



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



TEMA:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE
CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA “GUTBERTO GARCÍA” DEL CANTÓN CHIMBO EN LA
PARROQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022 – 2023.**

AUTORAS:

**GAIBOR GAIBOR ANDREA FERNANDA
GARCÍA DURANGO FERNANDA STEFANÍA**

TUTOR:

DR. BOLÍVAR GUZMÁN. McS

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA**

PERIODO ACADÉMICO:

MAYO - SEPTIEMBRE 2022



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



TEMA:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE
CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA “GUTBERTO GARCÍA” DEL CANTÓN CHIMBO EN LA
PARROQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022 - 2023**

AUTORAS:

**GAIBOR GAIBOR ANDREA FERNANDA
GARCÍA DURANGO FERNANDA STEFANÍA**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA**

PERIODO ACADÉMICO:

MAYO - SEPTIEMBRE 2022

I. DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado en primer lugar a Dios quien me ha permitido llegar hasta donde ahora estoy, a mi familia en especial a mis padres, hermanos, abuelitos, quienes han sido un pilar fundamental dentro de mi formación académica, quienes con su apoyo incondicional, consejos, y amor brindado han hecho posible que llegue hasta este punto de mi vida profesional, a mis amigos, que si bien es cierto uno forma su carrera, pero la saca adelante con buenas personas, a todos y cada una de ellos que con sus palabras de aliento siempre, han hecho que hoy por hoy este a un paso de acabar con mi carrera universitaria.

Andrea Fernanda.

Dedico este trabajo especialmente a Dios, por haberme dado la vida y permitido llegar hasta este momento. A mis Padres, a quienes amo con mi vida, por ser el pilar más importante, apoyarme incondicionalmente y nunca dejarme sola en ningún momento. A mis Abuelitos quienes son mi motor para seguir adelante, por compartir momentos significativos y por siempre estar para mí brindándome sus consejos y amor. A mis amigos, que sin esperar nada a cambio compartieron sus conocimientos, alegrías y tristezas. Todo este trabajo ha sido posible gracias a ellos

Fernanda Stefanía.

II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos agradecer a la Universidad Estatal de Bolívar por habernos abierto sus puertas y permitir formarnos profesionalmente, y de manera especial a nuestra facultad, a nuestros docentes que cada día se esfuerzan por brindarnos, sus conocimientos, su apoyo moral para seguir adelante día a día y así poder darnos una educación de calidad.

Un agradecimiento profundo a nuestro tutor Dr. Bolívar Guzmán, quien ha sido un guía, amigo y buen profesional gracias por impartirnos sus conocimientos para llevar a cabo este trabajo.

Andrea Fernanda

Fernanda Stefanía

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

III. CERTIFICACIÓN DEL AUTOR DR. BOLÍVAR GUZMÁN. PHD

CERTIFICA

Que el informe final del trabajo investigativo titulado: “ **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GUTBERTO GARCÍA” DEL CANTÓN CHIMBO EN LA PARROQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022 - 2023**”, elaborado por los autores: **GAIBOR GAIBOR ANDREA FERNANDA** y **GARCÍA DURANGO FERNANDA STEFANÍA**, del octavo ciclo carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado/a dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, 28 de agosto del 2022



DR. BOLÍVAR GUZMÁN PHD
TUTOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

IV. AUTORIA NOTARIADA



El presente trabajo de investigación: **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GUTBERTO GARCÍA” DEL CANTÓN CHIMBO EN LA PARROQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022 – 2023**, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, en la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar; es original, con ideas, criterios y propuesta de sus autoras **GAIBOR GAIBOR ANDREA FERNANDA Y GARCÍA DURANGO FERNANDA STEFANÍA** quienes asumen su exclusiva responsabilidad.

Guaranda, 07 de septiembre del 2022.

Srta. Gaibor Gaibor Andrea Fernanda
CI: 0202427571

Srta. García Durango Fernanda Stefanía
CI: 0250333747

Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

No. ESCRITURA	20220201003P02787
---------------	-------------------



DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR:
ANDREA FERNANDA GAIBOR GAIBOR
FERNANDA STEFANIA GARCÍA DURANGO
CUANTIA: INDETERMINADA
FACTURA: 001-002-000010936

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día seis de diciembre de dos mil veintidós, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen las señoritas ANDREA FERNANDA GAIBOR GAIBOR, soltera, domiciliada en el barrio La Comunidad del cantón San Miguel, provincia Bolívar, con celular número 0969705218, correo electrónico andreaigaibor11@hotmail.com; y, FERNANDA STEFANIA GARCÍA DURANGO, soltera, domiciliada en el barrio Las Palmas del cantón Caluma, provincia Bolívar, con celular número 0959576636, correo electrónico fernanda17garcia@gmail.com, por sus propios derechos. Las comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: Declaramos que el presente trabajo de investigación titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GUTBERTO GARCÍA" DEL CANTÓN CHIMBO EN LA PARROQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022-2023.** Previo la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra autoría, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por los autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

ANDREA FERNANDA GAIBOR GAIBOR
C.C. 0202427571

FERNANDA STEFANIA GARCÍA DURANGO
C.C. 0250333747



AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
IV. AUTORIA NOTARIADA	4
V. ÍNDICE	6
VI. ÍNDICE DE TABLAS	9
VII. ÍNDICE DE GRÁFICOS	10
VIII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	11
IX. ABSTRACT	12
X. INTRODUCCIÓN	13
1. TEMA	15
2. ANTECEDENTES	16
3. PROBLEMA	19
3.1. Descripción del problema	19
4. JUSTIFICACIÓN	20
5. OBJETIVOS	22
5.1 Objetivo general	22
5.2 Objetivos específicos	22
6. MARCO TEÓRICO	23
6.1. TEORÍA CIENTÍFICA	23
6.1.1. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?	23
6.1.2. APORTE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE	24
6.1.3. CUANDO Y DONDE SON APLICADOS LOS JUEGOS TRADICIONALES	26

6.1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	27
6.1.5. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	28
6.2. TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES	30
6.2.1. VENTAJAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	33
6.2.2. DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	34
6.2.3. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL AMBIENTE EDUCATIVO.	35
6.2.4. ¿QUE ES EL DESARROLLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD?	35
6.2.5. COMO DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS	38
6.2.6. COMO SE IDENTIFICA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	38
6.2.7. CUANDO ES IMPORTANTE TRABAJAR LAS MOTRICIDADES	40
6.2.8. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	40
6.3. TIPOS DE PSICOMOTRICIDADES	41
6.3.1. VENTAJAS O BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.	43
6.3.2. AFECTACIONES NEGATIVAS EN LOS NIÑOS POR LA CARENCIA DE CAPACIDADES PSICOMOTORAS	44
6.4. TEORÍA LEGAL	45
6.4.1. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008)	45
6.4.2. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL	47
6.4.3. LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN	47
6.4.5. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA	48
6.5. TEORÍA REFERENCIAL	48
7. MARCO METODOLÓGICO	50
7.1. Enfoque de la investigación	50
7.1.1. Por el propósito	50

7.1.2. Por el nivel	50
7.1.3. Por el lugar	50
7.1.4. Por el origen	50
7.2. Diseño o tipo de estudio	50
7.3. Métodos	51
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
7.5. Universo y muestra	52
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	53
9. CONCLUSIONES	59
10. PROPUESTA	61
1. Título de la propuesta	61
2. Introducción	61
3. Objetivos	62
3.1. Objetivo General	62
3.2. Objetivos específicos	62
4. Desarrollo	63
5. Guía de juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad.	63
BIBLIOGRAFÍA	67

VI. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Indicador de conocimiento de juegos tradicionales	46
Tabla 2. Indicador de ejecución de juegos tradicionales	47
Tabla 3. Indicador de participación en los juegos tradicionales	48
Tabla 4. Indicador del desarrollo de la psicomotricidad	49
Tabla 5. Indicador de reglas dictadas para la ejecución de juegos tradicionales	50
Tabla 6. Indicador de participación de los estudiantes para desarrollar sus habilidades psicomotrices	51

VII. ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafica 1. Conocimiento de juegos tradicionales	53
Grafica 2. Escucha activa y ejecución de juegos tradicionales	54
Grafica 3. Participación en los juegos tradicionales	55
Grafica 4. Desarrollo de la psicomotricidad	56
Grafica 5. Reglas dictadas por el docente en la ejecución de juegos tradicionales	57
Grafica 6. Grado de participación de los estudiantes para desarrollar sus habilidades psicomotrices	58

VIII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto de integración curricular fue en base al tema: “Los juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades psicomotrices en los niños de primer año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Gutberto García” del Cantón Chimbo en la Parroquia Telimbela, periodo 2022 - 2023”, el objetivo general que se planteó dentro de esta investigación fue establecer el uso de los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollo de las capacidades psicomotrices en los niños de primer año de Educación General Básica de la escuela antes en mención.

El juego tradicional es una actividad lúdica y recreativa que requiere mucha habilidad, además de ser una actividad intrínsecamente esencial. Desde su nacimiento, explora la realidad en los juegos y tiene la oportunidad de descubrirlo a él y al mundo que lo rodea. El juego es el motor de la vida de un niño.

Los métodos utilizados para el desarrollo de la investigación fueron: el deductivo, analítico, sintético y estadístico, métodos que permitieron establecer las conclusiones adecuadas y contrastación de las variables propuestas. Por otro lado, los instrumentos que se emplearon fueron la ficha de observación aplicada a los estudiantes la cual fue elaboradas con preguntas de valoración que permitieron obtener información sobre las variables de estudio, enfocados en la investigación cualitativa – cuantitativa. El número de la población de estudio fue de 17 niños.

Se concluyó que el 100% de los estudiantes practican juegos tradicionales que ayudan en el desarrollo de sus capacidades psicomotrices, pero no lo realizan con frecuencia a pesar de saber la importancia de los mismos.

IX.ABSTRACT

This curricular integration project was based on the theme: "Traditional games for the development of psychomotor skills in children in the first year of Basic General Education of the School of Basic Education "Gutberto García" of the Chimbo Canton in the Telimbela Parish, period 2022 - 2023", the general objective that was raised within this research was to establish the use of traditional games as a didactic resource for the development of psychomotor skills in children in the first year of Basic General Education of the aforementioned school.

The traditional game is a playful and recreational activity that requires a lot of skill, as well as being an intrinsically essential activity. Since birth, he explores reality in games and has the opportunity to discover himself and the world around him. The game is the engine of a child's life.

The methods used for the development of the research were: deductive, analytical, synthetic and statistical, methods that allowed establishing the appropriate conclusions and contrasting the proposed variables. On the other hand, the instruments that were used were the observation sheet applied to the students, which was elaborated with assessment questions that allowed obtaining information on the study variables, focused on qualitative - quantitative research. The number of the study population was 17 children.

It was concluded that 100% of the students practice traditional games that help in the development of their psychomotor skills, but they do not do it frequently despite knowing their importance.

X. INTRODUCCIÓN

La presente investigación está orientada en el desarrollo de las habilidades psicomotrices que deben ser adquiridas por los estudiantes desde tempranas edades, específicamente en los estudiantes de primer año de Educación General Básica de la ‘‘Escuela de Educación Básica Gutberto García’’, teniendo en cuenta que esta investigación se basa en la necesidad de implementar el uso de los juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades psicomotrices como un recurso didáctico para el aprendizaje apropiado de cada uno de los educandos.

Los niños y niñas de esta edad por lo general se encuentran en un periodo de aprendizaje continuo, lo cual lleva a pensar que esta práctica debe constituirse como una actividad alegre en donde puedan desarrollar sus habilidades libres de presiones y sobre todo en un ambiente adecuado.

De esta forma, se enfatizan los juegos tradicionales como herramienta didáctica, buscando a su vez factores que afecten o dificulten el establecimiento de buenas relaciones con los estudiantes, buscando a través de la aplicación de estos juegos minimizar posibles actitudes y que no permitan que los estudiantes se desarrollen de forma adecuada en cuanto a su comportamiento, en torno a sus relaciones con los demás y al desarrollo de su psicomotricidad, tal como se ha descrito anteriormente.

