICO D.F.: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
- García Velázquez, A. y Llull Peñalba, J. . (2009). "El juego infantil y su metodología" . Madrid. : Editorial Editex, S.A. (ISBN: 987-84-9771-303-0). Gestantes- Piced
- García, E. (2009). *Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación*. . Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd132/juegos-populares-y-tradicionales-en-educacion-fisica.htm>.
- Giner, M. (2013). *La importancia del desarrollo psicomotor para el aprendizaje*. Obtenido de <http://psicopedagogias.blogspot.com>
- Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuarían en la praxis pedagógica. . Contextos educativos.
- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima. Ibagué Colombia*. Obtenido de file:///D:/JuegosbAdicos/.pdf
- Gutiérrez, M. (2001). *La educación psicomotriz y el juego*. . Sevilla: Wanceulen. .
- Gutiérrez, M. (2001). *La educación psicomotriz y el juego*. Sevilla: Wanceulen.
- Gutiérrez, M. (2009). *El desarrollo motor en la edad escolar primaria (6-12 años)*. Valencia: IVEF. .

- Gutiérrez, M. (2015). Obtenido de El desarrollo motor en el período maternal y preescolar (2-6 años). Valencia: IVEF: http://www.slideshare.net/fiorela_apc/piced-marco-teorico
- Hernández Sampieri, y otros. (2006). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigación%205ta%20Edición.pdf
- Hernández, A. P. (2016). *LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUIS LEORO FRANCO, DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN AÑO LECTIVO 2014 – 2015*. Ibarra: UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.
- Hernández, I. (2007). Sistema de juegos tradicionales infantiles para la comunidad Boca de Camarioca Santa Marta del municipio Varadero”. Matanzas. Cuba.: Facultad de Cultura Física.
- Hernández, I. (2016). Sistema de juegos tradicionales infantiles para la comunidad Boca de Camarioca Santa Marta del municipio Varadero”. Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Matanzas. Cuba: Facultad de Cultura Física. .
- Herrador, J. (2013). Juegos populares y tradiconales a través de la Filatelia. España: WANCEULEN Editorial deportiva, S.L.
- Ivaldi, E. (2014). *Educación, arte y creatividad en las infancias del siglo XXI*. . Obtenido de Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación: www.oei.es ISBN:978-84-76666-231-1
- IVALDI, E., Hernández,L. (2014). *Arte, Educación y Primera Infancia: sentidos y experiencia*. Madrid: www.oei.es.
- Jiménez, E. (2006). *La importancia del juego*. Obtenido de Revista digital, Investigación y Educación.: <http://blocs.xtec.cat/semedes/> pdf.
- Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Innovación y experiencias educativas*. . Obtenido de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/
- Lantigua, J. H. (2010). *El deterioro de los juegos tradicionales*. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>.
- Lara, J. (2006). *El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales*. . Obtenido de <http://books.google.es/books>.
- Lavega, P. (2003). *Mil juegos y deportes populares y tradicionales. Formas jugadas*. Barcelona: Editorial: paidotribo.

- Le Boulch, J. (2005). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años (1ª De. en Paidós)*. . Barcelona: Paidós.
- López, M. y Gómez, L. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina*. Obtenido de file:///D:/JuegosMOTRICIDAD%20FINA.pdf
- López, M. y Gómez, L. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina. Tesis Pregrado para obtener el título de Licenciada en Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro*. Obtenido de file:///D:/JuegosMOTRICIDAD%20FINA.pdf
- Luciano, M. (2013). *Desarrollo de las habilidades motoras fundamentales en función del sexo y del índice de masa corporal en escolares*. Cuadernos de Psicología del Deporte.
- Mantilla Aguirre, O. (2003). *Juegos populares de antaño*. . Quito: Casa de la Cultura Ecuatoriana. .
- Martínez, J., Martínez, C., Cruz, N. (2017). UCACUE - Ecuador. Sathiri Sembrador CITT – UPEC.
- Martínez, M. (20 de 02 de 2002). *La estimulación temprana: Enfoques, problemáticas y proyección*. Obtenido de Centro de Referencia Latinoamericana para la Educación Preescolar.: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d026.pdf>
- Mawere. (2012). *Juegos populares de antaño*. Quito: Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Méndez, A. y Fernández, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*.
- Millá, M.G., Mulas, F. . (2009). *Atención temprana: Qué es y Para qué Sirve. Revista de Neurología, Vol. 35*.
- Montes, M. (2015). *Juegos Tradicionales cubanos*. La Habana. Cuba.: Impresora José Antonio Huelga.
- Montesinos Ayala, D. (2004). "La Expresión Corporal: su enseñanza por método natural evolutivo".
- Moreno, G. (2010). *Juego tradicional: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano*. Bogotá- Colombia.: Revista Educación Física y Deporte, Funámbulos Editores,. Obtenido de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/>
- Moreno, J.A. y Rodríguez, P.L. (2015). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. España.: Universidad de Murcia. pdf.
- Morera, M. (2008). *Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos Tradicionales*. . Costa Rica: Editorial MH salud. .

