



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO PROCESO PEDAGÓGICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 5 DE JUNIO DE LA CIUDAD DE URCUQUI PARROQUIA PABLO ARENAS DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015

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

AUTORA:

Rojas Torres Mónica Alejandra

DIRECTOR:

MSc. Vicente Yandún Yalamá Dr.

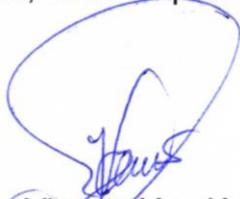
Ibarra, 2015

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: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO PROCESO PEDAGÓGICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 5 DE JUNIO DE LA CIUDAD DE URCUQUI PARROQUIA PABLO ARENAS DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015.** Trabajo realizado por la señorita egresada Rojas Torres Mónica Alejandra, previo a la obtención del título de Licenciado 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, 17 de Septiembre de 2015



MSc. Vicente Yandún Yalamá Dr.
DIRECTOR

DEDICATORIA

Dedico el Trabajo de Grado a mis padres por ser el pilar fundamental para mi superación profesional y los cuales me apoyaron moral y económicamente.

A mi novio Byron quien fue un gran apoyo emocional durante el tiempo en que escribía el Trabajo de Grado y quien también me alentó para continuar, cuando parecía que me iba a rendir.

A mis maestros quienes nunca desistieron al enseñarme, aun sin importar que muchas veces no ponía atención en clase, a ellos que continuaron depositando su esperanza en mí.

A todos los que me apoyaron para escribir y concluir este Trabajo de Grado.

Para ellos es esta dedicatoria, pues es a ellos a quienes se las debo por su apoyo incondicional.

Mónica

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primero a Dios por darme la vida y la salud necesaria para seguir adelante, a la prestigiosa Universidad Técnica del Norte por abrirme las puertas para mi superación.

A mi Director de Trabajo de Grado Dr. Vicente Yandún MSc. por su acertada dirección, a todos mis amigos y familiares que indirectamente estuvieron dándome ánimos para continuar y culminar mi proceso educativo a todos ellos MUCHAS GRACIAS.

Mónica

ÍNDICE GENERAL

Aceptación del Director	II
Dedicatoria	III
Agradecimiento.....	IV
Índice General	V
índice de Cuadros.....	IX
índice de Gráficos.....	X
Resumen	XI
Summary	XII
Introducción	XIII
CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del problema	2
1.3 Formulación del problema.....	3
1.4 Delimitación	3
1.4.1 Unidades de observación.....	3
1.4.2 Delimitación espacial	3
1.4.3 Delimitación temporal	3
1.5 Objetivos.....	4
1.5.1 Objetivo General	4
1.5.2 Objetivos Específicos.....	4
1.6 Justificación	4
1.7 Factibilidad.....	6
CAPÍTULO II.....	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Fundamentación teórica	7
2.1.1 Fundamentación pedagógica.....	7
2.1.2 Fundamentación psicológica.....	8
2.1.3 Fundamentación filosófica	9

2.1.4	Fundamentación legal.....	10
2.1.5	Teoría del juego como anticipación funcional Karl Gross	12
2.1.6	Teoría piagetiana	13
2.1.7	Teoría Vygotskyana	15
2.1.8	¿Qué es jugar?	16
2.1.9	Clasificación del juego	17
2.1.9.1	Espacio en el que se realizan: los juegos de interior y exterior. .	17
2.1.9.2	Papel que desempeña el adulto: juego libre, juego dirigido.....	18
2.1.9.3	Juego según el número de participantes.....	18
2.1.9.4	Juegos según la actividad que promueve en el niño	19
2.1.10	Características de los juegos	22
2.1.11	Jugar es descubrir el entorno.....	24
2.1.12	El juego como estructura o forma didáctica.....	25
2.1.13	Los tipos de juegos motores y su aplicación	26
2.1.14	Motricidad	27
2.1.14.1	Motricidad inteligente	28
2.1.15	Fases del desarrollo motor	28
2.1.16	Habilidades motrices básicas.....	30
2.1.16.1	Clasificación.....	30
2.1.16.2	Locomotorices	31
2.1.16.3	No locomotrices	32
2.1.16.4	Proyección/recepción.....	33
2.1.17	Potenciar la motricidad gruesa con juegos.....	34
2.1.18	Materiales didácticos para el desarrollo motor grueso	36
2.1.19	Papel del maestro	37
2.2	Posicionamiento teórico personal	39
2.3	Glosario de términos	41
2.4	Interrogantes de investigación	42
2.5	Matriz categorial.....	43
CAPÍTULO III.....		44
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.1.	Tipo de investigación	44