El presente proyecto de investigación pretende caracterizar la importancia de que los niños de primer grado comiencen a desarrollar sus habilidades motoras, así como físicas y establecer relaciones interpersonales, partiendo de ello, uno de los pilares fundamentales de esta investigación es la capacidad de que desarrollen empatía, que aprendan a desarrollar buenas relaciones en donde exista comunicación.

Los juegos tradicionales buscan implementarse como estrategia didáctica, ya que a través de ellos se pueden estimular diferentes etapas de acuerdo a la interacción de cada niño, ya que este tipo de juego se considera adecuado para el correcto desarrollo de las habilidades y el fortalecimiento de la autonomía de cada uno de

ellos, teniendo en cuenta hasta tal punto de que el juego es un medio altamente estratégico en el que todo el mundo aprenderá a interactuar plenamente o sobre todo con confianza con sus compañeros.

1. TEMA

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GUTBERTO GARCÍA” DEL CANTÓN CHIMBO EN LA PARROQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022 – 2023.

2. ANTECEDENTES

Sobre la base de recabar información sobre temas de investigación que se han desarrollado a nivel nacional, (Alfaro, 2016) emprendió un trabajo titulado “El juego tradicional como estrategia didáctica para fortalecer las dimensiones físicas de los niños”, proyecto encaminado a ampliar nuestros conocimientos acerca de la comprensión de la dimensión física y la importancia que representa en la educación infantil, lo que demuestra la importancia de los juegos tradicionales y cómo, a través de investigaciones de seguimiento sobre el tema que se estudia en esta ocasión, se ha determinado que pueden ser aplicados en escuelas para desarrollar ciertas actividades son vitales para los niños desde su educación temprana.

Hoy en día en algunas escuelas del territorio ecuatoriano los juegos tradicionales no tienen mucha acogida debido a que se han implementado nuevos métodos de enseñanza que ha hecho que esta tradición pierda valor, sin embargo, existen otras por su parte en donde si se siguen implementando a través de las clases de educación física, estos espacios de recreación para que el estudiante pueda desarrollar sus habilidades de aprendizaje al mismo tiempo que sus habilidades o capacidades psicomotrices.

En la provincia de Bolívar la aplicación de los juegos tradicionales suele darse en muy pocos lugares de cada ciudad de la provincia, los docentes muchas veces contribuyen poco a la continuación de la práctica de los juegos tradicionales, pocas de estas actividades se realizan en el salón de clases donde se comprometen con actividades que no pertenecen a ejercicios de gran escala para la formación de los estudiantes, es decir, debe haber una adecuada resolución de problemas, estos juegos utilizan el tiempo de clase como una actividad recreativa, ayudan a una mejor vinculación con amigos y compañeros, y los valores perdidos también son parte del problema porque los niños están involucrados en actividades que están más allá de su edad en la que deben establecer un comportamiento.

Las escuelas también día a día a medida que la sociedad avanza han ido implementando métodos tecnológicos de enseñanza que, aunque si bien es cierto han sido de gran ayuda, existen niños que no han podido desarrollar sus habilidades

psicomotrices por la falta de implementación de juegos tradicionales como recurso didáctico.

Por este pensamiento con el que cuentan muchas personas han surgido investigaciones a fin de que en algo se pueda cambiar y se tome en cuenta la necesidad de implementar este recurso didáctico, como es el caso de Gladys Marlene Espín Caisapanta que desarrollo su tesis basándose en el tema: “Juegos Populares en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje de los Estudiantes de 3° Grado de Educación General Básica de la Escuela “Doctor Facundo Vela” del Cantón San Miguel Parroquia San Pablo Recinto Cascarillas con el fin de poner en manifiesto que los juegos tradicionales son parte de la cultura de todos los pueblos, con esto se puede constatar que muchos estudios realizados van detrás del mismo objetivo y este se basa en la implementación de juegos tradicionales, algunos como método de enseñanza y otros como el caso de este proyecto, para el desarrollo de las capacidades psicomotrices. (Espín Caisapanta , 2019)

En cuanto al contexto local dentro de lo que se incluye la escuela que se ha escogido como objeto de estudio no existen trabajos posteriores que hayan sido realizados en torno a este tema, sin embargo, con la realización de este proyecto investigativo se podrá marcar una diferencia y hacer que poco a poco lo que esta relatado en esta investigación pueda ejecutarse con la ayuda de las autoridades pertinentes y docentes de la institución. Lo que si se ha podido obtener y que es clave para el desarrollo del proyecto es que al menos un porcentaje considerable de los estudiantes de la escuela de educación básica Gutberto García de la parroquia Telimbela del Cantón Chimbo, si desarrollan actividades recreativas que tengan que ver con juegos tradicionales pero que aún es necesario que se puedan seguir implementando para que los niños aun en su etapa inicial puedan desarrollar de la forma más correcta y conveniente sus capacidades psicomotrices.

Esta investigación está muy relacionada con la cuestión del juego infantil tradicional, ya que los alumnos seleccionados que forman parte de la población a ser encuestada tienen entre 5 y 6 años, el nivel de deterioro actual que han tenido los juegos tradicionales y que hacer para conservarlos.

Además de esto a medida que se ejecute la realización del proyecto se buscare obtener información a través de la autoridad de la institución para poder plasmar información mucho más veraz que permita realizar un trabajo investigativo de calidad porque la información que se ha logrado conseguir en internet en cuanto al entorno local y en relación a la escuela objeto de estudio no basta para desarrollar esta propuesta de la forma que se tiene planeada.

3. PROBLEMA

3.1.Descripción del problema

El presente trabajo de investigación se fundamenta principalmente en las necesidades básicas que carece el 1° año de educación general básica de la escuela de educación básica Gutberto García de la Parroquia Telimbela Cantón Chimbo; específicamente haciendo referencia a la carencia y a la poca aplicabilidad de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes.

Esta es la principal razón por la que se ha propuesto realizar esta presente investigación, que sin lugar a duda dará resultados positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportando efectivamente en la calidad educativa que todos los niños del país se merecen ya que si bien es cierto la ausencia de los juegos tradicionales en la vida de los más pequeños podría traer consecuencias negativas.

Finalmente, seguido del problema que tienden a desarrollar los niños por la falta de presencia de juegos tradicionales es la timidez lo que a su vez trae consigo que el niño o niña sufra de inseguridad lo que hoy en día es un problema grave.

Es por todos los factores antes mencionados que se ha llegado a pensar que si se aplican nuevas técnicas, métodos y estrategias la calidad educativa del 1° año de educación general básica se verá el cambio cognitivo en sus educandos de manera significativa; por lo tanto, durante esta investigación se irá desarrollando todo el proceso para lograr un resultado positivo.

3.2.Formulación del problema

¿Cómo afecta el limitado uso de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas del primer grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Gutberto García del Cantón Chimbo en la Parroquia Telimbela en el 2022?

4. JUSTIFICACIÓN

Teniendo en claro el enfoque que se busca lograr con este trabajo de investigación que se basa en la necesidad imperiosa de realizarlo en virtud de que la escuela de educación básica Gutberto García implemente la aplicación de los juegos tradicionales para que así no existan trabas que permitan un eficaz desarrollo de la psicomotricidad en los niños.

Cómo se puede observar en este trabajo de investigación existe la importancia de hacer cambios significativos en los niños mediante un buen desarrollo de la psicomotricidad porque a través de esto ellos tendrán mejores resultados de aprendizajes los mismos que le servirá en su vida profesional. Nuevamente, esta investigación toma forma porque el juego sirve como una herramienta didáctica lúdica que permitirá incentivar las habilidades y destrezas físico-motoras de los estudiantes, favoreciendo así el espacio para la creatividad, la recreación y el uso del juego en su tiempo libre comunitario de la forma más conveniente.

Es importante recalcar que en este trabajo de investigación se ha tenido la colaboración incondicional por parte de la responsable del primer año de educación general básica y de los estudiantes.

Sin duda alguna los beneficiarios de este trabajo de investigación en primera instancia serán los niños del primer año de educación general básica porque tendrán la oportunidad de poner en práctica los juegos tradicionales para mejorar el proceso de aprendizaje.

Este trabajo ha sido pertinente realizarlo porque hemos recogido todas las necesidades indispensables que han afectado de una u otra manera en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y que los mismos no solo se centren en otros medios de entretenimiento a través de la tecnología, sino que también tengan interés por salir a recrearse de forma sana y sobre todo participativa, en donde además de eso estarán aprendiendo a respetar los espacios y tiempos del otro y a tener empatía.

Esta investigación se caracteriza por ser desde todo punto de vista original, en virtud que no tiene copia alguna de ningún otro trabajo de investigación, es auténtico y realizado por el equipo de trabajo conformado por Gaibor Gaibor Andrea Fernanda y García Durango Fernanda Stefanía, quienes hemos puesto todo el empeño y dedicación en obtener resultados positivos a través de esta investigación.

Una vez culminada esta investigación la misma estará disponible en el repositorio de la Universidad Estatal de Bolívar, para que así todas las personas que quieran realizar una investigación o conocer aspectos importantes de este trabajo de grado puedan hacerlo y así mismo les sirva de guía para el desarrollo de trabajos investigativos de origen similar.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

- Establecer el uso de los juegos tradicionales para el desarrollo de las capacidades psicomotrices en los niños de primer año de Educación General Básica de la escuela de educación básica “Gutberto García” del Cantón Chimbo en la Parroquia Telimbela, periodo 2022 – 2023.

5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar los conocimientos sobre el uso de los juegos tradicionales que mantienen los estudiantes de 1° de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica Gutberto García.
- Determinar estrategias que involucren el uso de juegos tradicionales para desarrollar las habilidades motoras de los niños.
- Diseñar una propuesta que contribuya positivamente al desarrollo de la psicomotricidad de los niños, utilizando el juego tradicional como recurso didáctico.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. TEORÍA CIENTÍFICA

6.1.1. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS TRADICIONALES?

El juego tradicional es: “Aquella ocupación típica de una región o territorio, realizada sin el apoyo o intermediación de juguetes técnicamente complejos (Tablet, teléfonos móviles), contando únicamente con el propio cuerpo humano o de recursos que tienen la posibilidad de obtener de forma sencilla de la naturaleza. En términos generales, estos elementos pueden ser rocas, ramas, tierra, flores o elementos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tabloncillos, etc. Estas ocupaciones les permiten a los niños aprender más sobre las raíces culturales de su región y contribuyen a la preservación de las raíces culturales de una zona en específico”. (Rodríguez, 2021)

Son fuente de entendimiento, tradiciones y culturas de otros tiempos, y el hecho de reactivarlas implica ahondar en las raíces y poder comprender mejor el presente. Su práctica constante en la sociedad y en las escuelas es considerada como una expresión de la libertad de los niños, está íntimamente relacionada con el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices, fomentando el juego activo y participativo de los niños y niñas frente a la cultura tecnológica que fomenta un estilo de vida físicamente sedentario e impulsar el crecimiento de la obesidad infantil.

Para Lara (2008), en cambio, los juegos tradicionales no son más que aquellos juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación a pesar del paso del tiempo, de abuelos a padres, de estos a hijos, y de esta forma transmitidos en secuencia, tal vez siendo víctimas de algunos cambios, pero siempre manteniendo su esencia.

Los juegos tradicionales han sido una herramienta de entretenimiento en lo extenso de las décadas, pero previo a la llegada de las tecnologías estos han ido perdiendo poco a poco terreno, sin embargo, esto no quita el hecho de que siguen manteniéndose intactos.

Las nuevas tecnologías han ido convirtiéndose en un espacio de competencia para los juegos tradicionales ya que los mismos han dejado de implementarse en los hogares, en la comunidad e inclusive en la escuela porque la mayoría de los niños opta por buscar su diversión mediante aparatos tecnológicos, sin embargo, esto no quita el hecho de que sean menos importantes, es por esto que se hace necesario que a través de este proyecto se busque destacar la importancia de que los mismos se sigan implementando. (Navea Peinado & Tosina González , 2020)

Entendido como tal estos conceptos, se enfatiza más aun en cuan necesarios son los juegos tradicionales en la vida de las personas y como deben ser implementados en los estudiantes para el desarrollo de sus capacidades psicomotrices.

