



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

"USO DE LOS JUGUETES COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO ACOSTA DE LA PARROQUIA LA ESPERANZA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 - 2014"

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

Arroyo Gómez Alejandra Estefanía

DIRECTOR:

Dr. Vicente Yandún Yalamá. Msc.

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Director del Trabajo de Grado Titulado: "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014" Trabajo realizado por la señorita egresada Arroyo Gómez Alejandra Estefanía previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

A ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un Tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Ibarra, 1 de Octubre del 2014



Dr. Vicente Yandún Yalamá Msc

DIRECTOR

DEDICATORIA

Este trabajo fruto de mi esfuerzo y constancia dedico a mis padres, Jaimito y Lupita, razón de mi existencia. Quienes han sido el pilar fundamental y el apoyo incondicional en todo momento. Porque confiaron en mí y en mis capacidades, este triunfo se los dedico a ellos especialmente.

A mis hermanos, Margarita y Jaime quienes supieron darme empuje para terminar con éxito esta trabajo de grado, con su ejemplo que cada día me inspiro a llegar a ser como ellos.

A mis sobrinos Juan Esteban, Doménica, Amelia y Aymé estímulos permanentes de mi inspiración y superación.

A mis familiares y amigos por haberme dado el impulso para culminar mis estudios y efectuar mis actividades diarias alcanzando mi propósito.

Alejandra.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, a mi Facultad FECYT, a mi carrera de Licenciatura en Educación Parvularia quien me entregó conocimientos y valores que nunca olvidaré.

Quiero agradecer a Dios por haberme permitido encontrar mi vocación, gracias por permitirme hacer lo que me gusta.

A todos los maestros que a lo largo de mi carrera fueron mis tutores, a cada uno de ellos por su valiosa aportación que sirvió para ayudarme a crecer como persona y como profesional.

Este trabajo ha sido posible culminarlo gracias a la guía, crítica razonable y constructiva del Dr. Vicente Yandún Msc. quien con sus aportes facilitó que se concluya con beneplácito este trabajo de grado.

A mis compañeras de curso, porque con ellas compartí momentos muy bonitos por sus consejos que contribuyeron en gran medida a transformar y mejorar mi forma de trabajar.

Gracias por aquellos momentos que me brindaron cariño, comprensión y apoyo, momentos que quedaran en mi mente y jamás los olvidare.

Alejandra.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	1
1.3 Formulación del Problema.....	3
1.4 Delimitación del Problema.....	4
1.4.1 Unidades de Observación.....	5
1.4.2 Delimitación Espacial.....	5
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Objetivo General.....	5
1.5.2 Objetivos Específicos.....	5
1.6 Justificación.....	5

1.7	Factibilidad.....	6
CAPÍTULO II.....		7
2. MARCO TEÓRICO.....		8
2.1	Fundamentación Teórica.....	8
2.1.1	Fundamentación Epistemológica.....	8
2.1.2	Fundamentación Psicológica.....	8
2.1.3	Fundamentación Pedagógica.....	9
2.1.4	Fundamentación Sociológica.....	10
2.1.5	Fundamentación Axiológica.....	11
2.1.6	Fundamentación Legal.....	13
2.1.7	Los juguetes como estrategia metodológica.....	14
2.1.8	Los juguetes didácticos.....	15
2.1.9	Juguetes de arrastre.....	15
2.1.10	Juguetes de golpeo.....	16
2.1.11	Juguetes de ensartar.....	17
2.1.12	Juguetes de construcción y moldeo.....	17
2.1.13	Juguetes de ejercicio.....	18
2.1.14	Juguetes simbólicos.....	19
2.1.15	Juguetes de ensamblaje o de armar.....	19
2.1.16	Características de los juguetes didácticos.....	19
2.1.17	Consejos a tener en cuenta antes de adquirir un juguete.....	20
2.1.18	Las Actividades Lúdicas.....	

2.1.19	Conceptualización del juego.....	20
2.1.20	El juego y el desarrollo del niño.....	21
2.1.21	El juego como factor de desarrollo.....	22
2.1.22	Clasificación de los juegos.....	23
2.1.23	Características del juego.....	24
2.1.24	La infancia y el juego.....	26
2.1.25	La psicomotricidad.....	28
2.1.26	La motricidad fina.....	29
2.1.27	Coordinación Viso-Manual.....	29
2.2	Posicionamiento Teórico Personal.....	30
2.3	Glosario de Términos.....	31
2.4	Interrogantes de Investigación.....	32
2.5	Matriz Categorical.....	33
		35
CAPÍTULO III.....		36
3. MARCO METODOLÓGICO.....		37
3.1	Tipo de Investigación.....	37
3.2	Métodos.....	37
3.3	Técnicas e Instrumentos.....	37
3.4	Población.....	38
3.5	Muestra.....	40

CAPÍTULO IV	40
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	41
4.1.1 Resultados de la encuesta aplicada a Docentes.....	41
4.1.2 Resultado de las fichas de observación aplicada a los niños.....	41
CAPÍTULO V	51
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
5.1 Conclusiones.....	53
5.2 Recomendaciones.....	53
5.3 Contestación a las Preguntas de investigación.....	54
CAPÍTULO VI	55
6 PROPUESTA ALTERNATIVA	56
6.1 Título de la Propuesta.....	56
6.2 Justificación.....	56
6.3 Fundamentación.....	56
6.4 Objetivos.....	57
6.4.1 Objetivo General.....	68
6.4.2 Objetivos Específicos.....	68
6.7 Ubicación Sectorial y Física.....	68
6.8 Desarrollo de la Propuesta.....	69
6.9 Impacto.....	69
6.10 Difusión.....	104

6.11	Bibliografía.....	105
	Anexos.....	106
	Árbol de Problemas.....	110
	Matriz de Coherencia.....	111
	Matriz Categorical.....	112
	Encuesta.....	113
	Ficha de Observación.....	114
	Fotografías.....	117
		118

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO N° 1	Juguetes en el aula.....	41
CUADRO N° 2	Nivel de desarrollo de la motricidad fina.....	42
CUADRO N° 3	Deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina.....	43
CUADRO N° 4	Juguetes didácticos apropiados.....	44
CUADRO N° 5	Utilización de los juguetes del aula.....	45
CUADRO N° 6	Área que abarcan los juguetes del aula.....	46
CUADRO N° 7	Guía de juguetes didácticos.....	47
CUADRO N° 8	Guía de juguetes para fortalecer la motricidad fina.....	48
CUADRO N° 9	Colaboración en la propuesta.....	49
CUADRO N° 10	Apoyo de los padres de familia.....	50
CUADRO N° 11	Resultados de la ficha de Observación.....	51

	ÍNDICE DE GRÁFICOS	41
		42
GRÁFICO N° 1	Juguetes en el aula.....	43
GRÁFICO N° 2	Nivel de desarrollo de la motricidad fina.....	44
GRÁFICO N° 3	Deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina.....	45
GRÁFICO N° 4	Juguetes didácticos apropiados.....	46
GRÁFICO N° 5	Utilización de los juguetes del aula.....	47
GRÁFICO N° 6	Área que abarcan los juguetes del aula.....	48
GRÁFICO N° 7	Guía de juguetes didácticos.....	49
GRÁFICO N° 8	Guía de juguetes para fortalecer la motricidad fina....	50
GRÁFICO N° 9	Colaboración en la propuesta.....	52
GRÁFICO N° 10	Apoyo de los padres de familia.....	
GRÁFICO N° 11	Resultados de la ficha de Observación.....	

INDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN N° 1	Socialización de la propuesta.....	70
ILUSTRACIÓN N° 2	Juguetes recomendados.....	79
ILUSTRACIÓN N° 3	Mecano multicolor.....	80
ILUSTRACIÓN N° 4	Bloque para amartillar.....	81
ILUSTRACIÓN N° 5	Boogy Car.....	82
ILUSTRACIÓN N° 6	Granja legos.....	83
ILUSTRACIÓN N° 7	Paquete básico domino.....	84
ILUSTRACIÓN N° 8	Laberinto complejidad media.....	85
ILUSTRACIÓN N° 9	Cubo laberinto 5 actividades.....	86
ILUSTRACIÓN N° 10	Gusano para enhebrar.....	87
ILUSTRACIÓN N° 11	Juego de enhebrar trazos.....	88
ILUSTRACIÓN N° 12	Plantillas de cosido.....	89
ILUSTRACIÓN N° 13	Juego de ensartar formas y colores.....	90
ILUSTRACIÓN N° 14	Juego para ensartar roscas de colores.....	91
ILUSTRACIÓN N° 15	Torres de medidas.....	92
ILUSTRACIÓN N° 16	Tornillos y tuercas de madera.....	93
ILUSTRACIÓN N° 17	Bloques colores vivos.....	94
ILUSTRACIÓN N° 18	Dragón abroches.....	95
ILUSTRACIÓN N° 19	Tableros magnéticos.....	96
ILUSTRACIÓN N° 20	Material reciclado.....	

ILUSTRACIÓN N° 21 Tortuga para enroscar.....	97
ILUSTRACIÓN N° 22 Enroscado de tuercas.....	98
ILUSTRACIÓN N° 23 Manzana para enhebrar.....	99
ILUSTRACIÓN N° 24 Zapato para amarrarse los cordones.....	100
ILUSTRACIÓN N° 25 Rana balero.....	101
ILUSTRACIÓN N° 26 Perinolas de Cds.....	102
	103

RESUMEN

La presente investigación se refirió al "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los primeros años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia La Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014". El presente trabajo de grado tuvo como propósito principal diagnosticar el tipo de juguetes que utilizan las maestras para desarrollar la motricidad fina en la Unidad Educativa Mariano Acosta. Posteriormente se redactó la justificación donde se explicó las razones porque se realizó esta investigación acerca de los juguetes que desarrollan la motricidad fina, que es un tema de actualidad y suma importancia. Para la elaboración del marco teórico se recopiló la información de acuerdo a las categorías formuladas en la matriz, las mismas que guiaron de una manera lógica, para ello se ha consultado en libros, revistas, páginas web. También se procedió a desarrollar la parte del marco metodológico que se refiere a los tipos de investigación, como son la investigación de campo, documental, descriptiva y bibliográfica, así mismo se utilizó técnicas e instrumentos con lo cual se recopiló la información necesaria para realizar la presente investigación. La técnica de investigación que se aplicó fue la encuesta para las maestras y la ficha de observación a los niños de la institución investigada, luego de obtener los resultados se procedió a representar gráficamente, analizar e interpretar cada una de las preguntas, conocidos los resultados se redactó las conclusiones y recomendaciones, las mismas que ayudaron al diseño de la Guía didáctica, que contiene aspectos relacionados con los juguetes para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de esta importante institución, para ello se utilizó gran variedad de juguetes y actividades lúdicas, las mismas que ayudaran al desarrollo motor mientras juegan y se divierten.

ABSTRACT

The present investigation is based on the "Use of toys as a methodological strategy to develop fine motor skills in children in 1st level General Basic Education Unit Mariano Acosta Hope parish province of Imbabura from 2013 – 2014 academic year. This grade work was meant to be a diagnostic main purpose of the type of toys used by teachers to develop fine motor skills in Mariano Acosta Education Unit. The reasons for this research about the toys that develop fine motor skills which is a topical issue was subsequently explained, held important and drafted. A compilation was done to develop the theoretical framework information according to the categories set out in the matrix which guided them in a logical manner because it was consulted in books, magazines, and websites. It also developed the methodological framework that relates to the types of research, such as field research, documentary, descriptive literature. Techniques and instruments was also used for the necessary information to be compiled for the investigation. The research technique that was applied was a survey for teachers and an observation sheet for children from the research institution; after obtaining the results we proceeded to graph, analyze and interpret each of the questions, after results were received, conclusions and recommendations were drafted by the same process which helped to design the teaching guide that contains aspects of toys for developing fine motor skills in children for this important institution, for this research to be achieved some range of toys was used for recreational activities ,that will help them develop motor skills as they play and have fun.

INTRODUCCIÓN

Cualquier objeto puede ser un juguete en las manos de un infante. Más importante que el juguete mismo es la acción que pueda realizar con él. Con la manipulación sobre los objetos el niño los conoce, se divierte y aprende sus características y propiedades físicas, realiza comparaciones y manipulaciones entre este y otros objetos. Mientras más sencillos sean los juguetes y más variedad de uso pueden tener mejor.

Los juguetes son todos los materiales que ponemos al alcance de los niños para que los usen libremente. Para que todos sean atractivos y seguros revisarlos muy bien y si es necesario decorarlos con una mano de pintura o forrarlos con tela, lona de plástico o papel, según se requiera para el desarrollo de la motricidad fina.

Los niños y niñas de 4 a 5 años deben adquirir habilidades y destrezas para obtener un buen nivel académico. A ésta edad se encuentran en proceso para la etapa escolar, independientes y comunicativos, sus logros son por su desarrollo neurológico y sus propios aprendizajes en el centro educativo, por su madurez particularmente en área de lenguaje e intelectual donde se aprecian avances significativos.

El juego y los juguetes son el principal medio de aprendizaje para el niño, se ha considerado como el trabajo más serio durante la infancia, es una forma natural de experimentar y aprender favoreciendo el desarrollo del niño en diferentes aspectos. En su desarrollo socioemocional ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. En su

desarrollo psicomotriz pues le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad. En su desarrollo cognitivo al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio.

Los juguetes siempre han desempeñado un papel importante en la vida de los niños. Con frecuencia reflejan la cultura del momento e indican los cambios culturales y las tendencias sociales, tal y como se puede ver en los museos y las bibliotecas de juguetes alrededor del mundo. A pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño, el propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo.

Los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje sobre la vida, el funcionamiento de las cosas y cómo llevarse bien con los demás. Saber escoger los juguetes que fomenten el juego sano amplía el desarrollo cognoscitivo, físico y social del niño. Los juguetes que fomentan la creatividad y la imaginación en los niños por lo general son los que se utilizan una y otra vez.

La motricidad fina comprende actividades donde se coordina la vista y mano, lo que posibilita realizar actividades con precisión como: coger objetos, guardarlos, encajar, agrupar, cortar, pintar, etc. Se van desarrollando estas habilidades desde el nacimiento y son muy importantes porque posibilitará al niño el dominio de muchas destrezas, entre ellas, el poder leer y escribir.

La presente investigación se organizó de seis capítulos:

Capítulo I.- Comprende los antecedentes, y se menciona brevemente la Institución educativa a investigarse. El planteamiento del problema comprende el análisis de las causas y efectos que ayudan a desarrollar y conocer la situación actual del problema. La formulación del problema, la delimitación está comprendida por unidades de observación, aquí se detalla a quien se va a investigar, la delimitación espacial y temporal. El objetivo general y los específicos y finalmente la justificación.

Capítulo II.- Aquí se puntualiza la fundamentación teórica que es la explicación, la base que sustenta al tema que se investigó y la propuesta desarrollada; a la vez se realiza la explicación pedagógica estudio del problema y también se emite juicios de valor, y el posicionamiento teórico personal.

Capítulo III.- En este capítulo se describe la metodología que comprende los métodos, técnicas e instrumentos que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación.

Capítulo IV.- Se analiza e interpreta los resultados de las encuestas y fichas de observación aplicados a niños y educadoras, para conocer más a fondo la situación del problema en una manera científica y técnica.

Capítulo V.- Aquí se señala las conclusiones t recomendaciones en base a los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para los docentes, estudiantes y una alternativa en la utilización de la propuesta.

Capítulo VI.- Se refiere al desarrollo de la propuesta alternativa planteada para solucionar el problema, como por ejemplo para la propuesta de este trabajo de investigación se realizó una guía de juguetes que desarrollen la motricidad fina en los niños y niñas.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Los investigadores y las educadoras han expresado la necesidad de acordar un sistema de clasificación de los juguetes, que sea comúnmente aceptado por todos. Con mucha frecuencia se habían utilizado clasificaciones meramente cronológicas, que pretendían adaptar una tipología determinada de juguetes a la edad de los niños. Pero la variable edad no puede ser el único criterio válido, porque no tiene en cuenta otros aspectos como el nivel de desarrollo físico, cognitivo o social, que es destino en cada niño.

En la década de 1990, la Doctora en psicopedagogía Denise Garon de la Universidad Laval de Quebec (Canadá), ideó un sistema de análisis y clasificación de los juguetes que, después de muchos años de investigación contrastada, se ha admitido como uno de los más acertados.

Este sistema dividía los juguetes por su relación con las cuatro grandes familias de actividades lúdicas definidas por el Psicólogo Jean Piaget: los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos, los juegos de armar, el ensamblaje o de construcciones y los juegos de reglas simples y complejas. A partir de la inicial de cada una de las familia de actividades.

En la antigüedad, los juguetes se regalaban en celebraciones determinadas y tenían significados

diversos. Por ejemplo, al nacer se regalaban variados juguetes al niño, que eran consagrados a los dioses, el día de su boda, las jóvenes regalaban sus muñecos a la diosa del amor, y el conocido sonajero era considerado como un medio para proteger al niño de la mala suerte. (HERNANDEZ, 2011).