3.1.1 Investigación bibliográfica	44
3.1.2. Investigación de campo	44
3.1.3. Investigación descriptiva	44
3.1.4. Investigación propositiva.....	45
3.2. Métodos.....	45
3.2.1 Método inductivo.....	45
3.2.2 Método deductivo	45
3.2.3 Método sistémico.....	46
3.3. Técnicas e instrumentos	46
3.4 Población.....	46
3.5 Muestra.....	47
CAPÍTULO IV	48
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	48
4.1 Ficha de observación	48
4.2 Encuesta dirigida a las maestras	58
CAPÍTULO V	70
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	70
5.1 Conclusiones	70
5.2 Recomendaciones	71
5.3 Contestación a las preguntas de investigación	71
CAPÍTULO VI	73
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	73
6.1 Título de la propuesta	73
6.2 Justificación	73
6.3 Fundamentación	74
6.4 Objetivos.....	78
6.4.1 Objetivo general.....	78
6.4.2 Objetivos específicos	78
6.5 Ubicación sectorial y física.....	79
6.6 Desarrollo de la propuesta.....	80

6.7	Impactos	139
6.8	Difusión.....	139
6.9	Bibliografía.....	140
ANEXOS		143
Anexo 1	Árbol de problemas.....	144
Anexo 2	Matriz de coherencia	145
Anexo 3	Matriz categorial	146
Anexo 4	Encuesta dirigida a las maestras	147
Anexo 5	Ficha de observación.....	150
Anexo 6	Fotografías	152
Anexo 7	Certificaciones	155

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1	Matriz categorial.....	43
Cuadro 2	Población	46
Cuadro 3	El niño se desplaza libremente por el espacio.....	48
Cuadro 4	El niño corre sin dificultad.....	49
Cuadro 5	El niño salta en un pie	50
Cuadro 6	El niño salta en dos pies	51
Cuadro 7	Se desplaza con su cuerpo en contacto con el suelo	52
Cuadro 8	El niño trepa si dificultad	53
Cuadro 9	Mantiene el equilibrio dinámico en diversas posiciones.....	54
Cuadro 10	Recorre en línea recta con la pierna izquierda	55
Cuadro 11	Recorre en línea recta con la pierna derecha	56
Cuadro 12	Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.....	57
Cuadro 13	Niveles de conocimiento acerca de los juegos didácticos	58
Cuadro 14	Conoce acerca de la motricidad gruesa	59
Cuadro 15	Conoce sobre las actividades lúdicas.....	60
Cuadro 16	Ha notado que sus estudiantes tienen poco equilibrio.....	61
Cuadro 17	Realiza actividades lúdicas con sus alumnos	62
Cuadro 18	Promueve la motricidad gruesa en sus alumnos	63
Cuadro 19	La institución promueve actividades lúdicas.....	64
Cuadro 20	Los niños pueden diferenciar su lateralidad	65
Cuadro 21	Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.....	66
Cuadro 22	La planificaciones incluye actividades lúdicas	67
Cuadro 23	Es importante tener un documento que sirva de guía.....	68
Cuadro 24	La guía didáctica de juegos mejoro la motricidad gruesa	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	El niño se desplaza libremente por el espacio	48
Gráfico 2	El niño corre sin dificultad.....	49
Gráfico 3	El niño salta en un pie	50
Gráfico 4	El niño salta en dos pies.....	51
Gráfico 5	Se desplaza con su cuerpo en contacto con el suelo	52
Gráfico 6	El niño trepa si dificultad.....	53
Gráfico 7	Mantiene el equilibrio dinámico en diversas posiciones	54
Gráfico 8	Recorre en línea recta con la pierna izquierda.....	55
Gráfico 9	Recorre en línea recta con la pierna derecha	56
Gráfico 10	Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.....	57
Gráfico 11	Niveles de conocimiento acerca de los juegos didácticos.....	58
Gráfico 12	Conoce acerca de la motricidad gruesa.....	59
Gráfico 13	Conoce sobre las actividades lúdicas.....	60
Gráfico 14	Ha notado que sus estudiantes tienen poco equilibrio	61
Gráfico 15	Realiza actividades lúdicas con sus alumnos	62
Gráfico 16	Promueve la motricidad gruesa en sus alumnos	63
Gráfico 17	La institución promueve actividades lúdicas	64
Gráfico 18	Los niños pueden diferenciar su lateralidad.....	65
Gráfico 19	Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa	66
Gráfico 20	La planificaciones incluye actividades lúdicas	67
Gráfico 21	Es importante tener un documento que sirva de guía.....	68
Gráfico 22	La guía didáctica de juegos mejoro la motricidad gruesa	69