6.1.2. APORTE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE

El aporte de los juegos tradicionales a la educación es de alto valor ya que según el argumento establecido en la página (Miniland) hay que dedicar especial atención en los juegos tradicionales de siempre, a los juegos que a pesar de haber pasado por muchas generaciones siguen sobreviviendo y que servirán de gran aportación al ámbito educativo.

Según el autor Carrillo (1993), el aporte de los juegos tradicionales al campo de la educación y del aprendizaje es que, a través de ellos, características, valores, forma de vida y cosas muy importantes como son las diferentes tradiciones existentes en el territorio de Ecuador serán transmitidas.

Es necesario tener en cuenta las múltiples posibilidades que ofrece el juego tradicional, porque, en primer lugar, dado que se da espacio al juego dentro del campo educativo, se incluirá un aspecto importante de la educación y, por tanto, del desarrollo de los niños. (Paucar Arellano, 2015)

Hay juegos que estimulan y desarrollan la atención, la iniciativa, las habilidades y destrezas, los conceptos, la toma de decisiones, el respeto a las reglas, la creatividad, todo lo cual y más contribuye a un importante aprendizaje de los estudiantes.

En la última década los avances que se han venido dando a nivel de desarrollo educativo han sido de suma importancia y han permitido que se vayan creando propuestas significativas en todas las áreas de conocimiento y sobre todo en todos los ciclos de educación formal. (Paucar Arellano, 2015)

Los avances más significativos que se han podido observar con mayor detalle son aquellos en donde se ha visto exigida la lectura, la comprensión para su aplicación y el ir de la mano con ellos creando propuestas pedagógicas significativas.

El juego que se desarrolla con fines educativos, es un juego que permite desde un objetivo preestablecido, el desarrollo de competencias o habilidades, estructuradas con este fin.

Chacón establece que: “En los juegos tradicionales, incluidos los movimientos prerreflexivos y los momentos de apropiación simbólica o abstracta así como la lógica experimentada para lograr los objetivos de la lección, cuyo fin último es la apropiación y el desarrollo creativo del contenido por parte del jugador.

Los juegos tradicionales se configuran como una contestación a las necesidades de los alumnos desde temprana edad, complementando paralelamente las dinámicas del juego en consonancia con el ámbito en el que se desarrollan y pasando a convertirse así en un medio educativo de primer orden. (Trigueros , 2000) .

Los juegos tradicionales contribuyen de forma importante para los procesos educativos de enseñanza y evolutivos la sociedad, de diferentes orígenes desarrollo humano y a través de ellos también se ve representado el gran valor educativo de los mismos, lo que ayuda el desarrollo físico, emocional y sociocultural de los

niños, así como a fortalecer su identidad cultural y acercarla de forma más dinámicamente a su entorno local.

Para muchos, los juegos tradicionales son considerados como una actividad poco productiva, pero desde el punto de vista didáctico el juego es el pilar fundamental del aprendizaje (Manzano y Ramallo, 2005)

Si bien es cierto y como ya se ha mencionado los juegos o cualquier cosa que nos rodea ha ido en evolución ya que su cambio se desarrolla de acuerdo al de la sociedad. Actualmente, el juego se considera dentro de una dimensión tecnológica y virtual, un contraste con el desarrollo de habilidades y la socialización de cada individuo.

El juego es considerado una actividad placentera y placentera que produce un desarrollo muy integral, a través del cual las actividades físicas y mentales trabajarán en conjunto para que el niño, niña o adolescente aprenda de su propia experiencia. La interacción entre el cuerpo, la mente y el mundo externo que los rodea le permitirá al niño mover su cerebro a través de la imaginación, llevándolo a un universo donde simultáneamente puede sentir, investigar, crear, comprender y expresar sus verdaderas emociones mientras se desarrolla su psicomotricidad, las habilidades también se aprenden a través de la interacción con el entorno, compartiendo con los demás, siendo consciente de uno mismo y aceptando a los demás, mientras se busca establecer metas a alcanzar. (Crespillo & Lobato, 2010, 2005).

6.1.3. CUANDO Y DONDE SON APLICADOS LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos son aplicados en distintas temporadas del año, teniendo en cuenta que constantemente dentro de las instituciones educativas se realizan actividades como casas abiertas o juegos internos sería una gran oportunidad de buscar la implementación de este recurso didáctico a fin de que el niño desarrolle sus capacidades psicomotrices y no solo en esta oportunidad sino también dentro de la

clase de educación física ya que así el niño se sentiría motivado de salir al patio a desarrollar una actividad que sea de uso recreativo y lo mejor es que se estaría llevando a cabo dentro del entorno educativo.

6.1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Según lo establecido en el blog con el nombre de (Juegos Tradicionales , 2018) las características de los juegos que están más presentes y que se deben conocer más a detalle están las siguientes:

- Estos deben desarrollarse con niños que tengan las mismas ganas y deseos de jugar para que así el juego no sea aburrido y forzado.
- Una característica importante es que dentro de los juegos tradicionales se menciona que deben ser los niños los que decidan como, cuando y porque quieren jugar.
- Estos juegos están prestos a resolver las necesidades básicas de los niños sea en el lugar que se encuentren y donde sean implementados.
- No requieren de mucho material ni costo ya que como se mencionó anteriormente estos se pueden desarrollar con cosas propias de la naturaleza, contribuyendo así que el niño conozca más sobre el entorno del cual forma parte.
- Son simples de compartir lo que es ideal para que se establezca una buena convivencia entre los estudiantes.
- Pueden practicarse en cualquier lugar y momento a fin de que se desarrollen sus capacidades físicas.
- Los juegos que requieren de objetos, son fáciles de que sean elaborados por cualquier persona
- Estos juegos se pueden jugar ya sea de forma individual o de forma colectiva con un grupo determinado de niños que tengan el mismo interés en ese juego.
- Las reglas que manejan los juegos tradicionales son muy sencillas, evitan las complicaciones.

- Rescatan la identidad de las diferentes culturas que existen en el entorno latinoamericano (Venezuela, Colombia, Argentina, México, Ecuador, entre otros)
- Constituyen un elemento esencial para fortalecer las destrezas, habilidades e inclusive los valores como, por ejemplo: Expresiones corporales, orales, de la música, relaciones lógico matemáticas, identidad, autonomía personal y el desarrollo social que adquiere el ser humano.
- Promueven el desarrollo de hábitos de aseo, de trabajo, el aprender a ser ordenados, a esperar su turno, a ser gratos con los demás y muchas cosas básicas.
- Lo importante de los juegos es que a través de ellos se podrán preservar las raíces y el desarrollo de la personalidad de los valores que encierran estos juegos.
- Están prestos a satisfacer las demandas lúdicas tradicionales tanto para los niños como para los jóvenes y adultos.

Estas son las características más importantes acerca de los juegos tradicionales y que, aunque parezcan sencillas son de gran aporte a los niños y les permitirá el desarrollo de sus capacidades físicas y psicomotoras.

En este documento se aclara todo lo relacionado con los juegos tradicionales como recurso didáctico para los estudiantes y la necesidad de aplicarlos en el proceso de enseñanza de los estudiantes de primer año en la Escuela de Educación Básica Gutberto García.

6.1.5. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

La actividad lúdica hace referencia a la transformación social que se va dando en base a los nuevos modelos educativos, los mismos que son muy significativos para el desarrollo motor y cognitivo de cada uno de los estudiantes, siendo así que los mismos resultan indispensables para la formación personal e integral de nosotros los seres humanos. (Gómez Rodríguez , Molano, & Rodriguez Calderon, 2015)

De acuerdo a los autores Mejía y Grisales los juegos corresponden a aquella necesidad educativa en donde se aprende a jugar, a adaptar el cuerpo a los movimientos y actividades, a través de los juegos se podrán reconocer el espacio y tiempo, potenciar la actitud y aptitud personal y encontrar ritmos de vida que sean apropiados, se podrá aprender a ser responsables, reconocer los límites, respetar las normas e integrarse a un grupo social con un criterio que se encuentre bajo algún propósito en específico. (Mejía & Grisales, 2013)

Ciertos autores como Francisco Tonucci y Malaguzzi responsables durante años de subrayar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las capacidades psicomotoras, coinciden que es el medio de los juegos lo que permite a los niños asimilar la realidad en la que viven. (Tonucci & Malaguzzi , 2018)

Los juegos tradicionales son de gran importancia para la cultura desde edades muy tempranas porque van a permitir que el niño se acerque a a su cultura de manera lúdica, percatándose en los lazos socioemocionales importantes para su desarrollo como sociedad activa, apegados a sus rasgos culturales les permiten valorar su entorno social. (Paucar Arellano, 2015)

Es más que obvio que ni y los juegos son actividades de gran importancia pedagógica, psicológica, sociocultural y recreativa, porque es propia del hombre y sus actividades desde e incluso hasta la vida adulta; el juego en todas sus expresiones es una actividad si bien es cierto, está ligado a la etapa de la niñez y se practica en todas etapas de la vida.

El juego es una actividad muy importante para el correcto aprendizaje y desarrollo de los niños, partiendo de un cuerpo sencillo e introduciendo otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá a los niños desarrollar su imaginación, explorar su entorno, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar relaciones socioemocionales entre compañeros y adultos. Así, el juego ayuda a su madurez psicomotriz y cognitivo-física, también afirma el vínculo afectivo con el niño y favorece la socialización. Por lo tanto, el juego es una de las

formas más poderosas para que los niños desarrollen habilidades y conceptos a través de sus propias experiencias. (Espín Caisapanta , 2019)

Después de lo analizado se hace un detalle más ordenado de la importancia de los juegos tradicionales en la vida de cada uno de los estudiantes que a continuación se observa:

- En los juegos que son de carácter ancestral y autóctono las personas juegan de una forma recreativa en donde se usan reglas flexibles que le permitan mejorar ciertas destrezas de las personas.
- Se juega fundamentalmente para demostrar el estado de vida con el que cuentan las personas dentro de las cuales están los desafíos y penitencias por las que tiene que pasar.
- Se busca la participación de todos los estudiantes sin distinción alguna para que así todos tengan la oportunidad de desarrollar sus capacidades psicomotrices a través de la implementación de estos juegos.

6.2. TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES

Si bien es cierto de acuerdo a las investigaciones dentro de las mismas se ha podido encontrar que se basan en una misma idea, la cual hace referencia a que el enfoque lúdico comienza con el análisis y la comprensión que va desde el desarrollo de la motricidad hasta el fortalecimiento de todos aquellos procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales que se obtienen del resultado de las estructuras metodológicas significativas.

Existen diferentes tipos de juegos que se han podido obtener y plasmar dentro del presente tipo de documento de acuerdo a lo establecido por los autores (Stefani, Andrés, & Oanes, 2014) los cuales son:

Juegos de indagación: Estos se basan principalmente en la capacidad por explorar las habilidades y su funcionamiento en donde el niño será capaz de explorar el ambiente o lo que sea objeto de su imaginación para tratar de vencer los

problemas más difíciles como por ejemplo colocar los colores, tamaños, entre otros. (Stefani, Andrés, & Oanes, 2014)

Juegos de imitación: Que se basan en determinar los juegos de emulación, de la representación de algo determinado, de los roles que tendrán los niños durante la práctica de este tipo de juegos, a través de este tipo de juegos ellos serán capaces de presentar un mundo de imaginación, una realidad ficticia como por ejemplo (el papá, la mamá, el mecánico, el payaso, jugar al chofer, y así una serie de muchos más juegos que dan paso al poder de imaginación que les permite imitar. (Stefani, Andrés, & Oanes, 2014)

Juegos de persecución: Se basa en la selección de ideas y reglas determinadas que se encuentran dentro del campo deportivo y recreativo en donde siempre se debe jugar basándose en una idea central como por ejemplo cuando se juega al típico juego de “coger a alguien” dando paso a un juego de persecución o de juegos organizados (el gato y el ratón, juegos de futbol, provocar fallas en el adversario (tenis, vóley) o bien sea un juego de lucha que consista como su nombre lo indica en vencer al oponente. (Stefani, Andrés, & Oanes, 2014)

Las actividades lúdicas por lo general se agrupan por troncos comunes, por ejemplo un juego de persecución es totalmente distinto a un juego que tiene por objetivo el conseguir goles pero eso sí, todos los juegos que van dentro de la rama de juegos de persecución son similares, tienen la idea de perseguir a sus compañeros y así mismo cuentan con sus roles y espacios, es decir, habrá un momento en que son perseguidores y otro momento en los que sean perseguidos, sus reglas son como agarrar o quemar, por tanto, el sentido de agrupar los juegos es de enseñarles a los niños a jugar de forma sistemática y ordenada. (Gómez Rodríguez , Molano, & Rodriguez Calderon, 2015)

Estos son los tipos de juegos mediante el niño puede comenzar a valorar la cultura de su país y su entorno, así como el establecimiento de relaciones para su cognición.