Los juguetes siempre han estado unidos a las actividades infantiles, se han encontrado restos muy antiguos de muñecas, muebles en miniatura, carritos y animales sobre ruedas, y guerreros en actitud de combate, en diversas partes del mundo.

El juguete actual y el antiguo comparten su vínculo con la realidad. La historia de los medios de transporte se encuentra mini autorizada en el juguete, en todas las épocas.

En el plantel educativo se puede apreciar que los juguetes preferidos por los niños han sido los tradicionales, que de una u otra manera les ha beneficiado el desarrollo motor, especialmente la motricidad gruesa, más sin embargo son pocos los juguetes que fomenten el desarrollo motriz fino por lo que es prioridad para esta investigación.

La Escuela Fiscal Mixta "Mariano Acosta" es un establecimiento fiscal cuyo año de creación fue en 1945, ubicado en el sector rural de la Parroquia La Esperanza, barrio San Pedro, en la Calle Luis Freile Larrea de la provincia de Imbabura , cantón Ibarra.

La Institución imparte educación pre- básica, educación básica de 1º a 10º año. Actualmente cuenta con una matrícula de 295 estudiantes que se incrementa año a año. La dotación docente está compuesta por Director, docentes de educación Básica, especial y educadoras de párvulos y para la mantención, portería, aseo y sereno está cargo un conserje.

La Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” se ha distinguido siempre por ser una Institución que busca mejorar la calidad de educación del sector rural. Por esto existe en cada año lectivo un incremento de estudiante, el mismo que ha limitado la labor docente, debido al número de estudiantes, como también por la infraestructura.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“El jugar” nos define tanto como seres humanos como “el hacer”, “el saber” y “el saber que sabemos”. No solo es universal la tendencia y la necesidad de jugar de las criaturas de cualquier cultura, a cualquier edad, también el modo de hacerlo, la utilización correcta de los juguetes será de vital importancia en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

En la actualidad en el país se ha incrementado el uso de los juguetes como material de desarrollo en las capacidades cognitivas, lingüísticas, psicológicas, sociológicas, pero sobre todo motrices. Aportando de manera específica en la pre-escritura.

El juego y el juguete constituyen un modo peculiar de interacción con el medio para los niños y para las niñas de estas edades y por tanto un medio central de aprendizaje. El juego es una actividad fundamental, a través de él y de forma lúdica, el niño conoce e incorpora las costumbres del mundo que le rodea.

Luego de realizar un diagnóstico situacional de la Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra se puede revelar que es una institución educativa pública que presentan bajo desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica.

Existen tres causas principales para que se suscite el mencionado problema. La primera de ellas es la escasa capacitación que las docentes tienen para escoger juguetes que fortalezcan la motricidad fina, pese a que los juguetes tradicionales son de gran importancia es necesario innovar y descubrir nuevos juguetes que fortalezcan la motricidad fina en los y las estudiantes, pues de no hacerlo se realizará un inadecuado uso de los recursos didácticos, lo cual no ayudara al desarrollo de la motricidad fina, como el arrugado, ensartado, coser, manipular la plastilina y si no ha desarrollado adecuadamente tendrá problemas posteriores.

Por medio de la observación directa se pudo evidenciar que existen complicaciones en los estudiantes para sujetar y manipular el lápiz, lo que lo que dificultará el desarrollo de pre –escritura. La forma en la que se haya vivido afectivamente con el niño o niña dependerá de que realice con agrado o no el proceso de pre- escritura.

Por último, es notable que la mayoría de los estudiantes de los primeros años de educación básica no tuvieron estimulación temprana alguna por parte de sus padres, una de las razones por las cuales no se ha dado esto es el contexto en el que se desarrollan, esto ha conllevado a que exista deficiencia en el proceso enseñanza aprendizaje especialmente en el desarrollo de la motricidad fina.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera los juguetes como estrategia metodológica desarrollará la motricidad fina en los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2013 - 2014?

1.4 DELIMITACIÓN

1.4.1 Unidad de observación

En esta investigación se tomó en cuenta a los 58 niños y niñas del Primer año de Educación Básica (4 a 5 años) y las docentes de la institución.

1.4.2 Delimitación espacial

El trabajo de grado se desarrolló en los 2 Paralelos de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra, provincia de Imbabura.

1.4.3 Delimitación temporal

El trabajo de grado se realizó en el año académico 2013 – 2014.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

- Determinar el uso adecuado de los Juguetes Didácticos como estrategia metodológica para desarrollar la Motricidad Fina de los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2013 – 2014.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el tipo de juguetes que utilizan las maestras a través de la observación para desarrollar la motricidad fina.
- Identificar el uso adecuado de los juguetes que utilizan las docentes mediante una ficha de observación valorando el nivel de desarrollo de la motricidad fina de los y las niñas del primer año.
- Proponer una guía didáctica sobre el uso de juguetes que desarrollen la motricidad fina en los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2013 – 2014.

1.6 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se justifica por las siguientes razones:

Una investigación de esta naturaleza es importante debido que los niños desarrollaran la motricidad fina por medio de la utilización adecuada de los juguetes, si bien es cierto que los niños desarrollan las diferentes destrezas por medio de los juegos. Los juguetes y los juegos son la pareja dialéctica, que el uno depende del otro y no pueden actuar en forma aislada.

El tema propuesto se justifica por las siguientes razones, es un tema muy original, que ayudara a mejorar la motricidad fina y por ende a mejorar la pre escritura, para ello se seguirá procesos de aprendizaje

adecuados para mejorar la motricidad específicamente de los movimientos finos. La elaboración de este trabajo de investigación servirá de gran utilidad para las maestras, las mismas que tendrán variedad de materiales para evitar la monotonía, en cuanto a los niños desarrollaran la motricidad fina que es la base para el desarrollo de otras áreas del conocimiento como la pre escritura y como las actividades grafo plásticas.

El motivo primordial por el que se desarrolló la presente investigación es porque dentro de las aulas de los primeros años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” cuentan con pocos juguetes destinados a fortalecer la motricidad fina en los niños, las docentes no les dan un uso adecuado, ni explotan todos sus beneficios como recursos didácticos.

Otra de las razones es que es necesario implementar nuevos juguetes que desarrollen la motricidad fina de los estudiantes, pero al momento de que la docente y el padre de familia necesita escogerlos no tienen una guía para tomar una decisión correcta, tomando en cuenta la edad del niño o niña, la utilidad para cada proceso e incluso el riesgo que pueden correr.

La motricidad fina se refiere a la habilidad de coordinar diferentes movimientos de grupos musculares pequeños con precisión, por ejemplo entre las manos y los ojos. Precisa de desarrollo muscular y del sistema nervioso central. Por lo tanto el buen uso de los juguetes es una de las estrategias metodológicas que buscamos implementar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa” Mariano Acosta” por lo que los principales beneficiarios fueron los actores educativos de educación inicial.

1.7 FACTIBILIDAD

La presente investigación fue factible, porque existió la colaboración, e interés de las autoridades, maestros, padres de familia y contribuye a que mediante la adopción del juguete correcto los niños y niñas estimulen la motricidad fina favoreciendo el movimiento, equilibrio, orientación, seguridad y coordinación adecuada de los músculos de cara, ojos, manos, dedos, y pies para jugar.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Fundamentación Epistemológica

Teoría Constructivista

La teoría de Jean Piaget una visión constructivista del desarrollo. El constructivismo se define en términos de la organización, estructuración y reestructuración de la experiencia del individuo un proceso continuo a lo largo de la vida de acuerdo con esquemas previos de pensamiento.

Por su parte, estos mismos esquemas quedan modificados en el curso de la interacción con el mundo físico y social

“Los niños organizan, estructuran y reestructuran continuamente las experiencias relacionadas con los esquemas previos del pensamiento. Como resultado, los niños construyen su propia inteligencia”. (Morrison, 2005, pág. 92).

Explicando el papel del constructivismo. Constante Kamil, una academia seguidora de Piaget, afirma. El constructivismo se refiere al hecho de que el conocimiento se construye interiormente por parte de un niño activo, no se trasmite exitosamente a través de los sentidos.

El aprendizaje activo como concepto y proceso es una parte inherente al constructivismo. Como concepto, el aprendizaje activo significa que los niños construyen el conocimiento a través de la actividad física y mental.

Como proceso de aprendizaje activo significa que los niños se implican activamente con una variedad de materiales de manipulación de actividades de establecimiento y solución de problemas.

Los niños construyen su propio conocimiento. Juegan el papel más importante en su propio desarrollo cognitivo. Los niños entienden mejor cuando construyen algo por si mismos que cuando se les dice que resuelvan problemas. Las actividades física y mental son cruciales para la construcción del conocimiento. El conocimiento construido paso a paso a través de la implicación activa, es decir, a través de la exploración de objetos en su contexto y a través de la solución de problemas y de la interacción con otros. Los niños construyen mejor el conocimiento en el contexto a través de las experiencias que son interesantes y significativas para ellos. (Morrison, 2005, pág. 92).

La mayoría de los profesionales de la primera infancia apoyan el aprendizaje activo como una práctica preferida en los programas de la primera infancia.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

Las teorías de Piaget tienen aplicaciones muy interesantes en la educación, aunque aquí trataremos las que consideramos directamente relacionadas con la didáctica. Para Piaget, la educación es un proceso mediante el cual los niños van creciendo en autonomía moral e intelectual, cooperando con sus semejantes y en interacción con el entorno sociocultural en el que viven.

Según Piaget o la construcción del conocimiento, citado por (Requena, 2009)

Ha sido uno de los pensadores que más ha enriquecido los planteamientos de la Educación Infantil a pesar de que sus investigaciones no pretendían dar soluciones prácticas a los problemas educativos, sino que trataban de explicar teóricamente la génesis y el desarrollo de la inteligencia humana desde una perspectiva biológica, lógica y psicológica. (p.98)

“Desde el punto de vista de las teorías de Piaget, el niño no absorbe el conocimiento pasivamente del ambiente sino que lo construye a través de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente. Es decir, la actividad del niño sobre el ambiente es la que le permite y facilita el desarrollo de su inteligencia”. (Requena, 2009, pág. 98)

Las experiencias con los objetos. El niño logra el conocimiento físico actuando directamente, física y mentalmente, sobre los objetos y descubriendo cómo reaccionan. Por ejemplo, aprende el peso de un bloque cuando lo levanta y descubre el esfuerzo necesario para conseguirlo. Estas experiencias irán revelando al niño las características físicas como el peso, la forma, el color, la textura, la velocidad o la posibilidad de disolverse como lo hace la azúcar y la sal. Por otro lado, cuando el niño relaciona unos objetos, con otros utiliza el pensamiento lógico matemática, por ejemplo, cuando compara objetos, esto es más alto que aquello.

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista

Los profesionales de la educación infantil conciben los eventos de la primera etapa del niño como para la lectura. El camino del éxito en la escuela y en la vida comienza antes de la etapa preescolar.

“Los años en que el niño forma parte de la educación infantil se consideran muy importantes en el proceso enseñanza aprendizaje. En la educación inicial el proceso de enseñanza aprendizaje influye más positivamente en estos niños que en otras edades más avanzadas”. (Morrison, 2005, pág. 227)

La idea de que niños aprenden jugando, comenzó con Froebel, quien construyó un sistema de enseñanza en el valor educacional del juego. Froebel creía en el desarrollo natural que se producía mediante el juego. En su época, muchos programas de Educación Infantil incluían el juego en el curriculum, siendo considerado como parte de la vida diaria. Desde el punto de vista, la educación infantil consta de programas para niños de tres a cinco años, antes de entrar a la educación primaria. Hoy día es normal que la mayoría de los niños asistan alguna escuela infantil. (Morrison, 2005, pág. 227)

Montessori consideraba la participación activa de los niños con los materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación del conocimiento y el aprendizaje. John Dewey también recomendaba y recomendaba el aprendizaje activo y creía que los niños por actividades de juego basándose en sus propios intereses.

2.1.4 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio crítica

Desde el momento del nacimiento, incluso antes, el bebé va a ser objeto de múltiples acciones sociales que constituyen la base de sus primeras relaciones que en un principio se establecen con las personas más próximas al niño/a, pero progresivamente se va ampliando el círculo de relaciones y comienzan las interacciones con otros niños/as, pero no sin conflictos. Estos son, sin embargo, necesarios porque suponen un estímulo para el desarrollo cognitivo, social y moral del niño/a.

Esta edad se caracteriza por la ampliación de los participantes en los grupos de juego a 4 ó 5 niños/as. Las interacciones se hacen cada vez más numerosas. Es la etapa del juego asociativo” Los deseos de los compañeros comienzan a tenerse en cuenta; son capaces de una colaboración en la que cada uno puede desempeñar un papel en el juego identificándose con un personaje pero sin aceptar claramente unas normas de grupo.

“La vida de la infancia discurre en tres ámbitos fundamentales; la familia, la escuela y el juego. El juego aparece así como un ámbito específico de la experiencia cotidiana, pero también puede introducirse como recurso y forma de percibir la realidad en otros ámbitos citados”. (Garcia.A, 2009, pág. 79)

Además de sus funciones básicas de asistencia, protección, afecto, modelado e integración social, la familia es la primera comunidad de ocio y ejerce una gran influencia a la hora de configurar las conductas y actividades de ocio más significativas de la vida de cada individuo. Sin duda el juego ocupa un papel preponderante en el ocio familiar y como todo lo demás, es educable. (Garcia.A, 2009, pág. 79)

El niño aprende a jugar, a descubrir el mundo y auto descubrirse a sí mismo en muchos entornos, pero uno de los más significativos es la familia. Los padres ejercen una importante labor de orientación, propuesta de actividades, dotación de recursos y organización del juego de los niños.

La Educación en Valores es el proceso que ayuda a los niños a construir sus valores. Es decir, capacitar al ser humano de aquellos mecanismos cognitivos y afectivos, que contribuyen a convivir con la

equidad y comprensión necesarias para integrarnos como individuos sociales y como individuos únicos, en el mundo que nos rodea.

2.1.5 Fundamentación Axiológica

Teoría de Valores

“La grandeza de los valores se manifiesta no solo en su papel de guía del orden de conductas de totalidad del orden ético, derecho moral y costumbres, sino también en su inmediatez en la acción humana concreta, y de ahí su fuerza crítica y transformadora, y de ahí la importancia de la educación en valores, en especial en la educación infantil”. (Gimenez.V, 2007, pág. 75)

La educación en valores es un eje transversal que permite cambiar el rumbo de la conducta humana si es necesario, por ello la Educación en valores es un instrumento idóneo para una nueva formación orientada a la solidaridad, a la responsabilidad individual y colectiva, a las relaciones de respeto y al logro de la sostenibilidad.

En el decenio de la Educación sostenible del 2005 al 2014 propuesto por las naciones Unidas, se ha presentado como herramienta de trabajo para favorecer la educación en valores un documento generado por la UNESCO, escrito por miles de personas de 78 países y ratificado por la ONU en el año 2000.

En el documento se manifiesta el papel fundamental que la educación juega para dar forma a los valores humanos, se reconocen y aplican los valores principios y derechos del desarrollo sostenible, se afirma el papel crítico que los maestros, los educadores y los niños tienen en este proceso, y reconocen que las nuevas iniciativas educativas pueden tener éxito si las personas

implicadas se comprometen en un proceso de experiencia, reflexión y análisis crítico, cooperación y respeto. (Gimenez.V, 2007, pág. 75)

Las personas estamos aprendiendo por imitación durante toda la vida. El niño/a, desde su nacimientos, empieza a observar todo cuanto lo rodea: los objetos, las personas que tiene a su alrededor, entonces comienza a imitar algunas de las conductas y aprende sus primeros comportamientos. Este será el procedimiento de aprendizaje a lo largo de su vida.

2.1.6 Fundamentación Legal

Código de la niñez y adolescencia

Según el código de la niñez y la adolescencia (2013) fundamenta el presente plan de investigación, amparada en los siguientes artículos:

Art. 34.- Derecho a la identidad cultural.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a conservar, desarrollar, fortalecer y recuperar su identidad y valores espirituales, culturales, religiosos, lingüísticos, políticos y sociales y a ser protegidos contra cualquier tipo de interferencia que tenga por objeto sustituir, alterar o disminuir estos valores.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Según el código de la niñez y la adolescencia (2013) Manifiesta que:

Servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas. (p.30)

2.1.7 Los juguetes como estrategia metodológica

Las técnicas lúdicas para referirnos al conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego y a los juguetes. El uso de técnicas lúdicas se da entre profesionales que usan el juego como principal estrategia metodológica para el desarrollo o adquisición de capacidades y actitudes, aprendizajes y valores o conductas en los niños y niñas.