RESÚMEN

El trabajo de investigación hace referencia al siguiente tema: “Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015” El propósito de la investigación hace frente a la problemática planteada que es la de determinar la importancia de los juegos didácticos como proceso pedagógico en el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015, mediante el cual se busca desarrollar por medio del juego la motricidad gruesa de los estudiantes investigados, y se creyó conveniente utilizar los métodos inductivo, deductivo y sistémico, además se aplicó una encuesta a las maestras y ficha de observación a los alumnos que por medio de esta técnica se llegó a detectar la falencia que presentan algunos niños en su desarrollo motor como es en la coordinación, equilibrio y lateralidad y es causado por la escasa o nula estimulación del infante siendo este un factor importante para poder observar y dar una solución inmediata, pronta y oportuna al déficit encontrado, se realizó la tabulación, análisis e interpretación de resultados para luego obtener las conclusiones y recomendaciones a las que llegó el estudio, la propuesta alternativa estuvo encaminada a la realización de una guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa la misma que contó con el título de la propuesta, justificación, fundamentación, objetivo general y específicos, ubicación sectorial y física, el desarrollo de la propuesta, impacto, difusión de igual manera el presente estudio consta de anexos que son el respaldo de las acciones realizadas para el desarrollo del presente.

SUMMARY

The research refers to the following theme: "The educational games and teaching process and its impact on the development of gross motor skills of children in the Center for Basic Education June 5 Urcuqui city parish Pablo Arenas during the school year 2014-2015 "The purpose of the investigation faces the issues raised which is to determine the importance of educational games and teaching process in developing gross motor skills to children Basic Education Center 5 City June Urcuqui Pablo Arenas parish during the school year 2014-2015, through which it seeks to develop through play gross motor skills of the students investigated, and wanted to use inductive, deductive and systemic methods, further He applied a survey of teachers and observation sheet the students that through this technique came to detect the flaw that affects some children in their motor development such as coordination, balance and laterality and is caused by little or no stimulation of the infant being a top to observe and provide immediate, prompt and appropriate solution to the deficit factor found, tabulation, analysis and interpretation of results and then get the conclusions and recommendations reached by the study was conducted, the proposal alternative was aimed at the realization of a guide to educational games for developing gross motor the same as had the title of the proposal, justification, rationale, general and specific objective, sector and physical location, proposal development, impact, Similarly dissemination of this study consists of annexes which are backed by actions taken for the development of this

INTRODUCCIÓN

El juego ayuda a los niños a desarrollar las habilidades motoras gruesas y es una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes, su función es la suministrar entrenamiento, diversión, también cumple con un a papel importante como es la educación, además es considerado como una de las mejores herramientas en el aprendizaje educativo diario de los estudiantes.

La motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamadas en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos, para los niños en edad preescolar, el desarrollo de las habilidades motoras gruesas es fundamental para el aprendizaje motor y para el uso de los músculos grandes de sus piernas, brazos y tronco, para correr, saltar, lanzar, atrapar, sacar, etc. A continuación se detalla cómo está estructurado el trabajo de investigación por capítulos.

En el capítulo I se encuentra el problema de investigación el mismo que consta de la los antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación, objetivos general y específicos, justificación y factibilidad.

El capítulo II se estructuro por el marco teórico el mismo que fue recabado por medio de libros, internet, revistas, además está constituido por las fundamentaciones, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, interrogantes de investigación y matriz categorial.

El capítulo II se conformó por la metodología de la investigación, tipos de investigación, métodos, técnicas, población y muestra

El capítulo IV se trató del análisis e interpretación de resultados el mismo que se realizó luego de haber tabulado la encuesta y la ficha de

observación para luego ser interpretado en cuadro y gráfico estadístico los resultados que arrojó la investigación.

En el capítulo V se encuentra las conclusiones y recomendaciones a las que llegó el estudio

El capítulo VI y el último se trata de la propuesta alternativa la misma que está conformada por título de la propuesta, fundamentación, justificación, objetivo general y específico, ubicación sectorial y física, desarrollo de la propuesta, impactos y difusión, además cuenta con la bibliografía de los libros utilizados que sirvieron como guía para la realización del trabajo de investigación, también consta de anexos que son el respaldo físico del proyecto.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

La Parroquia Pablo Arenas tiene una Población que año tras año, ha ido creciendo, existiendo personas de diferentes edades, clases sociales y etnias; y a la vez ha ido mejorando y evolucionando, tanto la parroquia en su aspecto de obras, como sus habitantes en sus situaciones de vida.