Por su parte dentro de este mismo segmento se hace necesario mencionar a una parte de los tipos de juegos tradicionales del Ecuador que según el autor Parra (2010) son los siguientes:

- **Palo encebado:** En donde para el desarrollo de este juego se debe contar con una caña de varios metros de altura, que estará clavada en la tierra y en la cima contará con una cruz llena de premios, la dificultad de este juego esta principalmente en que la caña contará con grasa lo que imposibilitará a los participantes en cierta manera a llegar hasta arriba. (Parra, 2010)
- **La olla encantada:** Esta tiene algo de similitud con la piñata que se usa mucho en las festividades infantiles solo que en esta ocasión la piñata será reemplazada por una olla de barro que en su interior estará cargada de dulces que serán de gran inspiración para que los niños quieran formar parte de esta actividad, el juego consiste en que los niños tendrán que romper la olla de barro con los ojos vendados y con la ayuda de algún bate para poder ser acreedores de los caramelos. (Parra, 2010)
- **El baile de las sillas:** Este es uno de los juegos tradicionales muy populares y consiste en colocar sillas juntas, pero en sentido que vayan de forma intercalada, teniendo siempre una silla menos a la cantidad de jugadores que formaran parte de la actividad, por ejemplo, si hay 5 participantes tendrán que haber 4 sillas y así sucesivamente hasta que quede un ganador. Para iniciar el juego se reproduce algún tipo de música y los participantes se moverán todos juntos alrededor de la silla y cuando la música pare deben procurar a sentarse para no quedarse fuera del juego en la primera ronda y llegar al final. (Parra, 2010)
- **El baile del tomate:** Para la ejecución de este juego se necesita de la participación de varias parejas, la forma en la que se desarrolla el juego es poniéndose a bailar con su respectiva pareja al son de la música con el tomate en sus frentes, pero con el fin de que mantengan el tomate hasta el

final sin dejarlo caer, la dificultad de esto es que deberán mantener sus manos hacia atrás para que el juego sea limpio. (Parra, 2010)

- **El juego del elástico:** Este juego por lo general suele ser mucho más popular en las mujeres, la forma en cómo se jugará será con un mínimo de tres personas y de materiales, con una cuerda o elástico. La aplicación de este juego es colocando la cuerda detrás de las piernas de las dos personas que servirán de poste de modo que el elástico o la cuerda como bien se mencionó quede lo más tensa posible y la tercera persona será la que realice los saltos, a medida que ella vaya realizando los saltos la cuerda ira subiendo de a poco y la persona que consiga saltar más alto será el ganador o ganadora. (Parra, 2010)
- **La carrera de los ensacados:** Es muy simple porque se trata de una carrera lineal en donde todos los participantes están metidos dentro del saco en donde el fin de este juego es que lleguen a la meta sin caerse. (Parra, 2010)
- **La carrera de la cuchara y el huevo:** Esta carrera puede ejecutarse de dos formas, ya sea recto o dando la vuelta dentro de un área determinada, consiste en poner el huevo en la cuchara y agarrar la cuchara con los dientes por el lado del agarre y así ya luego inicia la competencia de quien llega a la meta sin que el huevo se le caiga y de forma más rápida que otros.

Adicional a los que se mencionaron anteriormente existen otros tipos de juegos tradicionales que se hace necesario emplearlos dentro del contexto educativo más que nada y también en la comunidad y sus hogares como un complemento al desarrollo de las capacidades físicas de cada uno de los niños.

6.2.1. VENTAJAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales cuentan con muchas ventajas o beneficios para el desarrollo de las capacidades psicomotrices de cada uno de los estudiantes y estás de acuerdo a la autora (Gonzales , 2021) son las siguientes:

- **Socialización:** Si bien es cierto durante el horario escolar, los estudiantes deben estar concentrados y en silencio, para no perturbar el aula y el

aprendizaje, en el receso es el tiempo en el cual los niños pueden desarrollar sus relaciones sociales, encontrarse con amigos con los que tengan relación y que sean de otra aula de clase, jugar en equipo. Formar parte de un equipo les permitirá asociarse a un grupo y sentirse integrados.

- **Capacidad de concentración:** Una jornada escolar a menudo para los estudiantes puede sentirse como una eternidad y a su vez requiere por parte de cada uno de ellos alta concentración, sin embargo, para ser más eficaz y poderse concentrar durante mayor tiempo, el cerebro necesita un descanso así sea de 5 minutos por cada 30 de trabajo o actividad escolar.
- **Gestión de tiempo:** Algo que se sabe y es de suma importancia mencionar es que el receso tiene un tiempo determinado y para los juegos, los niños deben buscar adaptarse a ese espacio de tiempo momentáneo. Esto desarrolla en ellos una comprensión y una gestión de tiempo restante para completar una actividad.
- **Conocimientos de aprendizaje:** A través de los juegos tradicionales o recreativos, los niños podrán desarrollar muchas habilidades que se irán integrando mejor al jugar y todo esto se ira ejecutando a medida que se desarrolla la creatividad.

6.2.2. DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Así como los juegos tradicionales presentan ventajas para los estudiantes y el desarrollo de sus habilidades así mismo puede presentar muchas desventajas si no se tiene control en los mismos. La autora Pérez (2013) estas desventajas pueden ser:

- Puede que no llegue a existir vinculación con los miembros de su familia.
- Los puede llevar a convertirse en personas insensibles (esto depende del tipo de juegos que ejecute). No les ayuda a crear una empatía hacia los demás
- Los hace impacientes por la cantidad de información acelerada que muchos de ellos se ven obligados a recibir

6.2.3. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL AMBIENTE EDUCATIVO.

Al desarrollarse la aplicación de juegos tradicionales en los diferentes centros de educación los niños podrán ser capaces de desarrollar su conectividad, incidirán en su desarrollo afectivo, social y comunicativo por tanto se establece que los juegos sean aplicados ya no solo dentro de la educación formal sino también dentro de la educación no formal de la que forma parte el educador social.

6.2.4. ¿QUE ES EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD?

La palabra desarrollo psicomotor destina la adquisición de habilidades que se observa en el niño de forma continua durante toda la infancia.

Hace referencia tanto a la madurez de las estructuras nerviosas: cerebro, médula, nervios y músculos, como al aprendizaje que él bebe, después niño, lo hace descubriéndose a sí mismo y al mundo que le rodea.

La psicomotricidad o desarrollo motriz se define como la técnica o disciplina cuya importancia radica en ayudar a los niños a desarrollar sus movimientos corporales, la relación que deben mantener con los demás o a aprender a controlar sus emociones y sus conocimientos de forma que todo esté perfectamente integrado en sí. (Gabriel & Adrián, 2021)

El término psicomotor suele dividirse en dos partes: psicología (psico) y motriz (motricidad). Entonces, cuando hablas de psicomotricidad o psicomotor, te refieres a lo relacionado con la psicología y la motricidad, y cada interacción compleja que existe entre estos dos campos, que son muchos de ellos. Una vez que hablamos de la psicología de un bebé, tiene que ver con su personalidad, autoestima, conocimiento de sí mismo, cooperación, emociones.

Una vez que hablamos de motricidad, se refiere a la comprensión del cuerpo humano, la conciencia, moverse, manipular objetos, el equilibrio, el contacto. (Gabriel & Adrián, 2021)

Gracias al desarrollo psicomotor del niño, éste puede controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales y adaptarse mejor al entorno social, familiar y escolar. El desarrollo psicomotor se puede dividir en tres partes:

A nivel motor: Dejar que el niño dirija el movimiento de su cuerpo

A nivel cognitivo: Mejora la memoria, el nivel de la concentración y la aumenta la creatividad.

A nivel social y emocional: Permite que los niños se comprendan mejor a sí mismos, enfrenten sus miedos y conecten con los demás.

El mismo autor dentro de su argumentación frente a este tema menciona unas cuantas habilidades que engloba la psicomotricidad las mismas que serán mencionadas a continuación.

- **Dominio corporal o conciencia de las dimensiones de su propio cuerpo:** Esto hace referencia a que el niño podrá usar su cuerpo como medio de aprendizaje, por esto es que se mencionaba en párrafos anteriores la importancia de los juegos tradicionales para que los desarrollen sus capacidades motrices ya que al poner en práctica dichos juegos su cuerpo estará trabajando.
- **Lateralidad:** Siempre se ha podido establecer un análisis con respecto a las preferencias que los seres humanos solemos tener con nuestro cuerpo y es aquí donde la lateralidad entra como una habilidad dentro de las capacidades psicomotrices ya que, por ejemplo, si se escribe con la mano derecha, es porque en este caso el hemisferio dominante es el opuesto, que es la mano izquierda. Los niños deben buscar su lateralidad de forma natural, en lugar de verse obligados para así evitar problemas posteriores a lo largo de su desarrollo.
- **Equilibrio:** Esta es otra de las habilidades que se adquieren y hace referencia a la capacidad de mantenerse estable mientras se realizan distintas actividades motrices, es justo lo que los juegos tradicionales o ciertos de ellos pueden brindarles a los estudiantes a fin de que puedan desarrollan más a fondo esta habilidad.

- **Reflejos:** Es decir la capacidad para reaccionar de forma inmediata ante situaciones de estímulos externos.
- **Estructuración espacial:** Esto con el fin de que se puedan comprender las relaciones espaciales que guardan generalmente los objetos entre sí y con el cuerpo.
- **Ritmo o control del movimiento:** Aprender a tener el control sobre los movimientos que nuestro cuerpo realiza, saber en qué momento moverse y durante qué periodo de tiempo hacerlo.
- **Motricidad:** Esta como bien se indica es el control que se debe tener sobre el propio cuerpo en mayor cantidad, Es un buen indicativo que este es el control que tiene que tener mucho control sobre el propio cuerpo, que depende de ciertas partes del cuerpo y suele dividirse en motricidad gruesa, incluyendo el control sobre movimientos corporales como (bailar, correr, saltar, caminar, etc.) y la motricidad fina, que se refiere a controlar y coordinar el rango de movimiento más pequeño que el tamaño del propio cuerpo, en partes más finas de esta motricidad, como los dedos, las manos o los pies. Se enfoca en acciones en partes específicas del cuerpo, tales como: colorear, cortar, escribir, pintar e incluso recolectar semillas.

Las habilidades motoras finas incluyen el objetivo adquirido de una persona como la capacidad de lanzar un objeto a una posición. Los niños con motricidad fina suelen ser muy buenos en las manualidades.

Conocido esto se pueden llegar a implementar juegos tradicionales que de una u otra manera busquen intervenir en lo que el cuerpo mejor se adapte a fin de que a futuro los estudiantes de la escuela de educación básica puedan desempeñarse en actividades múltiples y convertirse en expertos en lo que desarrollen.

Las habilidades psicomotoras son una combinación de dos partes diferentes del desarrollo de un niño: habilidades motoras y espíritu. La unión de los dos es parte del desarrollo integral de una persona, temprano en la vida cuando el aprendizaje del bebé en esta etapa avanza, el niño está expuesto al medio ambiente y se produce a través de la experiencia que está viviendo.