“Aucouturier desarrolla la idea del niño como creador cuando manipula los objetos, puesto que investiga sobre el entorno al lanzarlos, chocarlos, tocarlos. Por ejemplo algunos objetos son rígidos y otros se mueven y mediante la observación de esta diferencia aprenderá distintos comportamientos físicos”. (Garcia.A, 2009, pág. 68)

El juego con los objetos se educará además en relación con los otros niños y adultos; pueda que dos o tres niños quieran el mismo juguete a la vez tendrán que llegar a acuerdos. Este autor se centra en asociar las capacidades motrices a las sensaciones y las emociones, muchas de las cuales se producen en los actos lúdicos. (Garcia.A, 2009, pág. 68)

Por lo tanto las técnicas lúdicas en el ámbito infantil pretenden:

El desarrollo de la calidad de vida de los niños mejorando sus capacidades físicas y su relación con los demás. De este modo se mejora el bienestar humano y su salud física y psíquica, porque, entre otras

cosas, jugar es divertido y se relaja. Ayudar a la elección de los juguetes adecuados según el momento, la edad o la necesidad de jugar.

2.1.8 Los juguetes didácticos

Los juguetes didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

La Revista Virtual “Juguetes Didácticos” manifiesta que:

Si bien todas las culturas reconocen la importancia del juego en el desarrollo infantil, la teoría de los juguetes didácticos cobró fuerza a finales del siglo XX. Fue Karl Groos quien definió al juego como un ejercicio preparatorio para que de forma instintiva el niño adquiriera comportamientos adaptados para resolver situaciones.

(<http://www.parabebes.com/revista/juguetes-didacticos>, 2012)

La principal diferencia radica en que un juguete es cualquier elemento que el niño usa para jugar, mientras que los juguetes didácticos se enfocan particularmente en enseñarles mientras juegan.

Los juguetes didácticos deben cumplir con una serie de particularidades:

- * Debe corresponder con la edad y el nivel evolutivo del niño o niña, así como con su personalidad.
- * Contribuir al desarrollo de su cuerpo y sus sentidos, además de fomentar su habilidad manual y mental.

- * Ayudar a desarrollar diferentes esquemas de socialización y trabajo.

2.1.9 Juguetes de arrastre

La Revista Ser Padre “Juguetes de arrastre” manifiesta que, “los juguetes de arrastre son perfectos para estimular a los niños en su aprendizaje, son perfectos para los peques que andan con soltura y les invitan a practicar la marcha”

(<http://www.parabebes.com/revista/juguetes-didacticos>, 2012)

En el mercado existen un montón de opciones diferentes de juguetes de arrastre y empuje: unos llevan una cuerda en la parte frontal para tirar de ella; otros tienen un palo para empujar por detrás. En algunos, el muñeco se mueve, hace ruidos o emite luces mientras el niño lo arrastra.

2.1.10 Juguetes de golpeo

Estas actividades ayudan a los niños a liberar energía y a desarrollar la coordinación entre ojos y manos, además de ejercitar las funciones motrices del cuerpo.

Los colaboradores de National Association for the Education of Young Children señalan que: “los niños aprenden mejor a través del juego, porque pueden manipular objetos y ver cómo sus acciones afectan al mundo en que viven”.(http://www.livestrong.com/es/actividades-golpeo-ninos-info_6908/)

2.1.11 Juguetes de ensartar

Unas de las actividades lúdicas que más tiempo ocupan niñas y niños en sus primeros años son, precisamente, apilar, encajar y ensartar y desmontar.

Mientras crean nuevos elementos descubren las dimensiones y propiedades de los objetos que manipulan; el concepto de volumen, la capacidad, el tamaño, el peso, el equilibrio, la fuerza, la altura, la forma.

Construcciones, primeros puzzles y encajes son juguetes con muchas posibilidades de interacción y que se adaptan muy bien al ritmo madurativo de niños y niñas, ofreciendo experiencias de juego muy diferentes en función de la edad y desarrollo. Muchas horas de diversión y aprendizaje en un solo juguete.

(http://www.livestrong.com/es/actividades-golpeo-ninos-info_6908/)

2.1.12 Juguetes de construcción y moldeo

Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tiene entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo.

Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos son los Lego, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características. Alrededor del primer año el niño empieza a descubrir de qué se tratan hasta alrededor de los cinco o seis años, cuando que ya se han vuelto expertos en el arte de montar y encastrar. (http://www.livestrong.com/es/actividades-golpeo-ninos-info_6908/)

En las primeras etapas se trata más que nada de un proceso de manipulación de las piezas. Les encantan los juegos de bloques y cubos para meter uno dentro de otro, apilarlos y sobre todo, derribarlos. Se trata de una fase de investigación de los objetos, aprenden a diferenciarlos por el tamaño, por el color y a relacionarlos entre sí.

Más adelante, a medida que el niño va dominando la técnica comienza a manejar el concepto de encastre para armar objetos, escenarios y elementos lo más parecido a la realidad.

A la vez que el niño crece la dificultad del juego va aumentando, debiendo coordinar de forma cada vez más precisa sus manos y sus dedos con su vista favoreciendo la destreza y el dominio de la motricidad fina.

2.1.13 Juguetes de ejercicio

“Sirve para practicar determinadas conductas a través del movimiento y el uso de los objetos. Estos juguetes producen placer por el mero hecho de manipularlos, y permiten obtener efectos sensoriales interesantes (sobre todo sonoros y visuales) de forma inmediata, como pasa con los sonajeros”.

Entre otras funciones ayudan a fijar la mirada, favorecer la presión y la manipulación, desarrollar la coordinación y la autonomía psicomotriz, orientar la atención auditiva, etc. El ejercicio con estos juguetes es, a menudo, el elemento de soporte para practicar otros juguetes relacionados. (García.A, 2009, pág. 17)

2.1.14 Juguetes simbólicos

“Permiten la representación mental de roles y objetos ficticios donde la imitación de los adultos o el “hacer como sí...” ocupan un lugar preponderante. Son los juguetes de roles, las muñecas, los juguetes que

representan personajes en miniatura, los disfraces, los títeres y las marionetas”. (Garcia.A, 2009, pág. 17)

2.1.15 Juguetes de ensamblaje o de armar

Tienen un interés creciente entre los cuatro y los siete años, más adelante se plasman en actividades de montajes más complejos. Su finalidad es armar o ensamblar varios elementos para construir diferentes tipos de objetos que representan la realidad tal como el niño la concibe. Son por ejemplo, los juguetes infantiles de encaje, disposición y clasificación, los puzles y rompecabezas, el lego, los mosaicos y las manualidades. (Garcia.A, 2009, pág. 17)

2.1.16 Características de los juguetes didácticos

Las principales características de los juguetes didácticos son:

- * Participar, interactuar con el juguete, imaginar nuevos usos y ser creativo.
- * Descubrir nuevos colores, sonidos e interesarse por el mundo que lo rodea.
- * Sentirse estimulado a recrear ambientes y situaciones.
- * A través de la imitación; relacionarse con su entorno, manifestar su afecto y exteriorizar sus instintos.

2.1.17 Consejos a tener en cuenta antes de adquirir un juguete didáctico

Según la Revista “Solo para Bebés” (2012), algunos consejos a tener en cuenta cuando se compran juguetes didácticos son:

- * Hasta los juguetes deben ayudarles a descubrir su cuerpo, así como a distinguir colores, formas y texturas (sonajeros, móviles, muñecos de goma) seis meses.
- * A partir de los siete meses el bebé ya comienza a distinguir voces y a explorar los objetos. Una buena idea son los muñecos de trapo, los puede manipular a su antojo sin temor a lastimarse.
- * A partir de los trece meses ya saben andar y reconocen las propiedades de los objetos. Le resultarán muy entretenidos los juguetes didácticos como cubos para armar y apilar.
- * Desde los 19 meses hasta los dos años el niño aprenderá a hablar y a descubrir su entorno. Resultan muy estimulantes los cochecitos, las pinturas y los instrumentos musicales.
- * Entre los dos y tres años el niño siente curiosidad por los nombres e imita las escenas del entorno familiar. Las niñas querrán jugar a las mamás con sus muñecas y los niños imitar alguna tarea que realice su padre.
- * A partir de los tres años el niño ya comienza a interactuar con sus amigos, aprende letras de canciones infantiles. Resultan ideales los cuentos infantiles, las pizarras y las marionetas como juguetes didácticos.

2.1.18 Las Actividades Lúdicas

La experiencia y la observación de niños en edades preescolares nos indican que los juegos inciden de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, dan información acerca del mundo exterior fomentan la génesis intelectual y ayudan al

descubrimiento del sí mismo. Por tanto, no es sorprendente que el juego se considere durante ésta época como una actividad equivalente al trabajo de los adultos. (GARVEY, 2009)

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

El juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital.

Actividades Lúdicas

“Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa” (García A. , 2009, pág. 12)

2.1.19 Conceptualización del juego

La actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente,

estimula el desarrollo sensorio motriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño.

El juego en la infancia como fuente de placer y de realización de deseos, de elaboración de la experiencia y solución/comprensión de problemas, de expresión de sentimientos y control de emociones, y de identificación con el adulto. Considerando lo antes planteado, el juego permite al niño(a) realizar sus pensamientos y expresar sus sentimientos en un marco lúdico sin las restricciones de la realidad. (Roblees, 2012).

2.1.20 El juego y el desarrollo del niño

2.1.20.1 Sensorio – motriz

En las primeras etapas del desarrollo, los niños(as) entran en contacto consigo mismos y con el ambiente a través de estímulos visuales, táctiles, auditivos y cenestésicos. Al ir madurando, sus movimientos se vuelven más diferenciados y aumentan en complejidad.

2.1.20.2 Intelectual

El juego ayuda a los niños (as) a comprender su ambiente y, en función de las actividades realizadas, a potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción, y relaciones espaciales, entre otras.

2.1.20.3 Social

A partir del contacto con otros niños (as) aprenden a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se presentan. También aprenden el rol sexual que socialmente se les atribuye.

2.1.20.4 Creatividad

A través del juego el niño (a) puede experimentar con sus propias ideas y con materiales a su alcance, dejando fluir su imaginación y construyendo nuevos objetos.

Por todo ello, el juego potencia el desarrollo del niño(a) en la medida que le permite aprender las habilidades necesarias para desenvolverse en su medio y para afrontar determinadas situaciones de estrés por lo que también sirve como precursor de la vida adulta. Asimismo, puede contribuir en el desarrollo de su autoestima, la liberación de tensiones y la expresión de sus emociones (Serrada, 2007).

2.1.21 El juego como factor de desarrollo

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando".

Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad.(García, 2009).

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodominio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa. (García, 2009).

El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no, hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego. (García, 2009).

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego.

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos - estas son las que en la vida real tampoco los precisa.

El juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego.

“La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego”. (García, 2009).

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores. Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal. (García, 2009).

“También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo la resolución de conflictos interpersonales es una vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones” (García, 2009).

2.1.22 Clasificación de los juegos

2.1.22.1 El juego simbólico

Si tuviéramos que señalar una peculiaridad específica del juego simbólico, podríamos decir que es el juego de “hacer como si”, en el que la realidad se transforma la ficción. Piaget señala su origen en la aparición, el desarrollo y la evolución de la función simbólica, que consiste en representar algo por medio de un significante diferenciado.

Este momento se sitúa en el final del periodo sensorio motor y el principio del estado preoperatorio. Gracias a su recién estrenada capacidad para mejorar los símbolos y sus significados de manera consciente e intencionada, el niño puede distanciarse de la realidad para crear su situación ficticia.

Si bien es cierto el juego es una manera de asimilar la cultura y de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en el que el niño tiene que aprender a vivir. Huizinga dice que la cultura surge en forma de juego y que, al principio, la cultura se juega. En su definición sobre el juego, creemos recoger la idea fundamental de lo que es el juego simbólico y de lo que constituye su seña de identidad: (Abad, 2011, págs. 97, 98).

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta

dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

2.1.22.2 Juego Sensorio motor

El niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable, bien por descubrir que el mismo es la causa de lo que ocurre (reacciones circulares primarias o secundarias). La imitación sistemática y la exploración de lo nuevo, también son consideradas por Piaget como juego sensorio motor. Este tipo de juego es propio desde el nacimiento a los dos años de edad (Ribes & Clavijo, 2006, pág. 209).

2.1.22.3 Juego de Reglas: “se trata de juegos en los que hay que acatar una serie de normas impuestas por el grupo. Aunque los juegos de reglas aparecen antes, es a partir de los siete años, y hasta los doce, cuando tienen su mayor predominio” (Ribes & Clavijo, 2006, pág. 210).

2.1.23 Características del juego

El juego es una actividad:

- Innata en el ser humano.
- Universal: en toda cultura, el individuo practica el juego. Es más, muchos de ellos son coincidentes en las distintas culturas y sociedades.
- Libre: depende de un ano volitivo. No se puede obligar a jugar a quien no quiere.
- Determinada en espacio y tiempo, establecidos y acordados previamente.

- Convencional, ya que todo tipo de juego es el resultado de acuerdos sociales, a través de que este se diseña y por los que se determina su espacio, sus limitaciones y sus reglas.
- Cuyo resultado puede oscilar muy a menudo, lo que origina cierta incertidumbre.
- Desarrollada en un mundo ficticio.
- Cuya finalidad es el entretenimiento, disfrute, placer y/o aprendizaje.
- Que evoluciona con el desarrollo del ser humano.
- Que podemos realizar a lo largo de toda nuestra vida.
- Creativa, espontánea y única.
- Que favorece el descubrimiento, la afirmación y el conocimiento del individuo y de la realidad.
- Que beneficia el proceso sociabilizador y de autoafirmación del ser humano.
- Presente en todo momento de la historia de la humanidad, incluso en periodo de guerras, crisis, epidemias y catástrofes (Muñoz & Crespí, 2011, pág. 105).

2.1.24 La infancia y el juego

El juego, como hemos visto, es una herramienta lúdica altamente enriquecedora y potente, no solo para divertirse, sino también para aprender y desarrollar a personas de todo tipo y edad. Los niños dedican gran parte de su tiempo a jugar. Primero aprenden a jugar consigo mismos y luego, con los demás. Veamos la evolución que tiene en sus primeros años de edad (Muñoz & Crespí, 2011, pág. 105).

2.1.25 La psicomotricidad

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad.

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

Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

Los juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad son: Montar triciclos, bicicletas, correr pasillos, patinar o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etc. Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

2.1.26 La motricidad fina

La motricidad fina, que involucra los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente los de las manos y sus dedos) es mucho más difícil de dominar que la motricidad gruesa. Verter jugo en un vaso, cortar la comida con cuchillo y tenedor y lograr algo más artístico que un garabato con un lápiz son difíciles para los niños pequeños, incluso con gran concentración y esfuerzo. (Hernández, 2006, pág. 235).

La principal dificultad con la motricidad fina es simplemente que los niños pequeños no tienen el control muscular, la paciencia y el juicio necesario, en parte porque su sistema nervioso central aún no está suficientemente mielinizado.

Gran parte de la motricidad fina involucra a las dos manos y por lo tanto a los dos lados del cerebro: el tenedor sostiene la carne mientras que el cuchillo la corta; una mano estabiliza el papel mientras la otra escribe y se necesitan las dos manos coordinadas para atarse los cordones, abotonarse la camisa, ponerse las medias y subirse la cremallera.

Si “una mano no sabe lo que la otra está haciendo” debido a un cuerpo calloso y una corteza pre frontal inmaduros, los cordones de los zapatos se llenan de nudos, el papel se rompe. Para muchos niños pequeños, la inmadurez neurológica se complica por tres circunstancias:

- Dedos cortos y gruesos
- Herramientas (p. Ej., tijeras, lápices y martillos) diseñados para adultos.
- Confusión acerca de cuál es la mano dominante.

2.1.27 Coordinación Viso-Manual

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

- La mano
- La muñeca
- El antebrazo
- El brazo

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuara de dedos.

Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual:

- Pintar
- Punzar
- Enhebrar
- Recortar
- Moldear
- Dibujar
- Colorear
- Laberintos

2.2. Posicionamiento Teórico Personal.

Para Piaget, el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Tomando como punto de partida los fundamentos teóricos de Piaget, esta investigación pretende fomentar en los niños la exploración individual por medio de los juguetes didácticos apropiados para desarrollar la motricidad fina.

A través de una guía donde se enumere que juguetes son apropiados para desarrollar la motricidad fina, así como hacer hincapié en su correcto uso ayudará de manera significativa a las docentes de los primeros años de educación general básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariano Acosta".

El presente trabajo recoge experiencias de varios autores, en la que se conjugan sus conocimientos y los adherimos a nuestras experiencias obtenidas a través de la formación académica, formando esta argumentación teórica como base para desarrollar este tipo de actividades.

2.3. Glosario de Términos.

De acuerdo a la Real Academia de la Lengua Española (RAE), 2012:

Aprendizaje: Proceso mediante el cual se obtiene nuevos conocimientos, habilidades o actitudes a través de la experiencia vivida que produce un cambio en nuestro modo de ser o actuar.

Coordinación: Permite al niño realizar movimientos en forma generalizada del cuerpo con armonía de juegos musculares.

Destrezas: Habilidades de carácter intelectual o motriz que capacita al sujeto para realizar algo con acierto.

Dibujar: Delinear en una superficie, y sombrear imitando la figura de un cuerpo. Describir con propiedad una pasión del ánimo o algo inanimado.

Ejercicios: Acción de ejecutarse u ocuparse de una cosa, esfuerzo corporal, agilidad y destreza.