Al tener una gran población, el primer aspecto para su formación como personas de bien, es la educación, desde la inicial hasta la superior, pero debido a los escasos recursos económicos de cada una de las familias; al único nivel que pueden llegar, es a la Educación Básica formal que antes era hasta 7mo año de básica y hoy en día es obligatorio hasta el 10mo año.

Tomando en cuenta que la educación inicial y la del Primer Año de Educación General Básica, son tomadas como las más importantes, ya que en esta etapa de vida de los niños aprenden valores humanos los cuales formaran su mentalidad y comportamiento frente a la sociedad.

El juego es parte del ser humano y todos en algún momento hemos utilizado esta herramienta para relacionarnos con los demás o para aprender pero la falta de esta destreza hace que los niños se sientan aburridos en el aprendizaje frustrando sus emociones, sin ganas de trabajar y desmotivados, por tal razón el utilizar el juego como estrategia de estudio es de vital importancia para la enseñanza aprendizaje.

El seguimiento de la motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño y más aún si no han sido desarrolladas todavía sería un gran problema para años futuros ya que es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo que necesitan ser desarrolladas para un mejor desenvolvimiento.

1.2 Planteamiento del problema

Luego del de haber observado en el Centro de Educación Básica 5 de Junio de la Ciudad de Urcuquí Parroquia Pablo Arenas se llegó a determinar que los niños investigados tienen un bajo rendimiento por no tener una correcta motricidad gruesa que deberían tener a su edad cronológica, porque no tienen una adecuada aplicación de métodos y técnicas por parte de las educadoras

Los niños muestran desinterés por aprender por que las maestras no utilizan material didáctico adecuado o les enseñan la clase por medio de juegos provocando en ellos cansancio y aburrimiento de realizar la actividad en clase

Se llegó a determinar que los niños tienen bajo desarrollo motriz porque no están motivados y no asimilan los conocimientos impartidas por las maestras debido a que no se aplican ejercicios lúdicos correctos para llamar la atención de los pequeños ya que las maestras no se capacitan en esta área

No relaciona la coordinación de los movimientos por escasos ejercicios adecuados afectándolos en el rendimiento académico, siendo la motricidad gruesa una base fundamental para el progreso y desarrollo de las personas, la coordinación de movimientos corporales resulta una

necesidad de mayor trascendencia por lo que se torna necesario aplicar ciertas estrategias metodológicas encaminadas a mejorar esta habilidad, mediante un proceso secuencial organizado capaz de que el estudiante logre mejorar y enriquecer su conocimiento.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo inciden los juegos didácticos como proceso pedagógico en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015?

1.4 Delimitación

1.4.1 Unidades de observación

El trabajo de investigación se realizó con una población de 55 niños y niñas y 2 maestras del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas

1.4.2 Delimitación espacial

El Centro de Educación Básica “5 de Junio” se encuentra ubicado en la ciudad Urcuquí, parroquia Pablo Arenas en las calles Modesto Larrea y Eloy Alfaro barrio Lourdes de la provincia de Imbabura.

1.4.3 Delimitación temporal

La investigación se realizó en el año 2014-2015

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar la importancia de los juegos didácticos como proceso pedagógico en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas, durante el año lectivo 2014-2015

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimientos que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015.
- Valorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015.
- Elaborar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas.
- Socializar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a las maestras y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas.

1.6 Justificación

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico como mental porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que

tiene, la originalidad, capacidad intelectual e imaginación y la motricidad, este tiene un claro y preciso valor social puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales reales y, por tanto a un conocimiento más realista del mundo.

Si se utiliza el juego como recurso didáctico permite al niño desplazarse en el juego de manera creadora, placentera, motivante pero mientras que para el docente puede lograr su objetivo que es el de un aprendizaje significativo.

Para facilitar el periodo de juego es necesario que las maestras conozcan o se instruyan en la metodología que va a aplicar y que se adopte de ella y tome conciencia de su rol de planificar, estimular y evaluar, ya que la maestra es el eje central del aula y en ella recae la manera de estimular a los alumnos para convertir el desarrollo de aprendizaje en un momento de dinamismo activo, en donde el niño se sienta cómodo y predispuesto a aprender.

La motricidad gruesa es una parte muy importante del desarrollo infantil, puesto que para el futuro desarrollo de la motricidad fina, es necesaria una buena base de motricidad gruesa. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato.