La psicomotricidad juega un papel fundamental en las primeras etapas de la vida ya que tiene un impacto directo en el desarrollo intelectual, emocional y social. Por este motivo, casi todas las escuelas incluyen la psicomotricidad infantil. La psicomotricidad temprana es básica porque el aprendizaje se produce a través del movimiento. (Picp & Valle, 1977)

Por su parte, el desarrollo de la psicomotricidad se considera un proceso continuo y dinámico que se da a lo largo de la infancia, a través del cual se adquieren una serie de habilidades motrices que tienen como objetivo lograr la independencia física, y hablando de independencia, esta también puede estar determinada por el juego tradicional y que se decidan implementar en el ámbito educativo sin duda alguna serán de ayuda en cuanto al desarrollo de la psicomotricidad y la independencia funcional a medida que madura el sistema nervioso.(Macias L & Fagoaga J, 2018)

6.2.5. COMO DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS

Entendiéndose como tal el concepto de los juegos tradicionales, sus principales características, la importancia que los mismos deben tener en el desarrollo de las capacidades psicomotrices, los tipos de juegos tradicionales y sus ventajas y desventajas se hace necesario conocer a que hace referencia en si la palabra psicomotricidad y de igual forma cuáles son sus características en base a su desarrollo. (López Barcia , 2017)

6.2.6. COMO SE IDENTIFICA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

Según Godoy López (2021), este mantiene una continuidad con el desarrollo embrionario y fetal: desde la tercera semana después de la concepción hasta el nacimiento, la infancia y la edad adulta, el sistema nervioso se configura, las células nerviosas se multiplican, se mueven y establecen una adecuada conectividad en mejora continua.

Este progreso se logra con el desarrollo de habilidades motrices que representan soluciones a las metas individuales a través del aprendizaje motor, lo que resulta en cambios relativamente permanentes como resultado de la neuro plasticidad, la práctica o experiencia repetida y el ensayo y error. *Ibid* (2021)

El desarrollo de la motricidad se va identificando a medida que el sistema nervioso central madura en los primeros años de vida, se ve influido por los factores antes mencionados a través de las interacciones con las personas, los objetos y el entorno, y puede basarse en determinadas conductas motrices asociadas a la edad cronológica entender.

Hay que tener en cuenta que el desarrollo psicomotor típico puede variar mucho según la edad, éste puede deberse no sólo a la incapacidad de realizar ciertas habilidades motrices per se, sino también a algunos otros factores ambientales a los que está expuesto el niño. Como por ejemplo como falta de motivación, educación o preferencia por permanecer en una posición la mayor parte del día y no querer cambiar de postura. Por lo tanto, este desarrollo no es lineal en todos los casos, y los nuevos cambios en las habilidades pueden ser cualitativos o cuantitativos. (Godoy López, 2021)

A medida que avanza el desarrollo psicomotor, el niño comienza a ser capaz de controlar fácilmente el movimiento y las acciones. Los comportamientos que normalmente son imitados por otros (p. ej., copiar lo que hace otra persona) ahora se pueden realizar sin ayuda con algo de práctica e instrucción de un adulto o un hermano mayor. /amigo.

El desarrollo psicomotor es el desarrollo gradual de la habilidad para operar el cuerpo a través del movimiento. Los psicólogos del desarrollo identifican la psicomotricidad por la ocurrencia de hitos del desarrollo o cambios observables en el conjunto de habilidades de una persona. Hay cinco etapas ampliamente aceptadas del desarrollo psicomotor: la infancia, la niñez temprana, la niñez intermedia, la niñez tardía y la adolescencia. *Ibid*, (2021)

Los hitos del desarrollo generalmente ocurren durante la primera infancia y están asociados con la maduración física, emocional, cognitiva y social. El desarrollo psicomotor infantil incluye lo siguiente: controlar los movimientos del cuerpo, explorar el entorno y establecer confianza. Durante la primera infancia, los hitos del desarrollo asociados con el desarrollo cognitivo incluyen lo siguiente: distinguir entre uno mismo y los demás, comprender el lenguaje y formar relaciones. Los hitos asociados con el desarrollo emocional incluyen los siguientes: desarrollo de la autoconciencia, comprensión de las emociones y formación de vínculos.

6.2.7. CUANDO ES IMPORTANTE TRABAJAR LAS MOTRICIDADES

De acuerdo a lo que se ha podido determinar se llega a la conclusión de que hay varias razones por las que es importante trabajar la motricidad. Una razón es que, si no tiene habilidades motoras sólidas, no podrá moverse con facilidad ni realizar ninguna tarea física. El desarrollo de habilidades motoras también puede ayudar a reducir la ansiedad y mejorar el estado de ánimo. También puede mejorar la concentración y la memoria, lo que puede ser especialmente útil en entornos escolares.

Aprender a trabajar las actividades psicomotrices es importante por varias razones. Por ejemplo, porque estas pueden ayudar a mejorar la destreza, coordinación y fuerza. También se pueden usar las habilidades motoras para realizar diversas actividades, como escribir, comer o andar en bicicleta o inclusive el mejor desempeño en el desarrollo de los juegos tradicionales.

6.2.8. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

Según el autor Calderón (2019) la característica más importante en cuanto al desarrollo de las capacidades psicomotrices se centra en los más pequeños, de forma más concreta dentro de su formación académica por lo cual es esencial la puesta en marcha de actividades recreativas que complementen el desarrollo de sus

capacidades motoras. Partiendo de este punto las características de la psicomotricidad son:

- A través del desarrollo de la psicomotricidad se le estará brindando al niño un conocimiento completo sobre lo que es su cuerpo y a su vez enseñarle lo que su cuerpo es capaz de realizar sin temor de experimentar la realización de nuevas cosas y confiando en sus capacidades.
- Que los niños sepan lo que representan las posturas activas y de igual forma la representación de su postura pasiva y todo lo que tiene que ver con el cansancio a nivel muscular del cuerpo que podrán sentir con el pasar de los minutos en los que se encuentren realizando alguna actividad.
- Permite el apoyo y refuerzo de todas las áreas donde los niños tienen problemas para desarrollar determinadas actividades que suelen implicar destreza.

El mismo autor argumenta sobre los elementos de la psicomotricidad entre los que están:

- Los esquemas corporales
- Una imagen corporal
- Tono muscular
- Dominio de la respiración
- Las técnicas de la relajación
- Las técnicas de organización del ritmo
- El fortalecimiento de las habilidades motoras.
- Dominio de una parte o varias partes del cuerpo
- Los juegos tradicionales también brindan desarrollo creativo.

6.3. TIPOS DE PSICOMOTRICIDADES

Según el autor CM (2018) los tipos de psicomotricidades que existen son las siguientes:

- **Psicomotricidad educativa (o infantil):** Este es uno de los tipos de psicomotricidad más importantes y que tiene estrecha relación con el tema

objeto de estudio que se está llevando a cabo en el presente documento, generalmente se dirige en niños pequeños y con esta se pretende brindar la autonomía necesaria a los más pequeños para que aprendan a interactuar en sus espacios, en cuanto a la fuerza y el equilibrio porque como bien se mencionó a través del desarrollo de estas capacidades se podrá educar y dirigir a ellos a situarse de forma correcta en el entorno que los rodea.

- **Psicomotricidad terapéutica:** Esta consiste en determinar cuáles son las dificultades a las que se tienen que enfrentar ciertas personas, normalmente los niños en sus edades tempranas, ya sea por la falta de socialización, por problemas en el hogar o por la inseguridad por el exceso de timidez. Estos problemas como bien se mencionó no solo pueden ser mentales sino también de origen físico, una vez que se hayan determinado estas estrategias lo siguiente es comenzar a trabajar para que se puedan ir superando poco a poco.
- **Psicomotricidad acuática:** Estas suelen ser unas maneras bastante específicas para interactuar con uno de los elementos más relevantes de nuestro diario vivir como lo es el agua.
- **Psicomotricidad fina:** Estas como se hizo una explicación en párrafos anteriores consisten en actividades que se ejecutan usando las manos como escribir o agarrar algo, todo dependiendo de las actividades que se quieran poner en marcha.

Conociendo de esta forma los diferentes tipos de actividades psicomotoras que existen se hace necesario acotar algo de este tema con respecto a la implementación de los juegos tradicionales buscando basarnos en el argumento de que la psicomotricidad se ha utilizado en los juegos tradicionales para aumentar las habilidades cognitivas y motoras de los jugadores. La psicomotricidad se define como una forma de locomoción que utiliza fuerzas mentales para impulsar a un individuo hacia adelante o lejos de un punto. El propósito del entrenamiento psicomotor es mejorar las habilidades de movimiento para las tareas cotidianas, como llevar la compra a casa desde la tienda, alcanzar algo en los estantes altos o salir rápidamente de un automóvil. (CM, 2018)

Los factores que influyen en el uso de la psicomotricidad en los juegos tradicionales incluyen la experiencia, la motivación y la actitud del jugador. En algunos casos, el uso de psicomotricidades puede ser automático, u ocurrir sin que el jugador necesariamente se dé cuenta. Otros factores que pueden influir en el uso de la psicomotricidad en los juegos tradicionales incluyen el escenario en el que se juega, las Reglas del Juego y los jugadores.

Las aplicaciones de diferentes tipos de psicomotricidad en los juegos tradicionales incluyen el entrenamiento de habilidades motoras, el uso terapéutico, el entrenamiento del pensamiento y el desarrollo conceptual. El entrenamiento de habilidades motoras es particularmente beneficioso para las personas con problemas mentales, ya que les ayuda a mejorar su movimiento y coordinación. El uso terapéutico de las psicomotricidades puede ayudar a los pacientes con enfermedades físicas y mentales a mejorar el manejo de sus síntomas. El entrenamiento del pensamiento puede mejorar las habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento creativo. Finalmente, el desarrollo conceptual se refiere al desarrollo de nuevos conocimientos, destrezas y habilidades.

6.3.1. VENTAJAS O BENEFICIOS DE LA PSICOMOTRICIDAD.

El autor Manolo (2018) menciona ciertos beneficios de las actividades psicomotrices argumentando que las mismas le podrán ofrecer al niño buena salud siempre y cuando esta actividad sea complementadas con algún otro aspecto, lo cual le permitirá usar su cuerpo de la manera que él así lo requiera.

Estos beneficios son:

- La consecuencia del cuerpo parado o en constante movimiento.
- Facilita el control del equilibrio y esto es sumamente importante de recordarse ya que por tal razón se ha venido haciendo énfasis a lo largo de la realización de este documento de estudio.
- Facilita mantener un mayor control de la respiración
- Coordinación motora

- El cuerpo va a tener una mayor orientación de acuerdo al espacio en donde se encuentra ubicado.
- Aumento creativo y de expresión propia
- Mejora la conciencia del ritmo (en sus distintos aspectos)
- Aumento de la memoria, es decir podrán recordar las cosas con mayor facilidad, aunque haya pasado un tiempo determinado.
- Concepto de horizontal y vertical
- Intensidad, situación, tamaño y fuerza.
- Colores y formas
- Organización del espacio y del tiempo.

Estos han sido los beneficios que se podrán obtener al desarrollarse correctamente la capacidad motriz en los niños, pero, así como existen beneficios es importante que se detalle un poco más sobre las consecuencias que pueden estar presentes si estas capacidades no tienen un correcto desarrollo. (Manolo, 2018)

Cabe destacar que si algún estudiante presenta un desarrollo tardío de estas capacidades bien puede irse mejorando de a poco mediante procesos o la ejecución de actividades lúdicas (juegos tradicionales en su vida)

6.3.2. AFECTACIONES NEGATIVAS EN LOS NIÑOS POR LA CARENCIA DE CAPACIDADES PSICOMOTORAS

Las habilidades psicomotoras deficientes pueden tener un impacto negativo en el desarrollo de un niño y el posterior rendimiento académico. Las habilidades psicomotoras deficientes se caracterizan por movimientos erráticos, mala coordinación y baja resistencia. Estas dificultades pueden generar problemas en la escuela, como faltar a clases o reprobado exámenes. También pueden resultar en problemas con las interacciones sociales, lo que lleva al aislamiento de los compañeros. A la larga, estas deficiencias podrían dañar las posibilidades de un niño de lograr el éxito más adelante en la vida. (Ibáñez López , Sánchez Mudarra, & Alfonso Ibáñez)

Uno de los mayores problemas de no desarrollar la psicomotricidad es que los niños no pueden aprender de manera eficiente y también luchan con los objetivos establecidos por sus maestros y padres. El desarrollo psicomotor es fundamental para que todos los niños puedan aprender de forma eficaz y crecer en todos los ámbitos de su vida. Es importante que los niños tengan la oportunidad de desarrollar estas habilidades temprano en la vida para que tengan una mejor base para el éxito posterior. Si los niños no tienen las habilidades requeridas, sus intentos de aprendizaje enfrentarán barreras significativas, lo que puede impactar negativamente en su desarrollo académico y profesional.