Enhebrar: Pasar la hebra por el ojo de la aguja o por el agujero de las cuentas, perlas, etc. Decir seguidas muchas cosas sin orden ni concierto.

Grafo: Escritura de una palabra con respecto a las letras que entran en ella.

Habilidad: Capacidad, inteligencia y disposición para realizar algo. Lo que se realiza con gracia y destreza.

Juguetes: Un juguete es un objeto para jugar y entretener, generalmente destinado a niños. Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura.

Lenguaje: Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente.

Madurez: Buen juicio o prudencia, sensatez. Edad de la persona que ha alcanzado su plenitud vital y aún no ha llegado a la vejez.

Moldear: Hacer molduras en algo. Sacar el molde de una figura. Dar forma a una materia echándola en un molde.

Motricidad fina: Son los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo con cierta restricción.

Percepción: Recibir por uno de los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas. Comprender o conocer algo.

Pintar: Representar o figurar un objeto en una superficie, con las líneas y los colores convenientes. Cubrir con un color la superficie de las cosas, como una persiana, una puerta, etc.

Plástica: Dúctil, blando, formativo dícese de ciertos materiales sintéticos que pueden moldearse fácilmente.

Psicomotricidad: Actividad motora con la capacidad de cumplir movimientos musculares.

Punzar: Perforar papel, cartulina, con un objeto puntiagudo.

Recortar: Cortar o cercenar lo que sobra de algo. Cortar con arte el papel u otra cosa en varias figuras. Disminuir o hacer más pequeño algo material o inmaterial.

Viso motriz: Movimiento manual o corporal que responde a un estímulo visual.

2.4. Interrogantes de la Investigación.

- ¿Qué tipo de juguetes utilizan las maestras para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mariano Acosta”?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de educación general básica?
- ¿Cómo diseñar una guía de juguetes didácticos que faciliten a las maestras y padres de familia escogerlos para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Los juguetes didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.</p>	LOS JUGUETES DIDÁCTICOS	<p>Los juguetes didácticos</p> <p>Características de los juguetes didácticos</p>	<p>Los juguetes como estrategia metodológica</p> <p>Los juguetes didácticos</p> <p>Juguetes de arrastre</p> <p>Juguetes de golpeo.</p> <p>Juguetes de ensartar.</p> <p>Juguetes de construcción y moldeo.</p> <p>Juguetes de ejercicio</p> <p>Juguetes simbólicos</p> <p>Juguetes de ensamblaje o de armar</p> <p>Participar, interactuar con el juguete, imaginar nuevos usos y ser creativo.</p>
<p>La motricidad fina se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico.</p>	MOTRICIDAD FINA	Coordinación Viso-Manual	<p>Pintar</p> <p>Punzar</p> <p>Enhebrar</p> <p>Recortar</p> <p>Moldear</p> <p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Laberintos</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Se utilizó la investigación bibliográfica porque se manejó documentos, bibliografías, consultas realizadas en textos, libros, revistas, folletos, periódicos, archivos, internet, correo electrónico entre otros; los mismos que ayudaron a plantear y fundamentar acerca "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014"

3.1.2. Investigación de Campo

Se utilizó también la investigación de campo, en los sitios donde se recopiló los datos y aportes que ayudaron al trabajo investigativo acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014".

3.1.3. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación se utilizó para descubrir cada uno de los pasos del problema de investigación acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014"

3.1.4. Investigación Propositiva

Sirvió para plantear una alternativa de solución luego de conocer los resultados acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta.

3.2 MÉTODOS

Los métodos que se utilizó en la presente investigación fueron los siguientes:

3.2.1. Método Inductivo

Se utilizó este método para determinar por medio de la observación, los diferentes problemas tanto internos, como externos acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014"

3.2.2. Método Deductivo

Se utilizó este método para seleccionar el problema de investigación, acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014".

3.2.4. Método Analítico

A través del análisis permitió al investigador conocer la realidad que sirvió para estudiar la situación actual acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014"

3.2.5 Método Sintético

Se utilizó para redactar las conclusiones y recomendaciones acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014"

3.2.6 Método Estadístico

Se utilizó un conjunto de técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar los datos, y finalmente graficar mediante cuadros y diagramas circulares acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa

Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014".

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Se utilizó varias técnicas e instrumentos de recopilación de datos de información, las mismas que son de suma importancia para proceder a la ejecución y desarrollo del problema en estudio. Se aplicó una encuesta a los docentes y una ficha de Observación a los niños/as, cuyo propósito es conocer acerca del "Uso de los juguetes como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina en los niños de los Primeros Años de Educación General Básica de la unidad Educativa Mariano Acosta de la parroquia la Esperanza, provincia de Imbabura durante el año lectivo 2013 - 2014"

3.4. Población.

La población de la investigación es de 60 unidades de observación, de las cuales 2 pertenecen al personal docente, y 58 a los niños de los primeros años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Mariano Acosta".

Unidades de observación	Nº
Docentes	2
Estudiantes	58
POBLACIÓN	60

Fuente: Archivo de la Escuela Mariano Acosta
Elaborado por: Alejandra Arroyo

3.5. Muestra.

Se trabajó con la totalidad de la población porque la población es inferior a 150 estudiantes.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados de la Encuesta aplicada a Docentes

1. ¿Cree usted que los juguetes que posee en su aula desarrollan la motricidad fina en los estudiantes?

Tabla No. 1

Opción	fi	%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	100%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes

Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes

Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

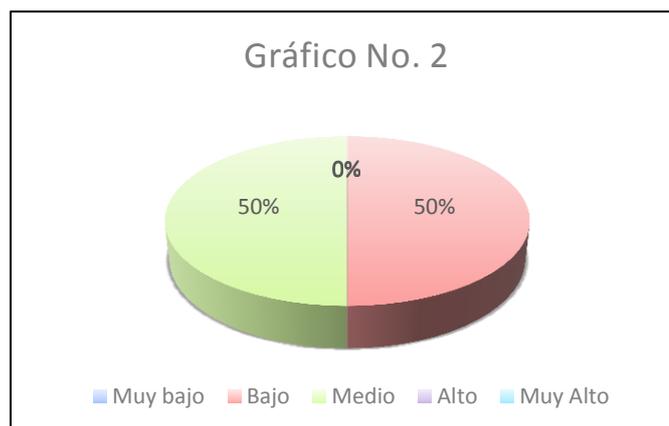
La totalidad de los encuestados creen que los juguetes que poseen en su aula no desarrollan la motricidad fina en sus estudiantes. A esto se debe que no ha existido una adecuada información sobre el uso adecuado de los juguetes como material didáctico que se utiliza en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La revista virtual “Juguetes Didácticos” manifiesta que todos los juguetes didácticos deben cumplir con una serie de particularidades.

2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina actualmente en sus estudiantes?

Tabla No. 2

Opción	Fi	%
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Medio	1	50%
Alto	1	50%
Muy Alto	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

La mitad de los encuestados creen que el nivel de desarrollo de la motricidad fina actualmente en sus estudiantes se encuentra entre un nivel medio y bajo. Pues no poseen los recursos didácticos adecuados con los que se pueda potenciar y lograr un correcto desarrollo de la motricidad fina. GARVEY, 2009 expresa que la experiencia y la observación de niños en edades preescolares nos indican que los juegos inciden de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad.

3. ¿Quiénes tienen mayor deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina?

Tabla No. 3

Opción	fi	%
Niños	2	100%
Niñas	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

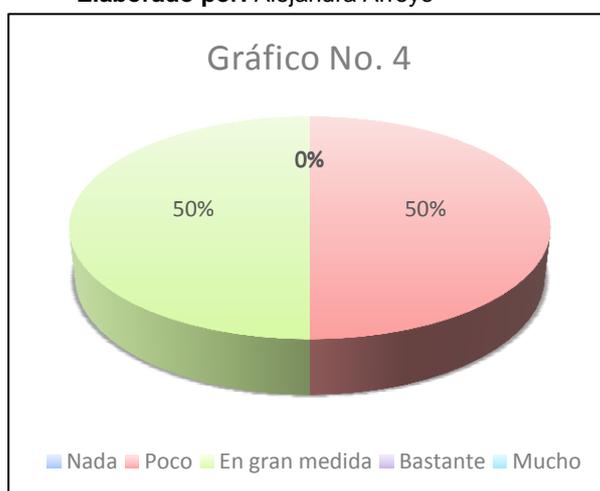
La totalidad de los encuestados creen que los niños tienen una mayor deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina. A esto se le puede sumar unos cuantos factores tanto ambientales como sociales, así también como el contexto al que pertenecen este grupo de investigados. La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados, que los niños suelen desarrollar con mayor facilidad que las niñas.

4. ¿Conoce usted los juguetes didácticos apropiados para fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas?

Tabla No. 4

Opción	fi	%
Nada	0	0%
Poco	0	0%
En gran medida	1	50%
Bastante	1	50%
Mucho	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

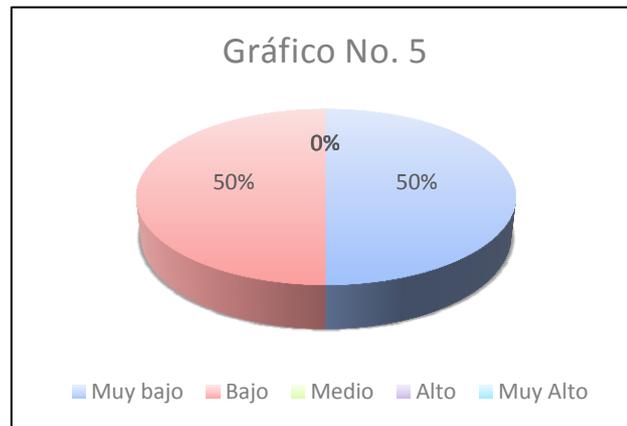
La mitad de los encuestados creen conocer poco acerca de los juguetes didácticos apropiados para fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas. Al no existir una actualización y capacitación adecuada sobre el correcto uso de los juguetes y su utilidad, es imposible que las maestras puedan aplicar los juguetes como parte de su proceso de enseñanza – aprendizaje.

5. ¿Ha obtenido buenos resultados en el desarrollo de la motricidad fina al utilizar los juguetes que posee en su aula?

Tabla No. 5

Opción	Fi	%
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Medio	1	50%
Alto	1	50%
Muy Alto	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

La mitad de los encuestados han obtenido resultados medios en el desarrollo de la motricidad fina al utilizar los juguetes que poseen en su aula. Se puede evidenciar que los juguetes existentes en el aula no tienen un correcto uso por lo cual no logran cumplir su objetivo o beneficio. BERRUERO, 1990 expresa que la motricidad fina se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa.

6. ¿Los juguetes didácticos que posee su aula que área abarca?

Tabla No. 6

Opción	fi	%
Área cognitiva	1	50%
Área socio emocional	1	50%
Área Psicomotriz	0	0%
Área de lenguaje	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

La mitad de los encuestados creen que los juguetes didácticos que poseen en su aula abarcan el área socio emocional y área cognitiva. Los juguetes que poseen en el aula son parte de un aprendizaje significativo, por lo cual es necesario que los juguetes didácticos que se manipulen dentro del aula desarrollen el área psicomotriz. Karl Groos definió al juego como ejercicio preparatorio para que de forma instintiva el niño adquiriera comportamientos adaptados para resolver situaciones.

7. ¿Cree usted que una Guía de juguetes didácticos ayude a fortalecer la motricidad fina en los infantes?

Tabla No. 7

Opción	Fi	%
Nada útil	0	0%
Poco útil	0	0%
Medianamente útil	1	50%
Bastante útil	1	50%
Muy Alto	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docente

Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes

Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

La totalidad de los encuestados creen que una guía de juguetes didácticos sería de mucha utilidad y ayudaría a fortalecer la motricidad fina en los infantes, porque no todas las maestras han tenido una capacitación adecuada sobre el correcto uso de los juguetes didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8. ¿Cree que una Guía de juguetes didácticos será útil para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina?

Tabla No. 8

Opción	fi	%
Nada útil	0	0%
Poco útil	0	0%
Medianamente útil	1	50%
Bastante útil	1	50%
Muy Alto	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación

La totalidad de los encuestados cree que una guía de juguetes didácticos será muy útil para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina. Los niños aprenden jugando por lo cual es importante que las maestras estén preparadas y puedan guiar y fortalecer de mejor manera el desarrollo de la motricidad fina.

9. ¿Se compromete a colaborar en la propuesta del diseño de una Guía de juguetes que fortalezcan el desarrollo motriz fino en los niños?

Tabla No. 9

Opción	Fi	%
Nada	0	0%
Poco	0	0%
En gran medida	1	50%
Bastante	1	50%
Mucho	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

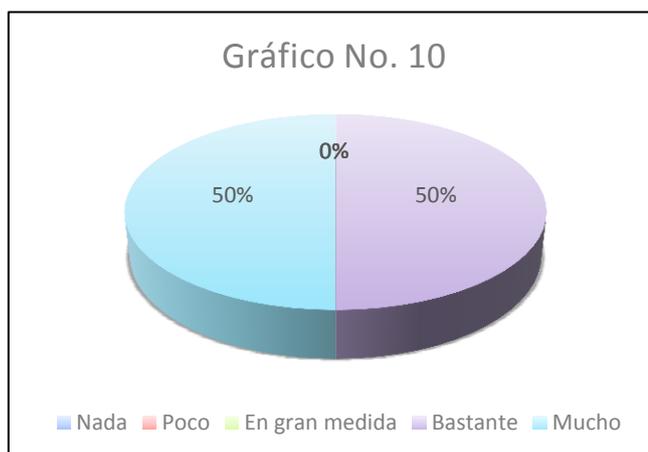
La totalidad de los encuestados se compromete a colaborar en la propuesta del diseño de una guía de juguetes que fortalezcan el desarrollo motriz fino en los niños. Es importante que tengan en cuenta que la mejor manera de ayudar a desarrollar las diferentes áreas es estar preparado por lo tanto es importante la colaboración de las maestras.

10. ¿Cree usted que frente a la propuesta presentada tendrá el apoyo de los padres de familia?

Tabla No. 10

Opción	fi	%
Nada	0	0%
Poco	0	0%
En gran medida	1	50%
Bastante	1	50%
Mucho	0	0%
Total	2	100%

Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e interpretación:

La mitad de los encuestados cree que frente a la propuesta presentada tendrá mucho apoyo de los padres de familia. Las maestras de esta institución no poseen una correcta información sobre el uso adecuado de los juguetes en el aula, por lo tanto el apoyo de los padres de familia es fundamental para lograr este objetivo.

4.2. Presentación de resultados de la Observación aplicada a estudiantes.

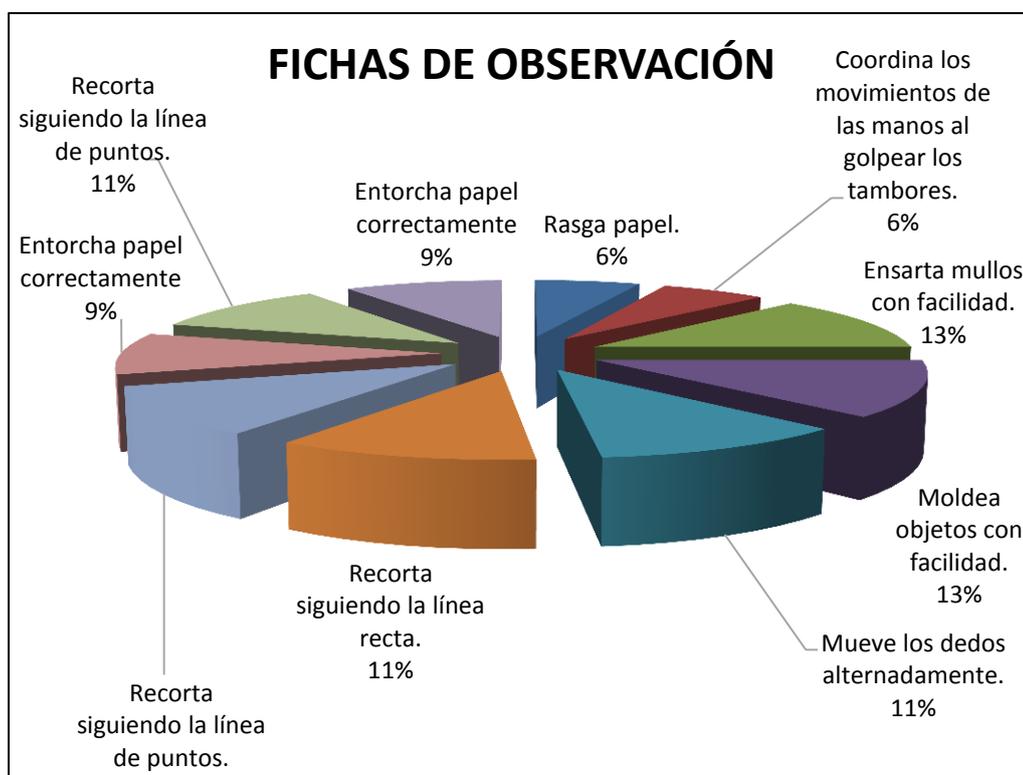
Tabla No. 11

OPCIÓN	EXC	%	MB	%	B	%	R	%	Total
Rasga papel.	4	7	10	17	25	43	19	33	58
Coordina los movimientos de las manos al golpear los tambores.	4	7	12	21	24	41	18	31	58
Ensarta mullos con facilidad.	8	14	17	29	16	28	17	29	58
Moldea objetos con facilidad.	8	14	15	26	18	31	17	29	58
Mueve los dedos alternadamente.	7	12	16	28	23	40	12	20	58
Recorta siguiendo la línea recta.	7	12	15	26	19	33	17	29	58
Recorta siguiendo la línea de puntos.	7	12	14	24	18	31	19	33	58
Entorcha papel correctamente	6	10	15	26	19	33	18	31	58

Fuente: Encuestas a Docentes

Elaborado por: Alejandra Arroyo

Gráfico No. 11



Fuente: Encuestas a Docentes
Elaborado por: Alejandra Arroyo

Análisis e Interpretación:

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los 58 niños y niñas materia de investigación, se puede evidenciar que un alto porcentaje se han ubicado en un rango de regular en cuanto al desarrollo de la motricidad fina, aproximadamente una cuarta parte se encuentra en el rango de bueno, lo cual preocupa a la maestras porque no ha existido un correcto manejo de los recursos didácticos, y se puede evidenciar que el contexto en el que se desarrollan estos niños ha facilitado el desarrollo de la motricidad gruesa pero muy poco en lo que corresponde a la motricidad fina, por lo tanto el material que existe en las aulas no corresponde y no se lo maneja de manera adecuado en dicho propósito.