Un desarrollo motriz apropiado para la edad del niño es especialmente importante en el ámbito de la motricidad gruesa, puesto que el estado de desarrollo afecta directamente otros ámbitos de la vida del niño. Un niño que desarrolla con normalidad su motricidad gruesa tendrá con seguridad menos problemas en la escuela para aprender a escribir y en las clases de gimnasia, con temas como el equilibrio. Podrá concentrarse mejor,

tendrá más confianza en sí mismo y podrá reaccionar más deprisa. Estas habilidades le beneficiarán en su día a día.

La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio etc.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

1.7 Factibilidad

El tema escogido tuvo factibilidad de realizarlo porque se contó con suficiente material bibliográfico con respecto a la motricidad gruesa y la colaboración de los maestros y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas, en cuanto al aspecto económico, la logística será cubierto todos los gastos por parte de la investigadora del proyecto.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación teórica

2.1.1 Fundamentación pedagógica

Teoría Naturalista

Se sustenta en la teoría naturalista porque es un sistema de procesos y posee un grado de orden que lo hace claro, pero no puede ser explicado como un todo.

Todo modelo educativo se inspira en un paradigma pedagógico que es, en definitiva, el que le concede su singularidad. En el transcurso del desarrollo de nuestras universidades, quizás a veces sin advertirlo sus profesores, han ido poniendo en práctica distintos modelos, según el fundamento pedagógico que inspira su docencia.

La construcción de la personalidad del sujeto a través del proceso educativo no se logra con la exclusiva tarea de impregnación cultural, con la manera asimilación de conocimientos y habilidades. Es necesaria la participación personal del alumno en la adquisición de hábitos de aprendizaje que le permitan seguir aprendiendo una vez que finaliza el proceso formal. Es decir el principio de aprender a aprender (El nuevo diario.com, 2010)

Las necesidades y urgencias de adaptación al medio social, cultural y económico que plantea nuevas necesidades formativas, desarrollo de aptitudes necesarias para la sociedad del conocimiento que exige

también el impulso a las capacidades comunicativas y sociafectivas. Igualmente, los niños tienen sus propias necesidades, deseos y sentimientos, muchos de los cuales no pueden articular bien. Durante los primeros cinco años. También tienen diferentes ideas, sentimientos expectativas, reglas creencias y valores sobre sí mismos, sobre el otro y sobre el mundo.

2.1.2 Fundamentación psicológica

Teoría Cognitiva

Esta teoría determina los diferentes procesos del aprendizaje pueden ser por medio del análisis de los procesos mentales. Presupone que, por medio de procesos cognitivos efectivos, el aprendizaje resulta más fácil y la nueva información puede ser almacenada en la memoria por mucho tiempo. Por el contrario, los procesos cognitivos ineficaces producen dificultades en el aprendizaje que pueden ser observadas a lo largo de la vida de un individuo.

El proceso de interiorización Piaget lo explica a través de la elaboración de una teoría del desarrollo intelectual en la cual lo divide en tres grandes períodos: Inteligencia sensorio motriz, período de preparación y organización de las operaciones concretas y período del pensamiento lógico-formal.

La idea central de toda la obra de Piaget es que el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, ni tampoco se encuentra determinado por las restricciones que imponga la mente del individuo, sino que es el producto de una interacción entre estos dos elementos. Por tanto, el sujeto construye el conocimiento a medida que interactúa con la realidad; es decir, el proceso cognitivo no es consecuencia de la suma de pequeños aprendizajes puntuales, sino que está regido por procesos de equilibración. El comportamiento y el aprendizaje humanos deben interpretarse en términos de equilibrio el caso de

Piaget son dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación. (López, 2007, pág.3)

La epistemología genética Piagetiana considera que para el proceso de formación y desarrollo de las habilidades de investigación es necesario reconocer la importancia que le otorga también al carácter activo del sujeto en el proceso del conocimiento, la interiorización como mecanismo que explica la obtención del conocimiento mediante el tránsito de lo externo a lo interno; sin embargo este autor estudia el desarrollo del pensamiento del niño en forma completamente independiente del proceso de aprendizaje y no toma en consideración la importancia que la interacción social tiene en el proceso de aprendizaje.

2.1.3 Fundamentación filosófica

Teoría Humanista

La teoría forma y reencuentra al hombre con su esencia, el humanismo va mas allá de lo que cultural e históricamente se ha planteado. Significa un profundo conocimiento del ser humano, educado en valores, con características intelectuales que se pueden cultivar y acrecentar, con sentimientos, emociones, programas educativos acordes a una necesidad social y humana y necesidades físicas de espiritualidad y de sociabilidad.

El esfuerzo impostergable y consiente por elevar la calidad de vida en la actualidad, así como por propiciar un desarrollo verdaderamente sostenible para la mayoría de la sociedad supone, entre otros elementos, atender y perfeccionar a la educación en tanto componente indispensable y factor catalizador de los fenómenos señalados.