Una forma en que podemos promover el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los niños es brindarles oportunidades para ejercitarlas. Esto se puede hacer a través del ejercicio organizado o varias otras actividades físicas. También hay muchos programas educativos disponibles para ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras. Los padres también pueden ayudar a promover el desarrollo de habilidades asegurándose de que sus hijos entrenen y hagan ejercicio regularmente. Si los niños no están desarrollando sus habilidades psicomotoras, los padres deben permanecer atentos y asegurarse de que reciban la instrucción y la estimulación necesarias. (Ibáñez López , Sánchez Mudarra, & Alfonso Ibáñez).

6.4. TEORÍA LEGAL

6.4.1. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008)

Art. 26.- “La educación es un derecho vitalicio de las personas y un deber inevitable e imperdonable del Estado. Es un área prioritaria de la política pública y de las inversiones nacionales, garantía de igualdad e inclusión social y condición necesaria para el buen vivir. Las personas, las familias y las comunidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. ” (Constitución de la República del Ecuador , 2008)

Art. 27.- “La educación estará centrada en las personas y garantizará su pleno desarrollo en un marco de respeto a los derechos humanos, medio ambiente sostenible y democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática,

inclusiva y diversa, de calidad y entusiasmo; promoverá la igualdad, la justicia, la solidaridad y la paz, estimulará el pensamiento crítico, la cultura de las artes y el deporte, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de la creatividad y las habilidades y competencias laborales”.

La educación es vital para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un estado soberano, y es el eje estratégico del desarrollo nacional. (Constitución de la República del Ecuador , 2008, págs. 16 - 17)

Sección quinta

Niños, niñas y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán el pleno desarrollo de los niños, niñas y jóvenes y asegurarán el pleno ejercicio de sus derechos; participarán del principio de su interés superior y de la primacía de sus derechos sobre los demás.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho al pleno desarrollo, entendido como el proceso de crecer, madurar y demostrar su sabiduría, capacidades, potencialidades y ambiciones en el ámbito afectivo y seguro del hogar, la escuela, la sociedad y la comunidad. Con el apoyo de políticas nacionales y locales en todos los sectores, este entorno satisfará sus necesidades sociales, emocionales y culturales. (Constitución de la República del Ecuador , 2008, pág. 23)

Art. 45.- Además de los derechos propios de su edad, los niños, niñas y adolescentes gozarán de derechos humanos comunes. El Estado reconocerá y salvaguardará la vida, incluidos el cuidado y la protección desde la concepción.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; en su calidad, nombre y nacionalidad; salud y nutrición integral; educación y cultura, deporte y recreación; seguridad social; tener una familia y disfrutar de la vida familiar y comunitaria; participación social; respeto a su libertad y dignidad; buscar consejo en los asuntos que les afectan; educarse en su propio idioma y el trasfondo cultural de su pueblo y nación como prioridad, y a recibir información

sobre sus padres o familiares ausentes, A menos que sea malo para su salud. (Constitución de la República del Ecuador , 2008, pág. 23)

El Estado les garantiza la libertad de expresión y asociación, el libre funcionamiento de los sindicatos de estudiantes y otras formas de asociación.

6.4.2. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Art. 2.- Principios: Las actividades educativas se desarrollan sobre la base de los siguientes principios generales, que son fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y orientan la toma de decisiones y el funcionamiento en el sector educativo (Ley Organica de Educación Intercultural, 2011 - 2021, págs. 10 - 11)

Se ha hecho de especial interés mencionar 2 aspectos de suma importancia con relación a lo establecido en el presente documento investigativo.

b. Educación para el cambio. - Cambio educativo. - La educación es una herramienta para la transformación de la sociedad; contribuye a la construcción de la nación, a los proyectos de vida y a la libertad de sus habitantes, del pueblo y de la nación; reconoce que las personas, en especial los niños y adolescentes, son el centro y sujeto de derechos en el proceso de aprendizaje, y de acuerdo con los principios constitucionales.

f. Desarrollo de los procesos. - El nivel de educación debe adecuarse al ciclo de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, a sus capacidades culturales y lingüísticas, a sus necesidades y a las del país, prestando especial atención a la igualdad real de los grupos de población históricamente excluidos, o su Presencia de desventaja, tales como las personas y grupos prioritarios señalados en la Constitución de la República. (Ley Organica de Educación Intercultural, 2011 - 2021, págs. 10 - 11)

6.4.3. LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN

Art. 2.- Para el ejercicio de la cultura física, el deporte y la recreación, al Estado le corresponde, (Ley de deporte, educación física y recreación, 2015, págs. 2 - 3)

Proteger, motivar, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y recreativas del pueblo ecuatoriano, y planificar, promover y desarrollar las actividades deportivas, recreativas y de educación física.

Proporcionar los recursos económicos y la infraestructura para permitir que estas actividades se lleven a cabo de manera generalizada.

6.4.5. CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media garantizará que los conocimientos, valores y actitudes que sean fundamentales para: Potenciar las personalidades, talentos y capacidades físicas y mentales de los niños y adolescentes en un ambiente divertido y emotivo, (Código de la niñez y adolescencia, 2014, págs. 9 - 10)

Todos estos artículos sirven de sustento para la puesta en marcha de la problemática a estudiar.

6.5. TEORÍA REFERENCIAL

La Escuela de Educación Básica Gutberto García fue creada aproximadamente hace unos 50 años, los moradores de la comunidad de Tablas de la Florida entre ellos el Sr. Zúñiga, viendo la necesidad de dar una educación a sus hijos deciden realizar la gestión ante la Dirección Provincial de Bolívar, para que cree una escuela en el sector.

La escuela se encuentra ubicada en la provincia de Bolívar, en el cantón Chimbo de la parroquia Telimbela. Es un centro educativo del Ecuador, perteneciente geográficamente al distrito 5, además de ser un centro educativo rural con un modelo de clases en jornada matutina y presencial, con un tipo de educación regular y niveles de educación: Inicial y EGB.

La institución educativa que recibe recursos para realizar económicamente sus actividades está ubicada en el sistema escolar costero y se puede llegar a ella por vía terrestre. Tiene alrededor de 3 maestros y 56 estudiantes en total.

Dentro de este contexto se hará énfasis a lo que sucede dentro del marco referencial o contextual de la escuela que está siendo objeto de estudio. (Escuelas Ecuador, 2021)

En la escuela de educación básica Gutberto García de la parroquia Telimbela del Cantón Chimbo, se ha denotado la falta de juegos tradicionales y esto a su vez trae consigo una influencia negativa en cuanto al desarrollo de las capacidades psicomotrices de cada uno de los estudiantes, así como el estímulo en cuanto a su aprendizaje. Esto ha sido posible ser determinado a través de observaciones directas en torno a la escuela que está formando parte de la investigación.

En muchas ocasiones la predisposición de los docentes es poca debido a las múltiples actividades que tienen que realizar y sobre todo responsabilidades, esto no permite a los mismos realizar actividades lúdicas, lo cual de una u otra manera afecta al desarrollo psicomotriz de cada uno de los estudiantes y en su ejecución dinámica y creativa, así como en los procesos de clases.

Otra de las causas por la que dentro de la escuela no se realizan espacios de recreación a través de actividades lúdicas es debido a los procesos monótonos por parte de los docentes del área de educación física en cuanto a la motivación de los estudiantes, la limitación que existe en cuanto a la participación en el desarrollo de actividades curriculares de cada uno de los representantes legales, la escasa aplicación de los juegos tradicionales en la institución trae como resultado la baja estimulación del aprendizaje ya solo se aplican los mecanismos tradicionales que utilizan los líderes educativos de cada institución.

Partiendo de todos los argumentos establecidos anteriormente referentes a contextos científicos, legales y referenciales que tienen relación con el tema central del proyecto se llega a la conclusión de que los juegos tradicionales son esenciales como estrategia pedagógica y sobre todo como recurso didáctico para un mayor desempeño en actividades físicas a ser desarrolladas por los niños de primer grado, más adelante a través de los análisis en base a los resultados que se obtengan se podrán sustentar las teorías establecidas con mayor seguridad.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

7.1.1. Por el propósito

Es Básica por que aporta al estudio de los niños de primer año de educación general básica, ya que el tema que estamos realizando va a dejar precedentes en cada uno de los niños.

7.1.2. Por el nivel

Es descriptiva porque nos ayuda a describir las necesidades, inquietudes, importancia de este trabajo de investigación.

7.1.3. Por el lugar

Es de campo porque nos permite llegar al lugar de los hechos en este caso a la Escuela de Educación Básica Gutberto García en el primer año de educación básica en el que hemos tomado el tema los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo de capacidades psicomotrices.

7.1.4. Por el origen

Es bibliográfica porque tuvimos que recurrir a libros, artículos científicos, páginas webs.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Por todo lo planteado anteriormente el proyecto se basará en la investigación cualitativa – cuantitativa acogiéndonos en el tipo de estudio de carácter descriptivo.

Primero, es cualitativa porque tiene una base clara para comprender el impacto del juego tradicional en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños del primer año de educación básica en la Educación Básica Gutberto García de la Parroquia de Telimbela del Catón Chimbo.

Es cuantitativa porque se utilizan procesos matemáticos y estadísticos para evaluar los datos de la encuesta que se realizará.

Finalmente, es descriptivo porque permite el análisis y descripción de la realidad actual en términos de situaciones e individuos; también detalla las características del problema, incluyendo sus causas y consecuencias; sirve para describir y medir con mayor precisión el problema, a través de análisis de actividades, objetos y descripciones precisas de procesos para comprender las condiciones, costumbres y actitudes imperantes.

Este tipo de investigación se utiliza en todo el desarrollo del proceso investigativo para describir hechos y fenómenos a través de encuestas y observaciones a niños y niñas en la descripción de la realidad existente en la institución educativa objeto de estudio.

7.3. Métodos

Los métodos utilizados para la ejecución de la presente investigación son los siguientes

Deductivo: Se eligió este método porque parte del análisis del conocimiento y avanza hacia hechos concretos, es decir, de lo general a lo particular, y este método será utilizado para las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Analítico: Es aquel que se preocupa por descomponer el todo en sus partes y revisar cada parte, este método se utilizó para investigar el marco teórico y los métodos de resolución de problemas.

Sintético: Dado que el proceso cognitivo es un proceso de lo simple a lo complejo, de la causa al efecto, de la parte al todo, del principio al efecto, este método se ha utilizado durante todo el proceso de investigación.

Estadístico: Este permite el análisis de los datos, convirtiéndolos en información veraz y oportuna, y extraer de ellos los resultados deseados, el método será utilizado en el muestreo y tabulación de la encuesta.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Con el fin de fomentar el desarrollo de las capacidades psicomotrices en los estudiantes, se implementó instrumentos pertinentes para analizar el problema de la investigación, que permitieron evidenciar el problema de la investigación, los cuales se describen a continuación.

Fichas de observación: Permiten tener una información real de los ambientes de aprendizaje y de las estrategias didácticas que son empleadas por cada uno de los docentes de la institución y el desarrollo que han logrado los estudiantes como resultado de estas implementaciones, por tanto, la ficha de observación esta prevista a ser utilizada en los estudiantes para la recopilación de información acorde a las necesidades de la presente investigación y al objetivo de la misma.

7.5. Universo y muestra

Para un mejor desarrollo de la investigación se ha optado por trabajar con los estudiantes de primer año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Gutberto García, teniendo un total para la muestra de 17 estudiantes, es decir se trabajó con todo el universo.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Indicador 1. Conoce sobre algún juego tradicional

Tabla 1. Indicador de conocimiento de juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	88%
No	2	12%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Grafica 1. Conocimiento de juegos tradicionales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Gutberto García”
Autoras: Andrea Gaibor, Fernanda García

Análisis e interpretación

De lo observado se puede manifestar que la mayoría de los niños si tienen conocimiento sobre al menos un juego considerado como tradicional, mientras que una minoría de ellos que hacen una representación del doce por ciento no conoce sobre los juegos tradicionales.