- Movsichoff, P. (2005). *A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles*. Obtenido de <http://books.google.es/books>.
- Moyles, J. (2000). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. : Ministerio de educación cultural.
- Moyles, J. (2000). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ministerio de educación cultural.
- Muñoz, A. (2006). *La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil*. Obtenido de <http://helvia.uco.es>.
- Muñoz, A. (2006). *La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil*. Obtenido de <http://helvia.uco.es>.
- Navarrete, M., Espiño, M., Orlietti, G. . (2010). *Estimulación Temprana-Escuela Maternal* . España: Editorial Lesa.
- Niño, C. d. (2006). *Convención de los Derechos del Niño*. En U. C. ESPAÑOL. España: Nuevo Siglo .
- Ofele, M. (2006). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Buenos Aires.
- Ofele, M. (2009, 2010). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>, Revista Digital, Argentina.
- Oliveira, C. (2016). *Jugar con las diferentes lenguas: la actualización de los juegos en la educación física y la motricidad*. . *Revista de Ciencias del Deporte*. .
- Oliveira, C. (2016). *Jugar con las diferentes lenguas: la actualización de los juegos en la educación física y la motricidad*. *Revista de Ciencias del Deporte*.
- Oramas, L. (2000). *Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años*. Obtenido de <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs>
- Osorio, L. M. (2010). *Estimulación en el hogar y desarrollo psicomotor en niños mexicanos de 36 meses*. . Salud Pública de México.
- Parra Buestan, J. (2016). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Parra Buestan, J. (2016). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. México.
- Pepall, L., Richards, D. y Norman, G. . (2006). *Organización industrial teoría y práctica contemporánea*. . México: International Tomson Learning. .

- Peralta, M. , Fujimoto, G. (2016). La Atención Integral de la Primera Infancia en America latina. Ejes centrales y Desafío para el Siglo XXI. Dossier, Santiago de Chile: O.E.A.
- Pérez, A. (2011). Obtenido de La motricidad fina y su incidencia en el proceso de preescritura de los niños/as de primer año de educación básica de la Escuela "Yolanda Medina Mena" de la provincia de Cotopaxi.: file:///D:/Juegos%20I%.pdf
- Pérez, L., y Lagardier, F. (2015). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. . *Revista gestión deportiva, ocio y turismo*.
- Pilliza Ruiz, A. P. (2016). *Juegos adaptados en el desarrollo motriz de los niños de 5 a 8 años con capacidades diferentes de la unidad educativa especializada ambato, provincia de Tungurahua*”, Tesis de la Carrera de Cultura Física. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Pilliza Ruiz, A. P. (2016). Juegos adaptados en el desarrollo motriz de los niños de 5 a 8 años con capacidades diferentes de la unidad educativa especializada ambato, provincia de Tungurahua”. Ambato- Ecuador: Tesis de la Carrera de Cultura Física. Universidad Técnica de Ambato.
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Barcelona.
- Rodríguez, A., Almodóvar, P. Cerrillo, J. (2016). Juegos infantiles escénicos de corte Tradicional. Literatura infantil de tradición popular. España: Universidad de Castilla La Mancha. ISBN 8-488-255-381.
- Rodríguez, P. y Flores, S. . (2013). Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. En *Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología Educativa con especialización en Educación Inicia*. CUENCA - ECUADOR: file:///D:/Juegos%20I%C3%BAdicos/TESIS.pdf.
- Rodríguez, P. y Flores, S. (2013). *Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años*. Obtenido de file:///D:/Juegos%20I%C3%BAdicos/TESIS.pdf
- Romero, M. (2016). *La relacion entre el juego y el desarrollo infantil*. . Obtenido de Revista: Punto y Aparte.: <http://puntoyaparte.com.ar/index.php>
- Romero, M. (2016). *La relacion entre el juego y el desarrollo infantil*. Revista: Punto y Aparte. Obtenido de <http://puntoyaparte.com.ar/index.php>
- Salas, B. (2001). *Manual de Juegos Tradicionales para Docentes del Nivel Preescolar*. Universidad de Los Andes, Mérida-Venezuela. . Obtenido de <http://www.momografias.com>