CAPÍTULO V

5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se logró evidenciar que el nivel de desarrollo en la motricidad fina, en los niños y niñas de 4 a 5 años de la institución investigada.
- Se diagnosticó que los juguetes didácticos que poseen las maestras en el aula no ayudan a fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas.
- Se evidencio que los juguetes que existen en el aula estimulan en un alto porcentaje el área cognitiva y socio-emocional, y muy poco el área psicomotriz.
- Se demostró que la mayoría de maestras no conocen cuales son los juguetes didácticos apropiados para fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas.

5.2 Recomendaciones

- Proponer a las docentes acceder a la información por sus propios medios para desarrollar sus conocimientos en la aplicación y utilización de los juguetes didácticos que poseen en su aula para el desarrollo de la motricidad fina.
- Se recomienda que las maestras apliquen estrategias diferentes para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas, y no solo se centren en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Es importante que las maestras tomen en cuenta el uso correcto y adecuado de los juguetes didácticos que estimulan el desarrollo de la motricidad fina.
- Las autoridades educativas y maestros deben tener un alto interés de capacitarse mediante seminarios prácticos con técnicos que ayuden en la aplicación y utilización de los diferentes juguetes didácticos como materiales que se utilizan en la aplicación del desarrollo de la motricidad fina.

5.3 Contestación a las interrogantes de investigación

- **¿Qué tipo de juguetes utilizan las maestras para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mariano Acosta”?**

Los juguetes que las maestras poseen en sus aulas no han logrado desarrollar la motricidad fina en los estudiantes, pues su uso no es el adecuado. A esto se debe que los maestros no han organizado sus propósitos, estrategias y actividades que aporten a sus saberes o experiencias que son las que determinan su acción en el nivel inicial y que constituyen su intervención educativa intencionada.

- **¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de educación general básica?**

El nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de este importante plantel es bajo, debido a que las docentes no utilizan variedad de juguetes que cumplan con este propósito y si tienen no le dan el uso correcto.

- **¿Cómo diseñar una guía de juguetes didácticos que faciliten a las maestras y padres de familia escogerlos para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes?**

Esta guía sin duda será de gran apoyo tanto a maestros como a padres de familia pues esto contribuirá a la adopción del juguete correcto para los niños y niñas y puedan estimular la motricidad fina.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título

GUÍA DE JUGUETES DIDÁCTICOS QUE FACILITEN A LOS DOCENTES Y PADRES DE FAMILIA ESCOGERLOS PARA DESARROLLAR EN LOS ESTUDIANTES LA MOTRICIDAD FINA.

6.2 Justificación

Es necesario elaborar esta guía didáctica por la falta de conocimiento, información y documentación, para que los docentes cuenten con este instrumento de aprendizaje en forma general.

El juego mediante el uso de juguetes, es una actividad fundamental en el desarrollo de niñas y niños es una excelente forma de educar. Se juega y se aprende a lo largo de la vida, aunque desde luego, es en la infancia donde esta actividad ocupa una importantísima parte del tiempo y es la etapa en la que desde la educación familiar y escolar se puede intervenir.

A través de los juguetes se desarrollan habilidades personales, relaciones y sociales. Los juguetes facilitan o dificultan el desarrollo de emociones, de valores, de comportamientos, de actitudes.

Este hecho determinó que en la mayoría de maestras de esta institución desconocían en gran medida el uso correcto de los juguetes que poseen en el aula y que no ha existido una capacitación adecuada para el uso de los mismos.

Es por esto que se ha presentado una guía didáctica para mejorar una estructuración del conocimiento al docente con una guía didáctica en la que se presenta varios juguetes recomendados para desarrollar de una manera adecuada las diferentes áreas, principalmente la motricidad fina lo cual aportara en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La utilización de los juguetes posibilita la acción, los procesos mentales y físicos del niño, lo maravilloso es que podemos encontrar en ellos no sólo una utilidad o función, sino varios sobre las cuales se pueden desarrollar diversas habilidades. Así por ejemplo, una pelota, su función principal es activar la actividad motora gruesa y los movimientos finos de la mano, pero también actúa sobre la percepción de la forma, la sensibilidad táctil, la discriminación visual, entre otras propiedades. Así, los juguetes abarcan un amplio rango de posibilidades de estimulación.

El uso de los juguetes en los niños/as de los primeros años de educación general básica, ha sido de una u otra manera no supervisado tanto como las maestras como los padres de familia, por tal razón, su uso ha sido mal orientado, perjudicando de esta manera el principal objetivo que mantienen los juguetes, convirtiéndose en objetos de distracción y alejándose del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los directamente beneficiados al poner en práctica esta propuesta son los niños quienes logran un correcto desarrollo de la motricidad fina de una manera lúdica.

1.3 Fundamentación

6.3.1. Fundamentación Psicológica.

La función de un juego o juguete es entretener, imaginar, divertir y crear. Cualquier objeto que cumpla estas funciones se le considera juguete, estos objetos se combinan con otros.

Los juguetes condicionan en cierta medida la vida del niño y a su etapa adulta, ya que no solo aportan valores, también dependiendo de con qué juguete determinado jueguen en cada etapa pueden desarrollar más sus capacidades y su intelecto.

Desde la prehistoria los niños jugaban con huesos, piedras y con la misma naturaleza, hasta la actualidad con la más versátil y compleja tecnología.

Los especialistas como psicólogos y psicopedagogos nos comentan que “el juego cuando eres niño no es una opción es una necesidad, una forma de relacionarse con el mundo” **(Díaz Rodríguez, julia 2010)**.

6.3.2. Fundamentación Social.

En la medida en que los juguetes favorecen el intercambio, ayudan al niño a situarse entre los otros, a comunicar con ellos y preparar su integración social.

En los primeros años el niño juega solo, más adelante le gusta estar entre otros niños, pero continúan jugando solos uno al lado del otro. Para jugar con otro hace falta un cierto grado de madurez, hay que aceptar unas reglas o saber elaborarlas.

Tanto los juguetes que fomentan la competencia no exacerbada como los que fomentan la colaboración ayudan al niño a dominarse y a afirmarse en relación a los demás.

6.3.3. Fundamento Legal.

Esta investigación se sustenta en el documento propuesto para la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010 que considera al buen vivir como Fundamento Constitucional (Art. 76) basado en el Sumak Kawsay que constituye el principio rector del Sistema Educativo.

La transversalidad en el currículo, como hilo conductor la formación del individuo, el desarrollo de valores, potencialidades humanas que garantizan la igualdad de oportunidades para todas las personas, preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, respetuosa de la naturaleza y el ser humano.

Se fundamenta también en los Principios Fundamentales del Código de la Niñez y Adolescencia (Art. del 6 al 14) que proporciona el marco jurídico para que el niño/a y adolescente desarrolle integralmente sus capacidades, fortalezca su estructura corporal, sus actitudes, sentimientos de amor, respeto y aceptación de sí mismo, de las demás personas, de su cultura, para que interactúe, descubra su entorno físico, natural, social y cultural para lograr un mejoramiento de sus capacidades intelectuales, motrices y afectivas donde la familia, la escuela, la comunidad sean los pilares para el desarrollo integral del educando.

6.3.4. Fundamentación Pedagógica.

Los juegos didácticos aportan un beneficio fundamental en el crecimiento del niño. Los niños que juegan con juegos didácticos, estimulan y fortalecen su relación con los adultos.

Los juegos de manualidades y actividades permiten a los niños descubrir un mundo nuevo que estimula su creatividad, invitándolos a crear, a desplegar su imaginación.

A través del juego didáctico descubren nuevas capacidades y desarrollan nuevas habilidades. El jugar es una de las vías más comunes de aprendizaje, es simbólico: el niño recrea la realidad a través del espacio del juego.

El juego es también un canal de expresión a través del cual se manifiestan los sentimientos. Distintos son los recursos que intervienen a la hora de jugar: juegos de manualidades, juegos de actividades, juegos creativos, juegos didácticos, juegos de arte, entre muchos otros.

Los juegos didácticos son también un facilitador del desarrollo de competencias y habilidades básicas, tales como la escritura, la lectura o el cálculo. El juego creativo les brinda a los niños más oportunidades de valorar las conquistas realizadas por ellos mismos. Enseña de manera creativa la prueba de ensayo y error.

6.3.5. Fundamento Científico.

6.3.5.1. Juego

Es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

La organización de los juegos debe favorecer las relaciones que se establece entre la promotora y las/os niñas/os, estos a su vez están en correspondencia con las necesidades, potencialidades e intereses de los mismos, teniendo en cuenta las particularidades individuales y colectivas del grupo.

6.3.5.2. El juego facilita el aprendizaje de:

- Su cuerpo, habilidades y limitaciones.
- Su personalidad, intereses y preferencias.
- Otras personas, expectativas y reacciones.
- El medio ambiente.
- Recordar peligros y limitaciones.
- Dominio propio: saber ganar, perder; tener perseverancia.
- Solución de problemas.
- Toma de decisiones.

6.3.5.3. Beneficios del juego

- Favorece la maduración motriz.
- Es una vía excelente para pensar y realizar sus deseos.
- Favorece el desarrollo cognitivo.
- Ayuda al equilibrio emocional (desarrollo afectivo).
- Favorece a la socialización y gesta sus futuras habilidades sociales.
- Es un canal para conocer el comportamiento de la/o niña/o y así poder dirigir hábitos.
- Convierte al niño/a en un ser más autónomo y activo.

Estas particularidades determinan pues su significación tanto para el desarrollo intelectual como para el social y físico.

En relación con la esfera intelectual, se ha demostrado que el juego no es producto de la imaginación y del pensamiento como afirmaron J. Piaget y otros sino que ambos procesos se forman en el juego, particularmente de roles, porque la utilización de objetos sustitutos y la adopción de un rol que aparecen por primera vez durante este tipo de actividad, actúan como una forma material diferente de reflejo de la

realidad que conduce a la acción en el plano interno, a la posibilidad de que la/o niña/o pueda operar con imágenes.

Juguetes

Podemos definir el juguete como:

Cualquier objeto o material que el niño utiliza en sus juegos. Por ejemplo: un palo, una hoja, una caja. En teoría el niño no necesita juguetes fabricados para Jugar puede inventar juegos sin apoyarse en estos (un círculo hecho con piedrecitas puede ser una casa para habitar).

Es decir, cualquier objeto le puede servir para realizar infinidad de juegos de acuerdo a sus necesidades y etapa de desarrollo. Con esto no se pretende quitar la importancia que tiene el juguete fabricado; si no hacer notar que el niño no necesita disponer de juguetes perfectos, sino que habrá que dejarle espacio y posibilidad para crear y disfrutar con sus propios juegos, ejercitando su imaginación y fantasía.

Los niños disfrutan con los juguetes, les atraen su colorido, sus formas, construir y destruir. Si bien para realizar la actividad que conlleva el juego no es necesaria la utilización de un juguete en concreto, también es cierto que tanto los padres como las escuelas infantiles y guarderías adquieren juguetes muy diferentes y cada vez más sofisticados, por lo que habría que tener en cuenta los juguetes que adquirimos y su adecuación.

Los juguetes bien diseñados contribuyen de una manera más efectiva a un correcto aprendizaje. Se podrán dar al niño juguetes que de alguna manera se relacionen con sus habilidades; así los juegos de construcción permiten el desarrollo de habilidades constructivas; los

juegos de mesa ayudan a cooperar con los amigos; las marionetas permiten desarrollar habilidades lingüísticas.

Los juguetes deben de cumplir unas características determinadas para que cumplan con el objetivo que llevan implícito. Por ejemplo los juguetes activos ayudan a desarrollar la coordinación visual y manual, la destreza, a mejorar el equilibrio y en definitiva a mejorar la actividad física del niño. Los juguetes que potencian el juego activo incluyen bicicletas, pelotas o cuerdas para saltar.

Consejos para elegir juguetes

1. El juguete debe ser deseado por el niño/a.
2. Que sea seguro. Debe estar confeccionado con materiales que no se astillen o sean cortantes si se rompen. Los colores han de ser sólidos y no tóxicos. Cuanto más pequeño es el niño/a más grandes deben ser los juguetes.
3. Debemos comprarlos adecuados a su edad pensando, siempre, en la finalidad y actitudes que desarrollan en nuestros hijos.
4. Tengamos en cuenta su personalidad: un niño/a retraído necesitará juegos socializadores (varios jugadores); a un niño/a hiperactivo/a le resultarán adecuados juegos de atención, artísticos, etc...
5. Que sea simple. Esto aumentaría la gama de usos que se pueden hacer de él, desarrollando su fantasía y su capacidad simbólica.
6. No comprarlos para satisfacer un capricho momentáneo del niño/a.
7. Generalmente no deben ser utilizados para premiar o castigar a un niño/a.
8. Debemos tener en cuenta que el exceso de juguetes mata la fantasía y produce aburrimiento. Los niños necesitan pedir ante todo.
9. Conviene instruir a los familiares para que no regalen juguetes de forma indiscriminada.
10. El mejor juguete no es necesariamente el más caro.

Juguetes por edades para los niños

0-6 MESES: Necesita juguetes que le ayuden a descubrir su cuerpo y a distinguir diferentes texturas, formas y colores. Los sonajeros, móviles de cuna, muñecos de goma, mordedores, alfombras con actividades, etc.

7-12 MESES: El bebé empieza a explorar los objetos y a reconocer voces. Pelotas, muñecos de trapo, juguetes sonoros, tentetiesos, balancines y andadores.

13-18 MESES: Los niños/as saben andar y reconocen las propiedades de los objetos. Los cubos para encajar y apilar, las bicicletas con ruedas y los cochecitos.

19-24 MESES: El niño/a habla y comprende, empieza a descubrir su entorno. Coches, bicicletas, pizarras, pinturas, instrumentos musicales, muñecas y animalitos.

2-3 AÑOS: Empiezan a sentir curiosidad por los nombres e imitan escenas familiares. Triciclos, palas, cubos, rompecabezas, pinturas, teléfonos y muñecas.

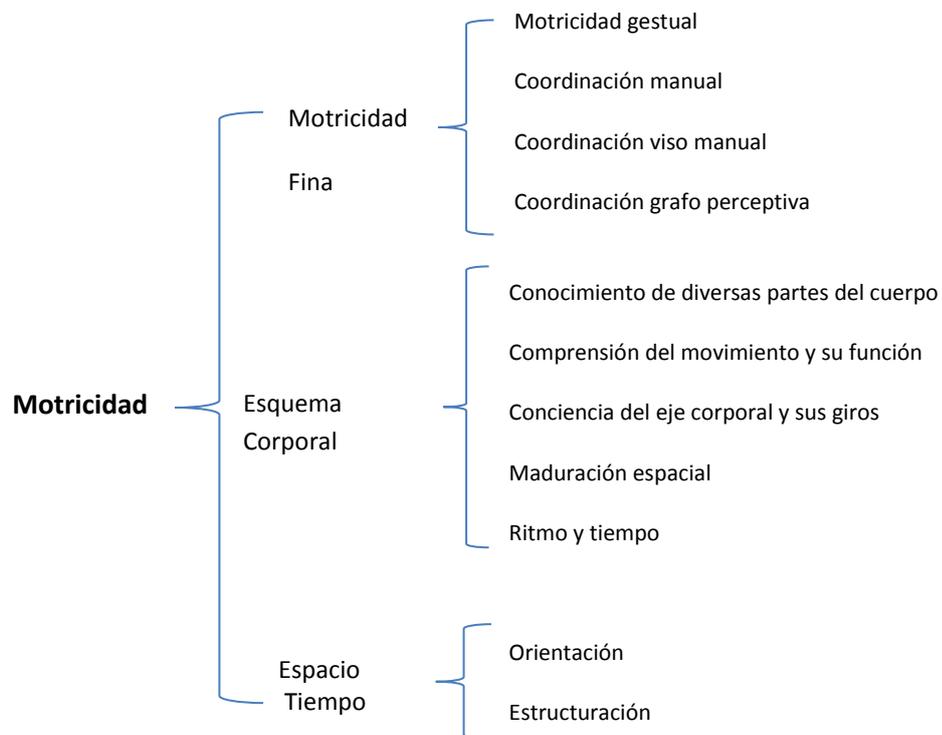
3-5 AÑOS: El niño/a empieza a preguntar, a aprender canciones y a jugar con sus amigos/as. Bicicletas, pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas y muñecos articulados.