En el contexto de este debate consideramos que es necesario e indispensable no abandonar la reflexión filosófica sobre la educación, ya que esta perspectiva teórica de analizar dicha forma de actividad social de

los hombres puede y debe contribuir al perfeccionamiento tanto de su armazón teórica como de su accionar práctico; más para ello se precisa superar aquellas formas tradicionales y declarativas de asumir a la filosofía de la educación y concebir dicho estudio como un instrumento efectivo de la comprensión y transformación de la actividad educacional desde el enfoque filosófico, a lo cual hemos llamado los fundamentos filosóficos de la educación, entendidos como el análisis filosófico de la educación, y en particular del proceso de enseñanza-aprendizaje que allí tiene lugar, que ofrece un conjunto de instrumentos teórico-prácticos que permiten desenvolver la actividad educacional de un modo más consiente, óptimo, eficiente, eficaz y pertinente. (Ramos, 2012 pág. 5)

Esta comprensión de los fundamentos filosóficos de la educación posee varios presupuestos teórico-metodológicos. El primero se refiere a cómo entender a la filosofía misma.

Diversas son las maneras de entender la especificidad de este tipo de saber la naturaleza del conocimiento filosófico puede ser adecuadamente entendida a partir de comprender a la misma como una teoría universal de la actividad humana, esto es, como una disciplina científica que estudia las regularidades esenciales universales de la activa interrelación tanto material e ideal como objetiva y subjetiva del hombre con el mundo natural y social.

2.1.4 Fundamentación legal

Sobre el derecho a la educación Art. 27 «La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, estimulará el sentido crítico, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar»

Sobre los fines de la educación: Art. 3.- r) «la potenciación de las capacidades productivas del país conforme a las diversidades

geográficas, regionales, provinciales, cantonales, parroquiales y culturales, mediante la diversificación curricular; la capacitación de las personas para poner en marcha sus iniciativas productivas individuales o asociativas; y, el fortalecimiento de una cultura de emprendimiento»

**De las obligaciones del estado respecto al derecho a la educación
Art. 6.-**

g) «garantizar la aplicación obligatoria del currículo nacional en sus diversos niveles, inicial, básico y bachillerato »

x) «Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y bachillerato, expresadas en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias, y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo»

De las obligaciones de los docentes Art. 11.-

d) Elaborar su planificación académica y presentarla oportunamente a las autoridades de la institución educativa y a sus estudiantes

Dimensión: pedagógica curricular gestión del aprendizaje:

EC 18: Monitorear la implementación del currículo nacional vigente para cumplir los estándares de aprendizaje

Gestión del aprendizaje EC 19: Promover entre los docentes el trabajo colaborativo para la planificación y el intercambio de estrategias de evaluación y de resolución de conflictos

Gestión del aprendizaje: EC 21: Implementar estrategias de evaluación que orienten a los estudiantes y docentes - de manera permanente oportuna y precisa- a lograr los objetivos de aprendizaje (Marco legal educativo, 10/2012)

Código de la Niñez y de la Adolescencia Capítulo III Art 37.- Derechos a la educación: los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar.

Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tiene discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso afectivo a la educación inicial de cero a cinco años y por lo tanto se desarrollaran programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR El Estado ecuatoriano tiene la responsabilidad indelegable de garantizar el derecho a la educación inicial de los niños y niñas de 0 a 5 años. Con acuerdo ministerial No 1947 del 14 de junio del 2002 “Crea el Programa de Educación Inicial responsable de brindar educación a niñas y niños de 0 a 5 años de edad”. (Marco legal educativo, 10/2012)

2.1.5 Teoría del juego como anticipación funcional Karl Gross

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a

las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. (Blanco, 2012, pág.85).

Este juicio de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica.

Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto. En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

2.1.6 Teoría piagetiana

Para Jean Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple

ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (Blanco, 2012, pág.60)

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. (Blanco, 2012, pág.66)

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece

material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

2.1.7 Teoría Vygotskyana

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (Blanco, 2012, pág. 30).

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su

imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

2.1.8 ¿Qué es jugar?