- Salas, B. (2001). *Manual de Juegos Tradicionales para Docentes del Nivel Preescolar. Universidad de Los Andes, Mérida-Venezuela*. . Obtenido de <http://www.monografias.com>
- Sánchez, N. (2016). *Juegos tradicionales “más allá del lugar”*. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/htm>, Funlibre,
- Sánchez, N. (2016). *Juegos tradicionales “más allá del lugar”*. Obtenido de <http://www.redcreacion.org/htm>, Funlibre
- Sarlé, P, Ivaldi, E., Hernández, L. (2014). *Arte, Educación y Primera Infancia: Sentidos y Experiencia. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación*. MADRID, España: www.oie.es ISBN: 978-84-7666-231-1. Obtenido de www.oie.es
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina. .
- Sastre Villacorta, S. (2016). “Psicomotricidad. juego y movimiento”. su uso e interés educativo en un aula de 5 años. España: Palencia Universidad de Valladolid. .
- Sastre, S. (2016). Reflexión sobre el libro de texto “Psicomotricidad. juego y movimiento”. su uso e interés educativo en un aula de 5 años.”. Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid.
- Segovia Baus, F. (2016). *Juegos Populares del Ecuador*. Quito: Ministerio de Educación y cultura.
- Social., M. d. (2016). *Jugando me desarrollo*. Quito: Ministerio de Inclusión Económica y Social.
- Solé, M. B. (14 de 12 de 2017). *MÁS QUE UN JUEGO, REFLEXIONES SOBRE UN DERECHO*. (E. S. Morales, Entrevistador)
- Soto, E. (2008). *Los juegos tradicionales y el desarrollo del niño en educación primaria*,. Michoacán-México: Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación (Documento PDF).
- Tapia, J. Azaña, E. y Tito, L. (Diciembre de 2014). *Teoría básica de la educación psicomotriz*. Horizonte de la Ciencia 4 (7) . págs. FE-UNCP/ISSN 2304 - 4330.
- Tapia, J. L. (2014). *Teoría básica de la educación*. LIMA: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Terré, C. O., Villa, M. (2009). *Estimulación y Educación Sensorial. Programa de Inteligencia*. La Habana - Cuba: Editorial Pueblo y Educación. .
- Torberte, M. (2014). *Juegos para el Desarrollo Motor*. Córdoba: Editorial Brujas. *vemoqui*. Obtenido de <http://www.juegoseducativosyrecreativosvemoqui.blogspot.com//clasificacion-de-los-juegos.html>

- Torberte, M. (2014). *Juegos para el Desarrollo Motor*. Córdoba: Editorial Brujas. vemoqui. Obtenido de <http://www.juegoseducativosyrecreativosvemoqui.blogspot.com//clasificacion-de-los-juegos.html>
- Torres, S. (2013). Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi. Latacunga.
- Torres, S. (2013). Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral. Ambato -Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Tubelo, L. P. (2016). O espaço do brincar e do corpo na educação inclusiva: relato de experiência. *Vivenciando uma escola para todos*. BRASIL.
- Tubelo, L. P. (s.f.). O espaço do brincar e do corpo na educação inclusiva: relato de experiência. *Vivenciando uma escola para todos*. BRASIL.
- UNESCO. (2007). Conferencia Mundial sobre protección y Educación en la primera Infancia. Moscú: AEPI.
- UNESCO. (2010). Conferencia Mundial sobre Protección y Educación en la Primera Infancia (AEPI). Moscú.
- UNESCO. (2016). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de www.confef.org.br/arquivos/unesco.doc
- Vaca, Juan M. y Varela Ferreras, M.S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal*. Barcelona: GRAO.
- Valdiviezo, G. E. (2005). Fundamentos de la educación Temprana. Atención Integral al Niño Menor de 3 años. Pontificia Universidad Católica del Perú. 5ta Edición.
- Van, D. G. (2011). *El Desarrollo Infantil Temprano: Una Perspectiva Económica*. Obtenido de www.worldbank.org/children/nino/costo/persecom.htm
- Vayer, P. (2005). El diálogo corporal, acción educativa en el niño de 2 a 5 años). España: España: Editorial.
- Vemoqui, M. (2011). *Juegos educativos y recreativos*. Obtenido de <http://www.juegoseducativosyrecreativosvemoqui.blogspot.com>
- Vigotsky, L. (1987). *Algunas ideas básicas acerca de la educación y el desarrollo psíquico*. La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Young, M. E. (2005). Desarrollo Integral en la Primera Infancia; Desafíos y oportunidades. Banco Mundial. OPS.