6-8 AÑOS: El niño/a sabe sumar y restar, leer y escribir. Monopatines, coches teledirigidos, juegos manuales, de preguntas y de experimentos.

9-11 AÑOS: Se interesan por actividades complicadas. Complementos deportivos, juegos de estrategia y reflexión, audiovisuales, electrónicos y experimentos.

Tal como se encuentra explicado en el libro Psicología de la Educación Psicomotriz. **(Mesonero Valhondo)**

“La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, es decir, una actividad armónica de partes que cooperan en una función, especialmente la cooperación de grupos musculares bajo la dirección cerebral. Implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión”.



Después de analizar este cuadro que nos lleva a unas definiciones que tienen conexión con la motricidad:

Coordinación motriz fina

Tal como se encuentra explicado en el libro Manual De Psicomotricidad (Teoría, Exploración, Programación y Práctica. En temas de coordinación motriz fina, manual, viso-manual, viso-motriz **(Jiménez Ortega & Obispo, 2007)**

“Cosiste en la integración de pequeños músculos para la realización para la determinación de determinadas acciones físicas muy específicas, tales como muecas, guiños, recortar, ensartar, escribir soltar, agarrar, arrugar la frente, mover los labios, los dedos de los pies y manos”.

Coordinación manual

Tal como se encuentra explicado en el libro Manual De Psicomotricidad (Teoría, Exploración, Programación y Practica. En temas de coordinación motriz fina, manual, viso-manual, viso-motriz **(Jiménez Ortega & Obispo, 2007)**

“Las manos son las más importantes herramientas de trabajo del ser humano, de la habilidad y uso que adquieren van a depender gran parte de los éxitos y fracasos que pueden darse a lo largo de la vida. Para Sonbiran y Mazo “la mano es en el cuerpo el instrumento inigualable, privilegiado, que interviene siempre y cuyas posibilidades deben acrecentarse al máximo”. Después prosiguen: “los músculos de la mano tienen, a nivel del cerebro, una representación cortical relativamente mucho más importante que los otros músculos del cuerpo”.

En relación con la escritura de **Bouich** dice: “la escritura es ante todo un aprendizaje motor”. Por esta razón, como aprendizaje previo al de la lectoescritura “el trabajo psicomotor tendrá por objetivo dar al niño una motricidad espontánea, coordinada y rítmica, que será la mejor garantía para evitar los problemas de digrafía”.

Además, durante las horas de clase, las actividades manuales bien programadas liberan a los escolares de la densidad de otras materias, suprime agobios y alivian ansiedades. En los juegos, la habilidad manual es un factor mediante el cual alumnos intelectualmente menos dotados pueden aumentar su nivel de valoración por parte de los compañeros”

Coordinación viso manual

Tal como se encuentra explicado en el libro Manual De Psicomotricidad (Teoría, Exploración, Programación y Práctica. En temas de coordinación motriz fina, manual, viso-manual, viso-motriz (**Jiménez Ortega & Obispo, 2007**))

Se entiende como coordinación viso manual, óculo manual u ojo-mano, a la capacidad que el ser humano desarrolla para utilizar, simultáneamente y de forma integrada, la vista y las manos con el propósito de realizar una actividad. Sobre esta relación vista-mano se fundamentan numerosas acciones de la vida cotidiana, tales como: peinarse, vestirse, abrocharse, lavarse.

También muchas actividades habituales realizadas en el centro escolar: escritura, dibujo, manualidades, juegos, deportes, etc. En el nivel infantil y primario es importantísimo prestar atención y programar un buen número de ejercicios para el desarrollo de la coordinación manual, pues de ella va a depender en gran medida el aprendizaje de la escritura.

Entre las actividades más elementales e importantes para el desarrollo de esta coordinación se hallan, las de lanzar y recibir balones y todo tipo de objetos que presenten, teniendo en cuenta que la secuenciación progresará de lo cerca, lo lejos, grande a pequeño, ligero a pesado. Recortar, pegar, ensartar cuentas, repasado de líneas, dibujos y letras son también ejercicios muy apropiados, específicamente en los primeros años de la vida escolar.

6.4 Objetivos

6.4.1 General

- Elaborar una guía didáctica sobre el uso de juguetes como estrategia metodológica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, provincia de Imbabura, durante el año lectivo 2013 – 2014.

6.4.2 Específicos

- Seleccionar los juguetes didácticos a través de la clasificación del material adecuado para el desarrollo de la motricidad fina.
- Diseñar la guía didáctica mediante un proceso sistemático para fomentar el buen uso de los juguetes.
- Socializar y aplicar la guía de juguetes didácticos a través de un taller interactivo para asegurar el éxito de la propuesta.

6.5 Ubicación sectorial y física

La investigación y aplicación de la presente guía se realizó en la Unidad Educativa Fiscal Mixta “Mariano Acosta”, ubicada en la Parroquia de “La Esperanza”, Cantón Ibarra, Provincia de Ibarra, dicha institución educativa cuentan con una amplia infraestructura tanto en aulas, áreas recreativas y personal docente con una preparación académica que sustenta el elevado prestigio institucional que a nivel del sector se ha reconocido.

6.6. Desarrollo de la propuesta.

Para desarrollar la psicomotricidad fina se vio la necesidad de que exista una propuesta alternativa, una guía dirigida a docentes, auxiliares y padres de familia con el fin de disminuir las dificultades en la psicomotricidad fin.

JUEGO, ACTÚO Y APRENDO



Ilustración 1 Socialización de la propuesta

<http://blog.desarrollandomentos.com/wp-content/uploads/2013/08/FOTOALEF201203072114029.jpg>

GUÍA DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad fundamental. A través de él y de forma lúdica, el niño conoce e incorpora las costumbres del mundo que le rodea y aprende a relacionarse con los otros niños. Estimular la capacidad de jugar del niño contribuye a su desarrollo.

Los adultos a la hora de elegir el juguete más apropiado debemos tener en cuenta los tipos de juego que el niño prefiere y elegir juguetes educativos, divertidos, idóneos para su edad y sobre todo, seguros.

Podemos tener la tranquilidad de que si el juguete es el apropiado va a contribuir al desarrollo de sus habilidades psicomotrices, emocionales, mentales y sociales.

Esta guía pretende dar a los educadores algunas claves para elegir los juguetes adecuados.

Recomendaciones prácticas

- Tenga en cuenta la edad y el nivel de madurez del niño/a y escoja los juguetes adecuados a sus preferencias y necesidades.
- Regale juguetes suficientes y variados que desarrollen funciones diferentes y que sirvan para estimular la imaginación y la creatividad o cualquier aspecto de la personalidad y sin hacer distinciones en cuanto a sexo.

• No compre los juguetes que los niños solicitan sin comprobar su idoneidad. Habitualmente pedirán los juegos y juguetes que ven en televisión o en catálogos porque son fácilmente influenciados y no tienen otras referencias.

• Dialogue con los niños y niñas, para ayudarles a tener una visión crítica de lo que ven y observan. Es muy importante colaborar en la formación de criterios y compartirlos con ellos.

¿Cómo son los niños y niñas a esta edad?

- Van definiendo su lateralidad, la mano dominante es utilizada con más frecuencia.
- Recortan con tijeras.
- En sus dibujos, representan con mayor claridad la figura humana.
- Agrupan y clasifican materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida.
- Juegan tranquilos y entretenidos por periodos más largos, de más o menos media hora. Pasan más tiempo con sus amigos o su grupo de juego.
- Tienen movimientos más coordinados y precisión en todo el cuerpo.
- La motricidad fina adquiere un gran desarrollo; alrededor de los cinco o seis años, logran tener una buena coordinación.

- Tienen gran fantasía e imaginación. Su pensamiento es animista: le atribuyen vida humana a elementos naturales y a objetos próximos, por ejemplo: una niña coge su almohada y puede decir “Este es Fabricio, mi hijo”.
- Adquieren más independencia y seguridad en sí mismos.
- Hacen encargos más complejos, siguiendo dos indicaciones sencillas.
- Son más autónomos en su higiene.

Juguetes adecuados

- Materiales para clasificar, seriar y contar; objetos o juguetitos plásticos con diferentes criterios de clasificación y seriación: diversos colores, tamaños, formas, texturas, bordes, etc.
- Tijeras, revistas para recortar.
- Zancos hechos con baldes.
- Pelotas de diferentes tamaños.
- Juegos para arena: baldes, palas, rastrillos, vasitos plásticos, cucharones, moldes, coladores, embudos.
- Juegos para el jardín: rastrillo, pala, regadera, manguera, plantitas para sembrar, semillas.

- Juegos para hacer burbujas.

- Cuentos de animales diversos, de historias de niños y niñas, historias de lugares, aventuras, historias fantásticas.

- Siluetas para bordear y delinear, sellos de madera para arcilla y otras masas.

Mediante el juego pretendemos alcanzar los siguientes objetivos:

- Ayudar a que el niño adquiriera nuevas conductas y habilidades, y la mayor funcionalidad posible en todas las áreas del desarrollo.

- Conseguir del niño la mayor participación activa en el proceso de intervención lúdica.

- En niños muy pequeños o bebés, mediante el juego motivamos su actividad, facilitamos el movimiento, propiciamos y corregimos deseos y acciones, etc.

- En niños más mayores, mediante el juego evidenciamos las consecuencias y los objetivos de la acción terapéutica.

- La intervención en Atención Temprana debe de ser funcional y se planteará de forma lúdica para dar sentido a los objetivos programados.

Aspectos clave para favorecer el desarrollo infantil mediante el juego y los juguetes.

Área motora

Motricidad gruesa

- Dar patadas a la pelota cuando se le ordena.
- Lanzar una pelota a las manos.
- Saltar en un mismo sitio.
- Subir y bajar escaleras agarrándose a la barandilla o sin ayuda colocando ambos pies en cada escalón.

Motricidad fina

- Imitar trazos verticales y horizontales.
- Desenroscar las tapas de botes pequeños.
- Colocar una pieza redonda en un tablero de formas.
- Colocar una pieza cuadrada en un tablero de formas.
- Colocar una pieza triangular en un tablero de formas.
- Colocar y discriminar piezas redondas, cuadradas y triangulares en un tablero de formas cuando se le entregan juntas.
- Completar puzzles encajables sencillos.
- Construir un tren con cubos pequeños de madera.
- Construir una torre de 4-7 piezas con bloques de madera.

Área de cognición

- Reconocer juguetes.
- Identificar objetos usando nombres sencillos de categorías.
- Clasificar objetos según su color.
- Clasificar objetos según su categoría.

- Clasificar objetos y juguetes según su tamaño: grande-pequeño.
- Señalar o identificar objetos “redondos” y “cuadrados”.
- Potenciar y favorecer el desarrollo del juego simbólico.

Área de comunicación y lenguaje

- Utilizar el pronombre “mi” para tomar juguetes u otros objetos.
- Imitar sonidos onomatopéyicos de animales y transportes.
- Nombrar uno o señalar dos juguetes.
- Favorecer la emisión de sonidos y palabras asociados a objetos de su entorno a partir del juego simbólico.
- Incentivar el desarrollo de los conceptos “sí” y “no” atendiendo a preguntas sencillas referentes a juguetes y juegos.

Área de autonomía personal

- Acercarse a otro niño o adulto para iniciar un juego.
- Aprender a quitar y poner prendas de ropa a los muñecos, para poder aplicarlos posteriormente a sí mismo.
- Favorecer el uso de la cuchara y el tenedor a partir del juego simbólico.

Área de socialización

- Ayudar en tareas domésticas sencillas partiendo del juego simbólico.
- Mostrar placer por compartir sus juguetes con otros niños o con el adulto.

CAPÍTULO I

JUGUETES RECOMENDADOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA



Elaborado por: Alejandra Arroyo

❖ **Mecano multicolor.**



http://www.muji-global.com/wpcontent/uploads/2008/12/juguetes_educativos_1.jpg

Objetivo: Lograr una mejor precisión al ensamblar las piezas para desarrollar la motricidad fina.

Forma: Geométricas, triángulos, círculos, rectángulos, cuadrados.
Forma de casa con a los lados del objeto y un palo de lado a lado para ser agarrado.

Material: Madera, aluminio troquelado, pasta.

Construcción: Cortes geométricos, troquelado, piezas para armar.

Uso: Manejo de llaves y ensamble de piezas pequeñas fácil de transportar y tener una buena precisión para lograr su ensamble.

Antropometría: Acorde para niños de 4 a 5 años.

Evaluación: Ensambla con facilidad las piezas, logrando una mejor precisión.

❖ **Bloque para amartillar.**



http://www.muji-global.com/wpcontent/uploads/2008/12/juguetes_educativos_4.jpg

Objetivo: Ensartar los objetos cilíndricos mediante el juego para mejorar la coordinación viso manual.

Forma: Cilíndricas

Material: Madera

Construcción: Figuras cilíndricas de varios colores, tamaños y medidas para ensartar.

Uso: Ensartar y coordinación viso manual.

Antropometría: 4-5 años

Evaluación: Ensarta y con facilidad y mejora su coordinación viso manual.

❖ Boogy Car



<http://www.guiadeljuguete.com/2009/juguete-detalle.php?juguete=723>

Objetivo: Estimular la coordinación viso-motriz, mediante la construcción del juguete para ejercitar la motricidad fina.

Forma: Juego de construcción

Colores vivos en forma de carro y con ojos, para ensamblar.

Material: Sus piezas son flexibles, en pasta.

Construcción: Diferentes formas, tamaños, figuras y colores llamativos.

Uso: De ensamble y desarme.

Ejercita la motricidad fina y favorece la organización espacial y razonamiento.

Antropometría: 4-6 años.

Evaluación: Enhebra con facilidad y realiza secuencias.

❖ Granja Blok Town



<http://mega-bloks.minikidz.es/granja-blok-town>

Objetivo: Desarrollar la creatividad mediante el juego de construcción para el desarrollo sensorio-motriz.

Forma: Juego de creatividad e imaginación.

Material: Plástico

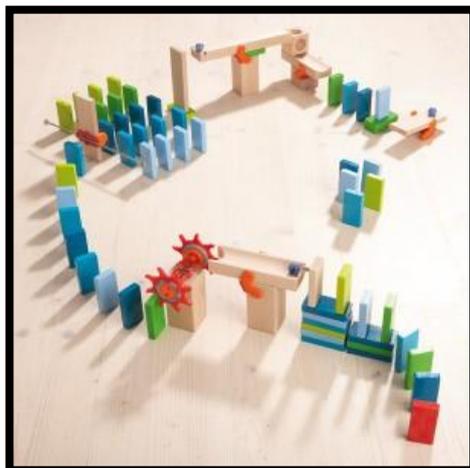
Construcción: Contiene 67 piezas de juego.

Uso: Desarrolla la creatividad y relaciona al niño con el entorno natural. Juego de creatividad que estimula el área socio-emocional.

Antropometría: A partir de 3 a 5 años

Evaluación: Crea diferentes escenarios utilizando los juegos de construcción con facilidad.

❖ Paquete básico Dominó



<http://haba.minikidz.es/paquete-basico-domino>

Objetivo: Estimular la creatividad mediante el juego de dominós para mejorar la coordinación viso-motriz.

Forma: Juego de creatividad e imaginación.

Material: Plástico

Construcción: Completo circuito de dominó, Ruedas, palancas, canicas y trampolines, Contiene 61 bloques de dominó de colores, 8 piezas de madera, 6 pinzas de apriete para bloques, 2 pinzas de apriete para ruedas, 2 ruedas transportadoras, 2 varillas de metal con ojal y 6 canicas.

Uso: Primero construimos el recorrido con mucho cuidado, colocamos cada ficha en su sitio y luego empujamos el bloque de inicio para que todo se ponga en movimiento.

Antropometría: A partir de 5 años.

Evaluación: Construye con facilidad laberintos con los dóminos.

❖ Laberinto complejidad media



http://www.fortda-jugueteria.com.ar/laberinto_PANDA.gif

Objetivo: Enhebrar y desplazar las bolas de colores mediante un hilo de alambre para desarrollar la coordinación viso-manual.

Forma: Sus formas son orgánicas, con bolas que se enhebran en un hilo de alambre encapsulado por un color rojo y verde. Sus colores son del agrado para los niños y su forma de animal llama su atención.