Indicador 2. Se expresa con facilidad en la ejecución de juegos tradicionales.

Tabla 2. Indicador de ejecución de juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	94%
No	0	0%
A veces	1	6%
Total	17	100%

Grafica 2. Escucha activa y ejecución de juegos tradicionales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Gutberto García”
Autoras: Andrea Gaibor, Fernanda García

Análisis e interpretación

Se puede deducir que un número alto de los niños encuestados que hace referencia a un porcentaje de un noventa y cuatro por ciento se expresa con facilidad en la ejecución de juegos tradicionales, mientras que un porcentaje menor a veces escucha con atención.

Indicador 3. Participa al momento de realizar algún tipo de juego tradicional

Tabla 3. Indicador de participación en los juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Grafica 3. Participación en los juegos tradicionales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Gutberto García”
Autoras: Andrea Gaibor, Fernanda García

Análisis e interpretación

Se puede manifestar que todos los niños enfocan su participación al momento de realizar algún tipo de juego tradicional.

Indicador 4. Realiza juegos que ayuden a desarrollar su psicomotricidad

Tabla 4. Indicador del desarrollo de la psicomotricidad

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	17	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Grafica 4. Desarrollo de la psicomotricidad



Fuente: Escuela de Educación Básica “Gutberto García”

Autoras: Andrea Gaibor, Fernanda García

Análisis e interpretación

En cuanto a lo observado se puede deducir y establecer un análisis en que todos los niños realizan juegos que ayuden al desarrollo de su psicomotricidad.

Indicador 5. Acata las reglas de los juegos tradicionales que indica la docente

Tabla 5. Indicador de reglas dictadas para la ejecución de juegos tradicionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	88%
No	1	6%
A veces	1	6%
Total	17	100%

Grafica 5. Reglas dictadas por el docente en la ejecución de juegos tradicionales



Fuente: Escuela de Educación Básica “Gutberto García”

Autoras: Andrea Gaibor, Fernanda García

Análisis e interpretación

En base a las respuestas obtenidas, se puede manifestar que la mayor cantidad de niños si acatan las reglas implantadas al momento de ejecutar juegos de carácter tradicional, mientras que uno de ellos no respeta las reglas del juego y finalmente el ultimo estudiante que de igual forma representa, menciona acatar las reglas a veces, en muy pocas ocasiones

Indicador 6. El grado de participación que tiene el estudiante es el adecuado para el desarrollo de sus capacidades psicomotrices

Tabla 6. Indicador de participación de los estudiantes para desarrollar sus habilidades psicomotrices

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	100%
No	1	0%
A veces	1	0%
Total	17	100%

Grafica 6. Grado de participación de los estudiantes para desarrollar sus habilidades psicomotrices



Fuente: Escuela de Educación Básica “Gutberto García”
Autoras: Andrea Gaibor, Fernanda García

Análisis e interpretación

En base a la pregunta realizada se pudo observar que la mayoría de los estudiantes responde que el grado de participación es el adecuado para el desarrollo de sus capacidades psicomotrices.

9. CONCLUSIONES

- Tras el diagnóstico realizado en base a los conocimientos que tienen los estudiantes de primer año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica Gutberto García en base a los juegos tradicionales se establece que la mayoría de ellos si tiene conocimiento con respecto a los juegos, pero a pesar del conocimiento que mantienen con respecto a los mismos, no lo practican con regularidad.
- Por otro lado, con base a la forma de expresarse y desenvolverse en los juegos tradicionales la mayoría de los estudiantes encuestados no presentan problemas en cuanto a la habilidad que requieren al momento de implementar juegos tradicionales, sin embargo, también se pudo constatar que uno de ellos presenta dificultad para lo cual lo ideal sería que se implementen estrategias que ayuden a los niños que presentan esa dificultad al mejor desenvolvimiento de su psicomotricidad al momento del empleo de juegos tradicionales para su recreación y autonomía.
- Algo favorable a destacar además dentro de este contexto es que al menos la mayoría de los estudiantes juega algún tipo de actividad que se enmarca dentro de los juegos tradicionales, si bien no lo hacen con normalidad al menos no se cohíben cuando en la escuela el docente decide cambiar el rumbo de planificación para recrearse un rato, esto es favorable para el desarrollo de su psicomotricidad y la misma va a proporcionar a los niños lecciones importantes para el desarrollo integral, y por lo tanto, deben ser programadas, planificadas y estructuradas para incluir estrategias para los juegos, así como otras actividades académicas que incluyen estrategias de desarrollo óptimas
- Los niños practican los juegos mientras se encuentran en la institución durante el lapso de tiempo que el docente determina para las actividades, como bien se mencionó anteriormente esto es bueno porque están

desarrollando parte de su psicomotricidad, sin embargo, lo ideal sería que se practique de forma regular y sobre todo que se acaten las reglas del juego que se implemente ya que esto también ayuda a que el niño sea ordenado y respete las reglas pero de acuerdo con la tabulación de datos realizada a fin de obtener respuestas un porcentaje pequeño de estudiantes muestra poco interés por respetar las reglas establecidas.

- Finalmente, el grado de participación de los estudiantes para desarrollar su psicomotricidad es elevado, esto se comprobó también en base a las respuestas obtenidas llegando a la conclusión final que las estrategias establecidas dentro de la propuesta tendrán relación con los juegos tradicionales y facilitaran el desarrollo de sus capacidades psicomotrices, además de impulsar a la pequeña población de estudiantes que no participa en los juegos a que si lo hagan y a que lo practiquen de forma regular.

10. PROPUESTA

1. Título de la propuesta

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES.

2. Introducción

La propuesta está dirigida a los estudiantes de primer año de Educación General Básica. A la vez, es importante que el docente conozca sobre los juegos tradicionales a presentar ya que es la principal persona que ayuda y guía a los estudiantes a desenvolverse y a realizar las actividades adecuadamente, obteniendo un aprendizaje óptimo.

La puesta en práctica de la propuesta de investigación es realizada de manera presencial permitiendo la comunicación e interacción con los estudiantes, evidenciando sus falencias y así dar una adaptación oportuna al ambiente donde se va a realizar los juegos tradicionales lo cual les permitirá el mejoramiento de sus capacidades psicomotrices.

Se adaptó los juegos tradicionales para que los estudiantes desarrollen su psicomotricidad, y a su vez aumentar la motivación y la iniciativa de tal forma que los niños aprenden diferentes papeles, que les será útil en su vida. En esta etapa de progreso de la investigación es importante destacar el interés que tienen los estudiantes de primer año en cada sesión realizada, la participación activa que se da durante el proceso de ejecución de las actividades propuestas.

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

Aplicar los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo de capacidades psicomotrices en los niños de primer año de educación básica

3.2. Objetivos específicos

O.E.1. Socializar los juegos tradicionales con los estudiantes

O.E.2. Ejecutar los juegos tradicionales a los estudiantes.

O.E.3. Evidenciar los juegos tradicionales para un mejoramiento en el desarrollo de las actividades motoras.

4. Desarrollo

Los juegos tradicionales no son más que aquellos juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación a pesar del paso del tiempo, de abuelos a padres, de estos a hijos, y de esta forma transmitidos en secuencia, tal vez siendo víctimas de algunos cambios, pero siempre manteniendo su esencia.

Los juegos tradicionales han sido una herramienta de entretenimiento en lo extenso de las décadas, pero previo a la llegada de las tecnologías estos han ido perdiendo poco a poco terreno, sin embargo, esto no quita el hecho de que siguen manteniéndose intactos.

5. Guía de juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad.

Nombre la actividad a realizarse	El gato y el ratón
Objetivo:	Lograr el trabajo en equipo, la colaboración, desarrollar los reflejos y desarrollar la psicomotricidad.
Descripción del juego	El gato y el ratón es un juego tradicional que se practica desde hace muchos años y se juega en pequeños grupos.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> ● Formar un círculo entre todos los participantes tomados de la mano. ● Dos niños serán elegidos o los demás sortearán voluntariamente para escoger a uno de los cuales hará el papel del gato y el otro el papel del ratón. ● Se entonará la siguiente canción: <p style="margin-left: 40px;">Gato: Ratón, ratón, Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón? Gato: Comer te quiero Ratón: Cómeme si puedes Gato: ¿Estás gordito? Ratón: Hasta la punta de mi rabito.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● El ratón pasará por el espacio formado entre los brazos del participante. ● Al mismo tiempo, el gato deberá perseguirlo, pero los participantes bajarán los brazos para evitar que pase, aunque puede colarse por los agujeros siempre que no los rompa al pasar. ● Cuando el gato toca el ratón, el juego termina, luego el ratón se convierte en un gato y se selecciona una persona como ratón para que comience el juego nuevamente.
Nombre del juego tradicional:	El puente se ha caído
Objetivo:	Determinar el trabajo en equipo, respetar reglas.
Descripción del juego:	El puente se ha caído es un juego para 6 o más niños, dos personas son seleccionadas como puente en el cual cada uno deberá tomar un nombre específico puede ser de fruta u objeto.
Reglas:	<ul style="list-style-type: none"> ● Dos personas son seleccionadas como puente. ● Dos personas eligen cosas específicas (frutas, objetos, colores), no deben decirle al jugador lo que eligieron. ● Las dos personas que hacen de puente deben estar cara a cara y tomados de la mano ● Los demás deben alinearse en una fila y comienzan a pasar agachados por debajo varias veces mientras cantan. ● Se entonará la siguiente canción:

	<p>Un puente se ha caído, mandaremos a componer, con que plata y dinero, con la cascara de un huevo, hijo del rey, hijo del conde ha de pasar y se ha de quedar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuando se canta la última frase, se encarcela a la persona que queda debajo de los brazos. ● Las dos personas que hacen de puente llevaran a la persona encarcelada a un lugar diferente al de los demás, donde le pedirán que elija entre dos opciones, por ejemplo ¿Qué escoges Mora o Pera? El encarcelado tendrá que decirles lo que escogió y luego tendrá que ponerse detrás de lo que escogió. ● Luego regresan con los demás y el tema comienza de nuevo, tienen que pasar por debajo del puente hasta que todos los jugadores queden atrapados y se vayan colocando detrás de alguna parte del puente. ● Cuando todos los jugadores ya estén en el puente, tendrán que hacer una prueba de fuerza, cada lado tirará en su dirección, la parte suelta del centro o una parte o la parte más desplazada será la perdedora, la otra será la parte ganadora.
Nombre del juego tradicional:	El rey pide
Objetivo:	Determinar la concentración, agilidad de cada uno de los participantes.
Descripción del juego:	Este juego consiste en elegir un miembro entre todos los participantes, quien será el rey y quien estará a cargo del juego mientras dura la ronda.