La palabra juego viene del latín *jocus* que significa broma. Por consiguiente, el juego es gozoso; lleva en sí humor, diversión y risa. En la mayoría parte de los animales, especialmente en los mamíferos de sangre caliente, los pequeños juegan. Así, los monos jóvenes se dedican a saltar unos encima de otros y a las nutrias le encanta patinar más cerca, podemos observar el placer de un gato corriendo detrás de un ovillo de lana, o el de un perro cuando maltrata una zapatilla. (Ferland, 2005, pág. 23)

El interés por el juego parece más presente en los animales dotados de un cerebro grande, cuyo crecimiento se desarrolla durante un largo periodo de tiempo, como es el caso de un humano. Por eso no es sorprendente que entre los seres vivos, el bebe del hombre sea el que juega durante más tiempo y el que desarrolla el juego más complejo. En el transcurso de las décadas, los investigadores han entendido de diversas formas el fenómeno del juego proponiendo diferentes teorías para explicarlo.

Uno de los más antiguos percibe el juego como expresión de un exceso de energía que tienen que ser liberadas por el niño. Otros consideran que el juego recupera el comportamiento de los primates o responder a una necesidad instintiva. Finalmente, otros ven en el juego un medio de relajación. Incluso en nuestros días, el juego del niño no se

percibe igual universalmente: unos ven en él la ocasión de desarrollar habilidades, otros asocian juego con desarrollo de espíritu y otros creen que el juego que los teóricos contemporáneos asocian el juego del niño con el crecimiento del cuerpo, del espíritu o del alma, todos coinciden en reconocer su importancia.

2.1.9 Clasificación del juego

“La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer” (Blanco, 2012, pág.45).

Los juegos pueden ser clasificados en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

2.1.9.1 Espacio en el que se realizan: los juegos de interior y juegos de exterior.

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de

memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores. (Blanco, 2012, pág. 22.).

2.1.9.2 Papel que desempeña el adulto: juego libre, juego dirigido y juego presenciado.

“Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y dirige el juego”. (Blanco, 2012, pág. 22)

En todos los maestros tienen un papel de, enseñar y de dirigir el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos. Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

2.1.9.3 Juego según el número de participantes: juego individual, juego paralelo. juego de pareja, juego de grupo.

“Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance”. (Blanco, 2012, pág. 25).

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar

jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador.

En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social. Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros. En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

2.1.9.4 Juegos según la actividad que promueve en el niño

Juegos sensoriales: “Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos” (Blanco, 2012, pág.25)

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: “Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria” (Blanco, 2012, pág.25).

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia, andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

El juego manipulativo: “En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar” (Blanco, 2012, pág.25).

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores. (Blanco, 2012, pág.25).

El juego simbólico: El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo- a las personas convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar. (Blanco, 2012, pág.25).

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las

educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo. (Blanco, 2012, pág.).

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. (Blanco, 2012, pág.25).

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas. (Blanco, 2012, pág.25).

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal. (Blanco, 2012, pág.26).

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos. (Blanco, 2012, pág.26).

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. (Blanco, 2012, pág.26).

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo,

el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Según el momento en que se encuentra el grupo: Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para animar la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión

2.1.10 Características de los juegos

El juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a estas características:

- Es la actividad propia de la infancia.
- Se ha de considerar como una actitud, como un modo de interactuar con la realidad.
- La finalidad del juego es intrínseca; el niño no juega con ningún otro objetivo.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación. (Blanco, 2012, pág.).

Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.

” El juego al margen de la escuela motiva a los niños para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, la vecindad. Se elige libremente; los niños y niñas no se sienten obligados a jugar, pues si esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos.

El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan.

Para jugar no es preciso que haya material.

“Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas. Psicológicamente, se considera que, en algunas ocasiones, el juego tiene una función catártica, ya que puede servir para liberar tensiones”. (Blanco, 2012, pág. 26).

El juego infantil se diferencia del adulto en que este último busca en el juego un medio para distraerse, para relajarse, para relacionarse y, a veces, para descansar de otras actividades. Tal vez esta diferencia entre el juego de los niños y los adultos que da claramente resumida en este pensamiento: “¡los niños juegan para encontrar la realidad; los adultos juegan para rehuirla!”

Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego que van apareciendo conforme el niño va evolucionando. “las características

de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias”)

Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora. El juego produce placer, para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. “una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero”

“El juego permite un vuelco de todo el ser y una liberación energética que se reconoce en la alegría que se siente y que se transmite al aspecto lúdico es la expresión del ser que curioseas, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad”

2.1.11 Jugar es descubrir el entorno

Los primeros juegos del niño le permiten descubrir su cuerpo y determinar sus limitaciones. Después de la manipulación de los objetos aprende sus características (son duros, suaves, lisos o ásperos) y el funcionamiento (un balón rueda, la arena se cuela por entre los dedos, el agua puede transportar un barco, los lápices dejan señales). El pequeño experimenta las distintas posibilidades de los objetos y los utiliza de todas las formas a su alcance. (Ferland, 2005, pág. 23)

Este descubrimiento del mundo que rodea no concierne solamente a los objetos, sino también a las personas. Así, el niño comprende muy pronto que la mamá está orgullosa del dibujo tan bonito que ha realizado, puesto que pega su obra de arte en el frigorífico, pero da muchos gritos y

le castiga por el dibujo que realizo en la pared, a pesar de que le había quedado mucho mejor. Gradualmente, va desarrollando estrategias de acción que le permiten acomodarse tanto a los objetos como a las personas

De modo que cuando juega, desarrolla un tacto y un conocimiento, es decir, habilidades y actitudes que empleara en distintas situaciones de su vida cotidiana, de alguna manera, en el juego se ejercita para la vida real.