Material: Madera, alambre encapsulado, pintura laca nitro.

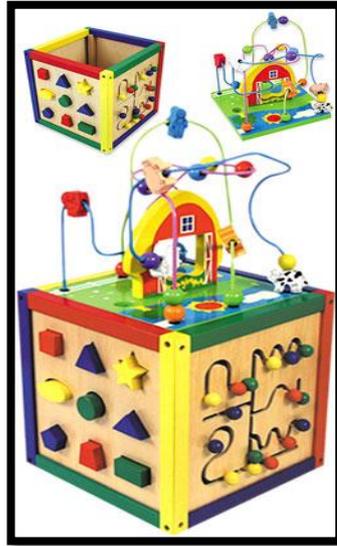
Construcción: Elaboración de cortes en formas orgánica, lijado, doblado del alambre, lijado y pintado.

Uso: Enhebrar y desplazar sus bolas por un hilo de alambre.

Antropometría: Acorde para las edades deseada de niños de 3 años a 5 años. El objeto se acomoda a la mano del niño.

Evaluación: Enhebra y desplaza las bolas de colores sobre el alambre.

❖ Cubo laberinto 5 actividades



<http://www.adrada.es/infantil/psicofina.html>

Objetivo: Resolver las diferentes actividades mediante la correcta utilización del cubo para el desarrollo motriz fino.

Forma: Fantástico dado gigante 3D con cinco actividades distintas.

Material: Madera y metal.

Construcción: El laberinto se separa del cubo. Fantástico dado gigante 3D con cinco actividades distintas.

Uso: Se puede jugar con el laberinto de colores, o con la pizarra para dibujar y escribir, o con el reloj para aprender horarios, o con las formas geométricas, o con el sigue-bolas ideal para la orientación de gestos, reconocimiento de colores y sentido del ritmo.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Resuelve correctamente las actividades propuestas en el cubo.

❖ Gusano para enhebrar



http://www.rw-arteymadera.com.ar/img/productos/juegos-didacticos/jgd_010.jpg

Objetivo: Enhebrar el cordón mediante secuencias para mejorar la motricidad fina y el área cognitiva.

Forma: Formas orgánicas representando un animal como lo es un gusano, con bolas para enhebrar, y piezas en forma de flor.

5 piezas en forma de flor.

5 piezas en forma de bolas

1 pieza en forma de bola representando la cara del animal

Material: Madera MDF y un cordón.

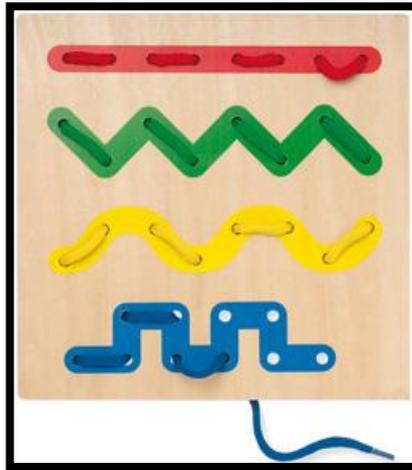
Construcción: Diferentes formas y figuras, de diferentes colores.

Uso: Para enhebrar, estimula la motricidad fina y trabaja con secuencias.

Antropometría: 4-5 años.

Evaluación: Enhebra con facilidad y realiza secuencias.

❖ Juego de enhebrar trazos



<http://www.adrada.es/infantil/psicofina.html>

Objetivo: Enhebrar los diferentes trazos mediante secuencias para estimular la escritura.

Forma: Juego de acción motriz de coordinación ojo-mano y para asociar colores.

Material: En madera maciza.

Construcción: Tablero para enhebrar trazos

Uso: Se pretende que el niño enhebre los diferentes trazos que en el futuro serán de gran importancia para la escritura.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Enhebra con facilidad siguiendo las secuencias.

❖ World Kids Plantillas cosido



<http://www.adrada.es/infantil/psicofina.html>

Objetivo: Fomentar sentimientos de respeto y afecto hacia los demás mediante el juego de cosido de siluetas para el desarrollo motor fino.

Forma: Juego de cosido

Material: Siluetas de plástico

Construcción: El maletín presenta 6 niños de diferentes razas y procedentes de diversos lugares del mundo con sus atuendos típicos.

Uso: Juego de cosido, además motiva sentimientos de respeto y afecto hacia los demás. Las ropitas deben montarse y coserse adecuadamente sobre sus siluetas.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Cose correctamente las siluetas y demuestra sentimientos de respeto hacia los demás.

❖ Juego de ensartar Formas y Colores



<http://hape.minikidz.es/juego-de-ensartar-formas-y-colores>

Objetivo: Ejercitar la coordinación viso-motriz enhebrando las diferentes figuras y colores para estimular la motricidad fina.

Forma: Colorido juego de ensartar.

Material: Madera

Construcción: Contiene 30 bloques de madera y 2 cuerdas para ensartar, con 6 formas diferentes en 5 colores.

Uso: Con dos cuerdas diferentes, podremos enseñarle a clasificar los bloques en colores, formas, siguiendo seriaciones.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Enhebra con facilidad siguiendo seriaciones y clasificación de figuras.

❖ Juego para ensartar roscas de colores



<http://www.econicebaby.com/juego-para-ensartar-roscas-de-colores.html>

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina mediante el ensartar roscas de colores siguiendo seriaciones y patrones para mejorar la escritura.

Forma: Clavijas y aros de colores permiten diferentes variantes de encaje.

Material: Madera

Construcción: 32 Piezas y la base para ensartar de madera de haya. Diferentes colores y tamaños.

Uso: Ensartar roscas de colores, seriación, tamaños o patrones.

Antropometría: A partir de 4 años.

Evaluación: Ensarta las roscas siguiendo seriaciones y patrones.

❖ Torre de medidas



<http://kinuma.com/es/juguetes-de-madera/552-torre-de-medidas-gro-4048565110006.html>

Objetivo: Fomentar el desarrollo viso-motriz mediante la construcción de la torre de anillos de colores para el desarrollo de la motricidad fina.

Forma: Apilable de madera maciza.

Material: Madera

Construcción: Anillos de madera de diferentes colores y tamaños.

Uso: Para los primeros intentos de hacer puzzles o construcciones.

Antropometría: A partir de 4 años.

Evaluación: Construye la torre de anillos alternando la mano derecha e izquierda.

❖ Tornillos y tuercas madera



<http://www.adrada.es/infantil/psicofina.html>

Objetivo: Discriminar diferentes formas y colores mediante el atornillamiento de las diferentes piezas para el desarrollo de la motricidad fina.

Forma: Tornillos y tuercas de madera diferentes formas geométricas.

Material: Madera

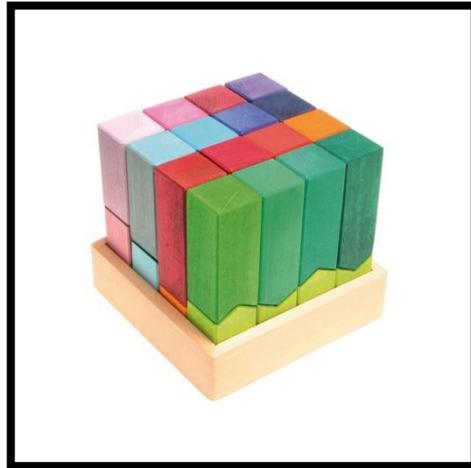
Construcción: Tornillos, roscas de madera, distintos colores formas y figuras.

Uso: Aprende a enroscar, atornillas, construir y asociar con este magnífico set de 48 piezas geométricas de diferentes colores.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Clasifica y diferencia formas y colores al entornillar y enroscar.

❖ Bloques - colores vivos



<http://kinuma.com/es/juguetes-de-madera/1832-bloques-colores-vivos-4048565075008.html>

Objetivo: Resolver el bloque mediante el razonamiento lógico para estimular el área cognitiva-motriz.

Forma: Bloque puzzle colorido.

Material: Madera

Construcción: Conjunto de 32 piezas de madera de colores, que varían en tamaño y forma.

Uso: Resolver el puzzle para poner las piezas en el correcto orden en la bandeja, o simplemente utilizarlo para crear propias construcciones.

Antropometría: A partir de 4 años.

Evaluación: Resuelve el bloque mediante el razonamiento lógico y realiza construcciones propias.

❖ Dragón abroches



<http://www.adrada.es/infantil/psicofina.html>

Objetivo: Desarrollar la autonomía personal mediante la manipulación de botones, cierres, cordones para mejorar la motricidad fina.

Forma: Fantástico dado gigante 3D con cinco actividades distintas.

Material: Felpa

Construcción: Muñeco de Felpa, su aspecto colorista y simpático lo convierte en un gran amigo que propone juegos.

Uso: Aprenderá a manipular cremalleras, botones, hebillas y cordones que, a futuro, serán actividades de gran utilidad para aprender a vestirse solito.

Antropometría: A partir de 2 años.

Evaluación: Manipula correctamente el dragón de felpa.

❖ Tableros magnéticos



<http://www.adrada.es/infantil/psicofina.html>

Objetivo: Estimular el sentido de orientación mediante la resolución del laberinto para el desarrollo viso-manual.

Forma: Tablero magnéticos

Material: Madera y metal.

Construcción: El laberinto se separa del cubo. Fantástico dado gigante 3D con cinco actividades distintas.

Uso: Se puede jugar con el laberinto de colores, o con la pizarra para dibujar y escribir, o con el reloj para aprender horarios, o con las formas geométricas, o con el sigue-bolas ideal para la orientación de gestos, reconocimiento de colores y sentido del ritmo.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Se orienta correctamente y resuelve el laberinto.

CAPÍTULO II

JUGUETES DIDÁCTICOS REALIZADOS

CON MATERIAL RECICLADO



Elaborado por: Alejandra Arroyo

❖ Tortuga para enroscar



Objetivo: Desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas mediante el enroscar y desenroscar las tapas para mejorar la habilidad manual.

Forma: Juego de enroscado con tapas de botellas recicladas

Material: Cartón reciclado y tapas de plástico.

Construcción: En un pedazo de cartón dibujar la tortuga, luego recortarla y pintarla, una vez terminada dejarla secar. Recortamos los cuellos de botellas con las roscas, finalmente pegamos estas sobre la tortuga y esta lista.

Uso: Se pretende que el niño pueda enroscar y desenroscar las tapas, de esta manera se desarrollara la motricidad fina.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Enrosca y desenrosca con facilidad las tapas.

❖ En roscador de tuercas



Objetivo: Lograr que el niño desarrolle el efecto prensor de los dedos pinza, mediante el entornillamiento y desentornillamiento de las tuercas para desarrollar la motricidad fina.

Forma: Tornillos para enroscar tuercas de varios colores.

Material: Madera, tuercas pintadas de varios colores y tornillos.

Construcción: Atornillamos los tornillos sobre el pedazo de madera, luego pintamos las tuercas con pinturas de varios colores, enroscamos en las tuercas.

Uso: Se busca que los niños y niñas puedan desarrollar y mejorar su habilidad con la muñeca, al momento de entornillar y desentornillar las tuercas.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Entornilla y desentornilla las tuercas con facilidad.

❖ Manzana para enhebrar



Objetivo: Lograr mejorar la coordinación viso-manual enhebrando la manzana para desarrollar la motricidad fina.

Forma: Manzana para enhebrar reciclada

Material: Cartón reciclado y soguilla.

Construcción: En un pedazo de cartón dibujar la manzana, luego recortarla y pintarla, una vez terminada dejarla secar. Una vez seca, con la ayuda de un cautín perforamos la manzana, luego con un pedazo de soguilla procedemos a enhebrar.

Uso: Se pretende que el niño enhebre la manzana de manera ordenada y coordinada, de esta manera ayuda a que enhebre los diferentes trazos que en el futuro serán de gran importancia para la escritura.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Enhebra la manzana siguiendo el orden propuesto.

❖ Zapato para amarrarse los cordones



Objetivo: Lograr que el niño pueda atarse los cordones mediante la practica en el zapato de cartón para desarrollar la motricidad fina.

Forma: Zapato para sujetarse los cordones

Material: Cartón reciclado, pintura, tijeras, goma, pinceles, cautín, cordones.

Construcción: En un pedazo de cartón dibujar el zapato, luego recortarlo y pintarlo, una vez terminado dejarlo secar. Una vez seco, con la ayuda de un cautín realizamos los orificios para poder pasar los cordones.

Uso: Los niños y niñas podrán aprender a atarse los cordones de una manera divertida y original.

Antropometría: A partir de 4 años.

Evaluación: Los niños y niñas atan los cordones fácilmente.

❖ Rana balero



Objetivo: Desarrollar la coordinación viso-manual mediante el juego de la rana balero para mejorar la escritura.

Forma: Rana reciclada

Material: Cartón reciclado y botellas plásticas.

Construcción: En un pedazo de cartón dibujar la tortuga, luego recortarla y pintarla, una vez terminada dejarla secar. Mientras tanto recortamos las botellas por la mitad y pintamos. En la tapa de la botella realizamos un orificio con la ayuda de un cautín y colocamos un pedazo de soguilla, al otro extremo de la soguilla colocamos una pepa de eucalipto. Pegamos la rana sobre la botella y esta lista.

Uso: Los niños y niñas desarrollaran la coordinación viso manual, lo cual les ayudara en el proceso de escritura.

Antropometría: A partir de 3 años.

Evaluación: Coordina correctamente el área viso-manual logrando acertar el balero.

❖ Perinolas de CD.



Objetivo: Hacer girar las perinolas mediante el efecto prensor para el desarrollo de la motricidad fina.

Forma: Perinolas realizadas con Cds y canicas.

Material: Cds reciclados, canicas y tapas de botellas plásticas.

Construcción: Pintamos los Cds por la parte superior dejamos secar, por la parte inferior pegamos con silicona una canica y por la parte superior pegamos con silicona una tapa.

Uso: Se busca que los niños y niñas puedan desarrollar y mejorar su habilidad con la muñeca, al momento de hacer girar la perinola.

Antropometría: A partir de 4 años.

Evaluación: Hace girar las perinolas con rapidez y facilidad.

6.7 Impactos

En la actualidad, en todos los ámbitos educativos existe cada día mayor consenso sobre el papel del juego en el desarrollo de los niños y en la asimilación de conocimientos en cualquiera de las áreas de los contenidos programáticos del currículo preescolar. Tanto la sociedad, como la comunidad educativa en general reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

6.7.1 Impacto Pedagógico

Tiene un Impacto pedagógico ya que el juego es imprescindible para la correcta educación infantil porque estimula, favorece y posibilita todo tipo de aprendizajes; el juego posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad o la sociabilidad.

El niño ha de desarrollar y evolucionar en estas facetas y en otras, como la coordinación de los movimientos, el lenguaje, el desarrollo emocional, etc., por eso es importante saber cuáles son los distintos tipos de juegos y juguetes que contribuyan a favorecer estos aprendizajes.

6.7.2 Impacto Social

Impacto social, pues el niño logra vincularse con el mundo exterior, maestra, compañeros, logrando de esta manera impulsar la independencia que cada niño debe mantener para un correcto desarrollo tanto psicológico, afectivo y motriz.

6.7.3 Impacto Psicológico

Impacto psicológico, es de gran importancia ya que el niño se vincula de una manera natural con el entorno que le rodea, creando conexiones cognitivas, afectivas, lingüísticas, que le permitirán el desenvolvimiento adecuado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.7.4 Impacto Ambiental

Impacto ambiental, al permitir que las maestras impulsen la creación de juguetes con material reciclado y material que se encuentre en el ambiente, impulsamos el amor a la naturaleza, pues se encuentra en un contacto constante con este, de esta manera se pretende que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle en un ambiente de armonio y al contacto con la naturaleza permitiendo un aprendizaje significativo.

6.8. Difusión

La socialización de la presente propuesta se la realizó a las maestras que laboran en la Unidad Educativa Mariano Acosta, a los padres de familia y a los niños y niñas que fueron motivo de la presente investigación, acerca de los juguetes, como estrategia metodológica para desarrollar la motricidad fina.

Bibliografía

ABAD.J (2011) El juego Simbólico España GRAO

- ALARCÓN, Julio, Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra, 2001.
- BERRUEZO, P.P. (1995). El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad, Psicomotricidad Revista de Estudios y Experiencias. (ISSN: 0213-0092). Salamanca – España.
- BERGER, (2007). Psicología del desarrollo Infancia y Adolescencia, Editorial Médica Panamericana.
- CABRERA, Antonio. (1995). “El juego en educación preescolar desarrollo social y cognitivo del niño” UPN. México.
- CARRETERO, Mario & Col: Pedagogía de la escuela infantil, aula XXI/Santillana, España, 1999.
- CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA 2013
- DA FONSECA, V: Manual de Observación Psicomotriz: significación psiconeurológica de los factores psicomotores, Publicaciones INDE, Madrid, 1998.
- DELGADO I. (2011).”El Juego infantil y su metodología”. Editorial Paraninfo S.A. España.
- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA – REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, (2001), 22ª Edición, Ed. Espasa Calpe S.A, España.
- DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO OCEÁNICO, Edición,(2.000)

- FLAVEL.J. (2000) La Psicología educativa de Jean Piaget, Madrid España

- GARCIA A. (2009). "El juego infantil y su metodología". Editorial Editex. Madrid, España.