<p>Reglas:</p>	<ul style="list-style-type: none">● El rey va diciendo características del objeto que pide y el resto de jugadores deben encontrar el objeto. <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> El Rey pide traer un esfero<input type="checkbox"/> El Rey pide buscar un cuaderno de color blanco <ul style="list-style-type: none">● Finalmente, la persona que recoja más objetos de los que el rey pide será la ganadora del juego.
-----------------------	--

BIBLIOGRAFÍA

- Espín Caisapanta , G. M. (2019). *Los juegos populares en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de tercer año de educación general básica del centro de educación básica "club rotario".* Latacunga, Cotopaxi, Ecuador.
- Tonucci , F., & Malaguzzi . (2018). *Desarrollo de actividades psicomotrices mediante la implementación de juegos tradicionales .*
- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica .*
- Calderón G. (2019). *Psicomotricidad.* Euston96. Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://www.euston96.com/psicomotricidad/>
- Carrillo. (1993). *Aportes de los juegos tradicionales a la educación.* Recuperado el 29 de Junio de 2022
- Chacón. (s.f.). *Juegos tradicionales y su presencia en los procesos de enseñanza - aprendizaje.* Recuperado el 29 de Junio de 2022
- CM, A. (2018). *Qué es, cuales son sus tipos y para que sirve.* Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://ceimanoloalvaro.es/psicomotricidad-que-es-tipos-para-que-sirve/>
- Código de la niñez y adolescencia. (2014). *Objetivos de los programas de educación.* Quito, Ecuador. Obtenido de https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf
- Constitución de la República del Ecuador . (2021). *Principios de aplicación de los derechos.* Quito, Ecuador.
- Crespillo , & Lobato. (2010, 2005). *Consideraciones de los juegos tradicionales por parte de las personas.* Recuperado el 29 de Junio de 2022
- Escuelas Ecuador. (2021). *EEB Gutberto García.* Obtenido de <https://www.escuelasecuador.com/eeb-gutberto-garcia-bolivar-chimbo-02h00410>

- Gabriel, & Adrián. (2021). *¿Qué es la psicomotricidad o desarrollo motriz?* Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://gabrielyadrian.com/psicomotricidad/>
- Godoy López, V. (2021). *Cuando se identifica el desarrollo motor o psicomotriz.* Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://rehabilitacionpremiummadrid.com/blog/victor-godoy-lopez/que-es-el-desarrollo-motor/>
- Gómez Rodríguez , T., Molano, O. P., & Rodriguez Calderon, S. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa.* Ibagué - Tolima.
- Gonzales , A. (2021). *Beneficios de los juegos tradicionales.* Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://www.bloghoptoys.es/juegos-tradicionales/>
- Ibáñez López , P., Sánchez Mudarra, M. J., & Alfonso Ibáñez , C. (s.f.). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana. *Educación XXI*(7), 111 - 133. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70600706>
- Juegos Tradicionales . (2018). *Que son los juegos tradicionales para niños y su aplicación.* Mexico. Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <http://losjuegostradicionales.com/>
- Lara, R. (2008). *Concepto y ejemplo de los juegos tradicionales.* Recuperado el 29 de Junio de 2022, de https://www.ecured.cu/Juegos_Tradicionales
- Ley de deporte, educación física y recreación. (2015). *Preceptos fundamentales.* Quito, Ecuador . Obtenido de <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- Ley Organica de Educación Intercultural. (2011 - 2021). *De los principios generales.* Quito, Ecuador.
- López Barcia , A. M. (2017). *Juegos tradicionales como medio de desarrollo psicomotor para los niños de quinto básico de la escuela "12 de octubre" de la ciudad de Manta.* Manta , Manabí, Ecuador . Obtenido de

<https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/1098/1/ULEAM-ED.FIS-0030.pdf>

López Velasco, E. F. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Macías L, & Fagoaga J. (2018). *Fisioterapia en pediatría*. Recuperado el 29 de Junio de 2022

Manolo, A. (2018). *Beneficios de la psicomotricidad*. Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://ceimanoloalvaro.es/psicomotricidad-que-es-tipos-para-que-sirve/>

Manzano y Ramallo. (2005). *Pilar fundamental de los juegos tradicionales en el aprendizaje*. Recuperado el 29 de Junio de 2022

Medina, J. (2016). *Investigación cualitativa*. Recuperado el 09 de Agosto de 2022

Mejía, & Grisales. (2013). *Importancia de los juegos*. Recuperado el 29 de Junio de 2022

Miniland , E. (s.f.). *Juegos tradicionales con alto valor educativo*. Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://spain.minilandeducational.com/family/juegos-tradicionales-ninos-alto-valor-educativo/#:~:text=Potencian%20algunas%20habilidades%20y%20destrezas,equilibrio%20y%20mejoran%20la%20psicomotricidad.>

Navea Peinado, L., & Tosina González , P. (2020). *El impacto de los juegos tradicionales en las prácticas educativas*. Recuperado el 16 de Agosto de 2022

Parra, J. (2010). *El rescate de los juegos populares ecuatorianos y su aplicación*. Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://educarplus.com/2020/07/juegos-tradicionales-del-ecuador.html>

- Paucar Arellano, F. A. (2015). *Los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la escuela "Isabel Yáñez" de la parroquia de Machachi, Cantón Mejía, Provincia de Pichincha*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Recuperado el 16 de Agosto de 2022, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12758/1/FCHE-EBS-1509.pdf>
- Pérez, E. V. (2013). *Juegos tradicionales y juegos de la nueva tecnología*. Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://sosteacher.com/juegos-tradicionales-y-juegos-de-la-nueva-tecnologia-equilibremolos/>
- Picp, & Valle. (1977). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Recuperado el 29 de Junio de 2022
- Rodríguez, D. (2021). *Deninición de juegos tradicionales*. Recuperado el 29 de Junio de 2022, de <https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>
- Stefani, Andrés, & Oanes. (2014). *Tipos de juegos tradicionales*. Recuperado el 29 de Junio de 2022
- Trigueros , M. (2000). *Juegos tradicionales*. Recuperado el 29 de Junio de 2022

ANEXOS

Anexo A. 1 Documentos

UEB UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLIVAR

Carrera Educación Básica

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guaranda, 10 de junio del 2022

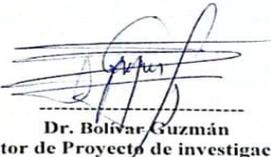
Licenciada
Valeria Mayorga
Directora:
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GUTBERTO GARCÍA"
Presente

Saludos Cordiales.

Con un cordial saludo y deseándole éxito en sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a las estudiantes **Gaibor Gaibor Andrea Fernanda y García Durango Fernanda Stefania**, en la Institución Educativa que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de Integración Curricular (Proyecto de Investigación), previo a la obtención del título licenciados en Educación Básica, con el tema. **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GUTBERTO GARCÍA DE LA PARROQUIA TELIMBELA CANTÓN CHIMBO, PERIODO 2022-2023.** Esperando tener una pronta respuesta ante nuestro pedido, de ante mano auguramos éxitos en sus funciones.

Por la atención al presente, me suscribo ante usted.

Atentamente


Dr. Bolívar Guzmán
Tutor de Proyecto de investigación


Gaibor Andrea
Estudiante


García Fernanda
Estudiante



Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Figura 1. Autorización para el ingreso a la institución para la realización del Proyecto de Integración Curricular

Anexo A.2



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 22 de junio del 2022
RCD-FCESFH-UEB-0268.23 - 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Extraordinaria (06), realizada el 21 de junio de 2022.

EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas validados por los señores tutores de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso mayo – septiembre 2022.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		unidad de integración		unidad de integración	
		Curricular		Curricular	
	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8
Tercer Nivel de Grado					

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

CONSEJO DIRECTIVO

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2022-026 de fecha 16 de junio de 2022, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace llegar la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 02-2022, periodo académico mayo – septiembre 2022, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: “Aprobar el tema de trabajo de integración, titulado: “Los juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades psicomotrices en los niños de primer año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Gutberto García” del cantón Chimbo, en la parroquia Telimbela, periodo 2022-2023.”, presentado por Gaibor Gaibor Andrea Fernanda y García Durango Fernanda Stefania, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo - septiembre 2022 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: Dr. Bolívar Guzmán Bárcenas Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese. –

Atentamente,



Firmado electrónicamente por
GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Figura 2. Resolución de parte del consejo directivo donde se aprueba el tema de investigación

Anexo A.3

Inscripción a la Unidad de Integración Curricular

Guaranda, 31 de mayo del 2022

Doctor

Francisco Moreno

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Presente

Saludos cordiales.

Yo, **Gaibor Gaibor Andrea Fernanda** con C.I. No **0202427571** estudiante de 8vo ciclo de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, deseo realizar mi **INSCRIPCIÓN EN LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, durante el periodo académico mayo-septiembre 2022, una vez que he cumplido con los requisitos establecidos en el art.9 del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar:

- Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular;
- Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas;

Por lo antes expuesto, solicito autorizar a quien corresponda, la aprobación de mi pedido en las instancias correspondientes de la Facultad.

Adjunto documentos que respaldan el cumplimiento de los requisitos establecidos. Por la atención al presente, le agradezco.



Atentamente
Andrea Gaibor
C.I. 0202427571

Figur3. Inscripción a la unidad educativa de integración curricular

 UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR	UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
---	---	---

Inscripción a la Unidad de Integración Curricular

Guaranda, 31 de mayo del 2022

Doctor
Francisco Moreno

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Presente

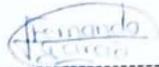
Saludos cordiales.

Yo, **García Durango Fernanda Stefanía** con C.I. No **0250333747** estudiante de 8vo ciclo de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, deseo realizar mi **INSCRIPCIÓN EN LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, durante el periodo académico mayo-septiembre 2022, una vez que he cumplido con los requisitos establecidos en el art.9 del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar:

- Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular;
- Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas;

Por lo antes expuesto, solicito autorizar a quien corresponda, la aprobación de mi pedido en las instancias correspondientes de la Facultad.

Adjunto documentos que respaldan el cumplimiento de los requisitos establecidos. Por la atención al presente, le agradezco.



Atentamente
Fernanda García
C.I. 0250333747

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secalra
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

Anexo A.4

Figura 4. Solicitud de selección de la modalidad de trabajo de integración curricular

 <p>UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR</p>	<p>UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR</p>	<p>FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>
--	---	---

**SOLICITUD DE SELECCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO
DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Guaranda, 31 de mayo del 2022

Doctor
Francisco Moreno

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Presente

Saludos cordiales.

Yo, Gaibor Gaibor Andrea Fernanda con C.I. No 0202427571 y García Durango Fernanda Stefanía con C.I. No 0250333747 estudiantes de 8vo ciclo de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, presento mi solicitud de SELECCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, en la opción de **Desarrollo de un trabajo de integración curricular** previo a la obtención del título de licenciado en Educación Básica, con el tema: LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GUTBERTO GARCÍA" DEL CANTÓN CHIMBO EN LA PARRQUIA TELIMBELA, PERIODO 2022 - 2023.

Por la atención al presente, le agradezco.

Atentamente.

 Gaibor Andrea C.I. 0202427571	 García Fernanda C.I. 0250333747
---	--

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

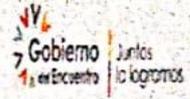
Anexo A.5

Certificado de la Escuela



ESCUELA DE EDUCACION BASICA " GUTBERTO GARCIA "
RCTO. TABLAS DE LA FLORIDA
Cantón: Chimba
Código AMIE: 02H00410

PARROQUIA: TELIMBELA
Provincia: Bolívar



Yo Lic. VALERIA JEOCONDA MAYORGA BENAVIDES con C.I. 0201306875, en calidad de Directora de la E.E.B. "GUTBERTO GARCIA"

CERTIFICO

Que las estudiantes, **Gaibor Gaibor Andrea Fernanda** con C.I. 0202427571 y **García Durango Fernanda Stefania** con C.I. 0250333747, estudiantes del octavo ciclo paralelo "B" de la carrera de educación básica, de la Universidad Estatal de Bolívar, desarrollaron el trabajo de integración curricular con el tema: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE CAPACIDADES PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS**. Donde se evidencio su responsabilidad, su compromiso y conocimientos teóricos-prácticos en la ejecución de la misma.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente.

LIC. Valeria Mayorga Benavides.

DIRECTORA E.E.B. "GUTBERTO GARCIA"



Anexo B. Instrumento de la recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “GUTBERTO GARCÍA”

Escala de valoración		
1	2	3
Si	No	A veces

INDICADORES		1	2	3
1	Conocen sobre algún juego tradicional			
2	Escucha con atención y se expresa con facilidad en la ejecución de juegos tradicionales.			
3	Participa al momento de realizar algún tipo de juego tradicional.			
4	Realiza juegos que ayuden a desarrollar su psicomotricidad			
5	Acata las reglas de los juegos tradicionales que indica la docente			
6	El grado de participación que tiene el estudiante es el adecuado para el desarrollo de sus capacidades psicomotrices.			

Anexo C. Fotografías



Figura 10. Fotos de la escuela de educación básica “GUTBERTO GARCIA”

Anexo C.3





Figura 11. Fotos de las actividades realizadas con los estudiantes

Anexo C.4



Document Information

Analyzed document	LOS JUEGOS TRADICIONALES, Gaibor Andrea, García Fernanda.docx (D143503046)
Submitted	9/2/2022 1:06:00 AM
Submitted by	
Submitter email	ferngarcia@mailes.uceb.edu.ec
Similarity	4%
Analysis address	vguzman.uceb@analysis.arkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

- Submitted text
As student entered the text in the submitted document.
- Matching text
As the text appears in the source.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "García", written over a horizontal line.