- GIMENEZ.V (2007) Los derechos de los niños responsabilidad de todos Murcia España Universidad de Murcia

- HERNANDEZ.G (2006) Psicopatología básica Colombia Pontificia Universidad Javeriana

- MENDOZA, Emilio. (2000): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA (2008). "Líneas de Articulación entre Educación Inicial y Educación Básica". Quito – Ecuador.

- MOTTA I. (2007). "El juego en el aprendizaje de la escritura". Editorial Bonum. Buenos Aires - Argentina.

- MORRISON.G (2005) Educación Infantil Madrid España Pearson Educación

- MUÑOZ A. (2003) "Educación Psicomotriz" Cuarta Edición, Editorial Kinesis Colombia.

- MUÑOZ.C (2011) Habilidades Sociales España Paraninfo

- NAVARRO V. (2002). "Teoría y práctica de los juegos motores". Editorial INDE Publicaciones. Barcelona – España.

REQUENA ,M (2009) Didáctica de la Educación Infantil España Editex

- RIGAL R. (2006). “Educación motriz y educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria”. Editorial INDE Publicaciones. Barcelona – España.

RIBES.M (2006) Técnica de Educación Infantil España MAD

ROBLEES.P (2012) El esquema corporal y sus componentes

- SENSAT, R. (2006) “Materiales para la acción educativa “Rincón a Rincón”. Asociación Rosa Sensat. Barcelona.

SERRADO.M (2007) Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño.

- TRIGUEROS, Carmen y RIVERA, Enrique. El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego.
- VAZQUEZ, A. (2004). “Organización del aula en educación Infantil” Técnicas y estrategias para los docentes. Córdoba.

Linkografía

- Juguetes para mejorar la Motricidad Fina. Consultado el 30 de Enero del 2014. Disponible en: <http://www.juguetes.es/juguetes-motricidad-fina/>
- Juegos y juguetes que favorecen la habilidad en las manos. Consultado el 3 de febrero del 2014. Disponible en: <http://edukame.com/juegos-y-juguetes-que-favorecen-la-habilidad-de-las-manos#>
- Juegos para potenciar el desarrollo de la motricidad fina (óculo-manual). Consultado el 3 de febrero del 2014. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-desarrollo-motricidad-fina/juegos-desarrollo-motricidad-fina2.shtml>
- Tipos de juguetes. Consultado el 28 de enero del 2014. Disponible en: <http://www.juguetes.es/tipos-de-juguetes/>
- Educación Infantil. Matemáticas. Consultado el 7 de febrero del 2014. Disponible en: <http://www.didatecnia.com/articulos.asp?id=020601>
- El desarrollo cognitivo del niño de 31 meses. Consultado el 7 de febrero del 2014. Disponible en: <http://www.parabebes.com/revista/el-desarrollo-cognitivo-del-nino-de-31-meses>
- E juguete como recurso educativo. Consultado el 7 de febrero del 2014. Disponible en: <http://www.todopapas.com/ninos/desarrollo-infantil/el-juguete-como-recurso-educativo-4075>

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de Problemas.

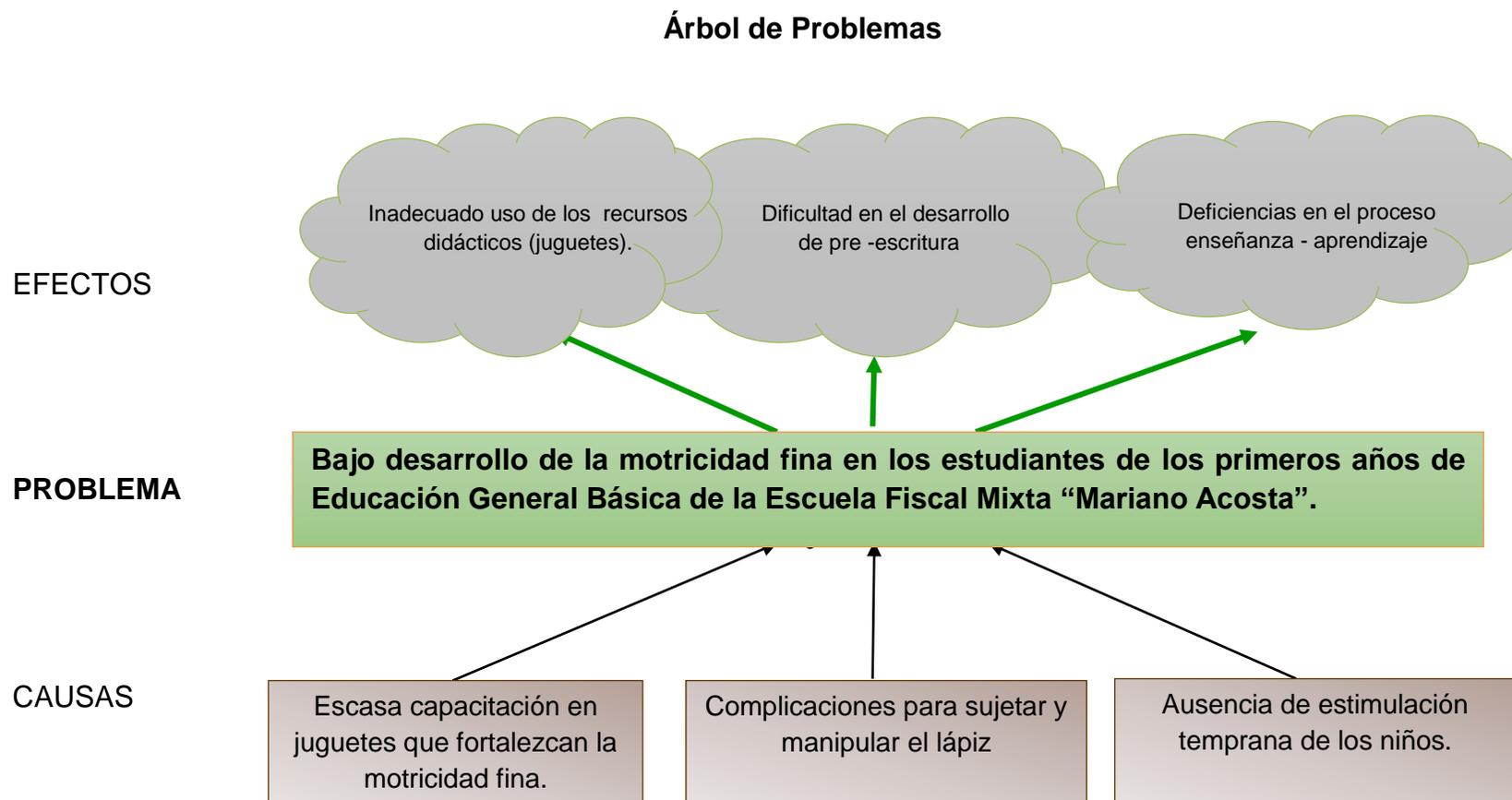


Gráfico N° 1: Árbol de Problemas

Elaborado por: Alejandra Arroyo

Anexo 2: MATRIZ DE COHERENCIA

EL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿De qué manera los juguetes como estrategia metodológica desarrollará la motricidad fina en los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2013 - 2014?</p>	<p>Determinar el uso adecuado de los Juguetes Didácticos como estrategia metodológica para desarrollar la Motricidad Fina de los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Mariano Acosta” de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2013 – 2014.</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Qué tipo de juguetes utilizan las maestras para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de los primeros años de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mariano Acosta”?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del primer año de educación general básica?</p> <p>¿Cómo diseñar una guía de juguetes didácticos que faciliten a las maestras y padres de familia escogerlos para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes?</p>	<p>Diagnosticar el tipo de juguetes que utilizan las maestras a través de la observación para desarrollar la motricidad fina.</p> <p>Identificar el uso adecuado de los juguetes que utilizan las docentes mediante una ficha de observación valorando el nivel de desarrollo de la motricidad fina de los y las niñas del primer año.</p> <p>Proponer una guía didáctica sobre el uso de juguetes que desarrollen la motricidad fina en los niños/as de Primer Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Mariano Acosta”.</p>

ANEXO 3: MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Los juguetes didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.</p> <p>La motricidad fina se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico.</p>	<p>LOS JUGUETES DIDÁCTICOS</p> <p>MOTRICIDAD FINA</p>	<p>Los juguetes didácticos</p> <p>Características de los juguetes didácticos</p> <p>Coordinación Viso-Manual</p>	<p>Los juguetes como estrategia metodológica</p> <p>Los juguetes didácticos</p> <p>Juguetes de arrastre</p> <p>Juguetes de golpeo.</p> <p>Juguetes de ensartar.</p> <p>Juguetes de construcción y moldeo.</p> <p>Juguetes de ejercicio</p> <p>Juguetes simbólicos</p> <p>Juguetes de ensamblaje o de armar</p> <p>Participar, interactuar con el juguete, imaginar nuevos usos y ser creativo.</p> <p>Pintar</p> <p>Punzar</p> <p>Enhebrar</p> <p>Recortar</p> <p>Moldear</p> <p>Dibujar</p> <p>Colorear</p> <p>Laberintos</p>

Anexo 4: Formulario de Encuesta.

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA
“MARIANO ACOSTA”**

Instrucciones:

Sea tan amable de leer cuidadosamente las preguntas y contestarlas con una “X” dentro del paréntesis de su preferencia. Toda la información será considerada de carácter estrictamente confidencial. De la veracidad de los datos depende la óptima realización de nuestro trabajo.

CUESTIONARIO:

1. ¿Cree usted que los juguetes que posee en su aula desarrollan la motricidad fina en los estudiantes?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina actualmente en sus estudiantes?

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto

3. ¿Quiénes tienen mayor deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina?

Niñas ()

Niños ()

4. ¿Conoce usted los juguetes didácticos apropiados para fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas?

Nada	Poco	En gran medida	Bastante	Mucho

5. ¿Ha obtenido buenos resultados en el desarrollo de la motricidad fina al utilizar los juguetes que posee en su aula?

Muy bajo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto

6. ¿Los juguetes didácticos que posee su aula que área abarca?

Área Cognitiva	Área Socio Emocional	Área Psicomotriz	Área de Lenguaje

7. ¿Cree usted que una Guía de juguetes didácticos ayude a fortalecer la motricidad fina en los infantes?

Nada útil	Poco útil	Medianamente útil	Bastante útil	Muy útil

8. ¿Cree que una Guía de juguetes didácticos será útil para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina?

Nada útil	Poco útil	Medianamente útil	Bastante útil	Muy útil

9. ¿Se compromete a colaborar en la propuesta del diseño de una Guía de juguetes que fortalezcan el desarrollo motriz fino en los niños?

Nada	Poco	En gran medida	Bastante	Mucho

10. ¿Cree usted que frente a la propuesta presentada tendrá el apoyo de los padres de familia?

Nada	Poco	En gran medida	Bastante	Mucho

Elaborado por: Alejandra Arroyo

ANEXO 5: Ficha de observación

DATOS REFERENCIALES:				
UNIDAD EDUCATIVA:				
NOMBRE:				
FECHA DE OBSERVACIÓN:				
FICHA DE OBSERVACIÓN:				
ASPECTOS A OBSERVARSE	APRECIACIÓN			
	EXC	MB	B	R
Rasga papel				
Coordina los movimientos de las manos al golpear los tambores.				
Ensarta mullos con facilidad.				
Moldea objetos con facilidad.				
Mueve los dedos alternadamente.				
Recorta siguiendo la línea recta.				
Recorta siguiendo la línea de puntos.				
Entorcha papel correctamente				

Elaborado por: Alejandra Arroyo

ANEXO 6: FOTOGRAFÍAS



Elaborado por: Alejandra Arroyo



Elaborado por: Alejandra Arroyo



Elaborado por: Alejandra Arroyo

ANEXO 7: CERTIFICACIONES



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

H. CONSEJO DIRECTIVO

Oficio 2498 UTN-FECYT-HCD
24 de abril del 2014

Magíster
Marieta Carrillo
COORDINADORA DE LA CARRERA DE DOCENCIA EN PARVULARIA

Señora Coordinadora:

El H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología en sesión Ordinaria 23 de abril del 2014, se resolvió aprobar el Plan de Trabajo de Grado tema **"USO DE LOS JUGUETES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA MARIANO ACOSTA DE LA PARROQUIA LA ESPERANZA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014"**, perteneciente a la señorita: **Arroyo Gómez Alejandra Estefanía**, estudiante de la Especialidad de **Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia** y designar como Director del plan de trabajo de Grado al Msc. Vicente Yandún

Atentamente,
CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Msc. Luis Chilicunga Jaramilla
SECRETARIO JURÍDICO
SECRETARIO ABOGADO
Ibarra - Ecuador

Copia: Msc. Vicente Yandún, **DIRECTOR DEL PLAN DE TRABAJO DE GRADO**
COORDINACIÓN DE INESTIGACIÓN
Srta. Arroyo Gómez Alejandra. **INTERESADA**

Anita V.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MARIANO ACOSTA"



CERTIFICA:

A petición verbal de la señorita **ALEJANDRA ESTEFANÍA ARROYO GÓMEZ**, tengo a bien certificar.

Que: La Señorita antes mencionada realizó las encuestas y fichas de observación en la escuela "Mariano Acosta" de la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra provincia de Imbabura, desde el 27 de mayo al 27 de junio del 2014.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a la interesada hacer uso del presente en lo creyere conveniente.

Atentamente,

Msc. Tabani Pabón

DIRECTORA (E)



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MARIANO ACOSTA"



La Esperanza, 13 de octubre de 2014

CERTIFICA:

Que la señorita **ALEJANDRA ESTEFANIA ARROYO GÓMEZ** con CI. 100368995-5, ha realizado en esta institución la **SOCIALIZACIÓN** de su propuesta alternativa del proyecto de grado titulado: "EL USO DE JUGUETES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DEL LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARIANO ACOSTA PARROQUIA LA ESPERANZA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014".

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a la interesada hacer uso del presente como estime conveniente.

Atentamente,

Msc. Tabani Pabón

DIRECTORA (E)



Ibarra, 08 de octubre de 2014

Magíster
Raimundo López
DECANO DE LA FECYT
Presente.-

Señor Decano

En mi calidad de Director del Trabajo de Grado cuyo título es: **“USO DE LOS JUGUETES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS NDE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARIANO ACOSTA PARROQUIA LA ESPERANZA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014”** de autoría de la señorita egresada Arroyo Gómez Alejandra Estefanía, de la carrera de Parvularia luego del proceso de Investigación cumple las normas establecidas para el efecto, me permito consignar la calificación de 10/10 (DIEZ SOBRE DIEZ)

El presente trabajo se encuentra listo para la sustentación correspondiente ante el Tribunal que designe el H. Consejo Directivo, para lo cual me permito sugerir la conformación de los mismos docentes, que estén integrados por: Msc. Alicia Cevallos, Lic. Edwin Echeverría, Dr. Pablo Flores.

Particular que informo para los fines legales pertinentes.

Atentamente,


MSc. Vicente Yandún
DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

AE

ACADEMIC ENGLISH

Your Pathway to Academic Excellence

Ibarra 24 de septiembre de 2014

Msc. Raymundo López

DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Presente.-

Reciba un cordial saludo de parte de Academic English, por medio del presente nos dirigimos a usted para certificar que ha sido revisado y corregido el "Abstract" del trabajo de grado con título: **"USO DE LOS JUGUETES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARIANO ACOSTA PARROQUIA LA ESPERANZA PROVINCIA DE IMBABURA DURANTE EL AÑO ELECTIVO 2013-2014 "**, trabajo realizado por la autora, **ALEJANDRA ESTEFANIA ARROYO GOMEZ**.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. El interesado puede hacer uso de la presente como estime conveniente.

Atentamente.-



Abimbola Ige

1751744531

Perito Traductor Autorizado por la Función Judicial



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003689955		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Arroyo Gómez Alejandra Estefanía		
DIRECCIÓN:	La Esperanza Barrio San Pedro		
EMAIL:	alejandrastef_08@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062660252	TELÉFONO MÓVIL:	0979487439

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"USO DE LOS JUGUETES COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO ACOSTA DE LA PARROQUIA LA ESPERANZA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 - 2014"
AUTOR (ES):	Arroyo Gómez Alejandra Estefanía
FECHA: AAAAMMDD	2015/01/26
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Vicente Yandún Yalamá. Msc

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Arroyo Gómez Alejandra Estefanía, con cédula de identidad Nro. 1003689955, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es la titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de enero de 2015

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: Arroyo Gómez Alejandra Estefanía



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Arroyo Gómez Alejandra Estefanía, con cédula de identidad Nro. 1003689955 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado denominado: "USO DE LOS JUGUETES COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO ACOSTA DE LA PARROQUIA LA ESPERANZA, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 - 2014", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 26 días del mes de enero de 2015

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: Arroyo Gómez Alejandra Estefanía
Cédula: 1003689955