2.1.12 El juego como estructura o forma didáctica

Cuando pensamos en el lugar del juego en el contexto escolar, una de las primeras preguntas que nos hacemos es qué forma asume una actividad de enseñanza para que podamos llamarla juego. Esta alusión a la apariencia, a la imagen o al formato resulta necesaria a los fines de diferenciar el juego que llamamos de la verdad o espontaneo, del juego en le escuela. (Sarlé, 2001, pág. 36)

Un mismo juego asume características diversas de acuerdo con el contexto en el que desarrolla. No es lo mismo jugar a las cartas en la escuela, como una propuesta del maestro, aunque ambas actividades guarden entre sí ciertos parecidos de familia.

En la escuela, el maestro organiza y dispone las actividades para enseñar, ejercitar o facilitar el aprendizaje de ciertos contenidos; hay tiempos y espacios que respetar; etcétera la forma o estructura que asume el juego como actividad propuesta por el maestro pareciera uno de los rasgos característicos de lo lúdico en el contexto escolar.

El concepto de formato es desarrollado por Bruner al describir el andamiaje. Presentaremos sencillamente el abordaje de este autor con respecto a formato del juego, para luego presentar diversas situaciones

didácticas y particularizar su importancia como rasgo del juego en la escuela.

2.1.13 Los tipos de juegos motores y su aplicación. los campos de conocimiento y práctica de los juegos motores

Los juegos motores cumplen diversas funciones: desarrollo, adaptación y comunicación. Podemos decir que los juegos motores responden, en primer lugar y cronológicamente, a la necesidad de desarrollo físico y motor; además de un conjunto más amplio de aspectos que comporta la conducta humana en las primeras edades; más tarde, el juego motor utiliza la acción motriz y sus contextos para adaptarse mejor a las relaciones entre personas y emplea y comprender los significados de las cosas. Por ellos, la educación física se ha servido del juego como un gran medio para alcanzar sus objetivos, que le acompañan, como son el aprendizaje de habilidades motrices, cognoscitivas, afectivas y sociales. (Navarro, 2002, pág. 36)

El largo proceso de aprendizaje y desarrollo que supone la vida está marcado por muchas formas de concebir y vivir los juegos; seguramente, expondremos los modelos más característicos.

La profundización en el conocimiento y práctica del juego configura campos u orientaciones para el desarrollo de modelos de juegos: de esta manera, la educación física ha ido configurando formas caracterizadas, capaces de cumplir objetivos concretos en la práctica. Son cinco los campos principales que podemos distinguir:

- Educación, pues los juegos se utilizan en la escuela para favorecer el desarrollo infantil y de los jóvenes, sirven como medios para organizar la enseñanza y se ajustan, según su empleo, a variables didácticas) enculturación, porque los juegos tradicionales son modelos que ayudan

al aprendizaje de la propia cultura, sus pautas de comportamiento y valores que les dan sentido;

- Iniciación deportiva, porque el juego posee una frontera, a veces muy difusa, compartida con el deporte, en la medida que sus modelos contienen habilidades motrices específicas y algún tipo de organización para la acción, o acciones;
- Recreación, ya que los juegos sirven al ser humano de manera múltiple, cumpliendo funciones de organización de ocio y aportando un modelo placentero , renovador e integrador;
- Dinámica de grupo, porque el juego potencia los mecanismos de interacción, ya que se trata de una situación “simulada”, sin mayor importancia, en la que se pueden vivir experiencias nuevas y divertidas, y que favorece el aumento de las relaciones y su calidad.

2.1.14 Motricidad

“Este concepto engloba todas las situaciones motrices, tanto si se refieren a la psicomotricidad o a la socio motricidad y al mundo del trabajo (ergo motricidad) o del ocio (ludo motricidad), tanto si son tradicionales como institucionales (deporte)”. (Parleba, 2008, pág.341)

Este término sencillo ofrece la ventaja de ser conocido y de haberse beneficiado de varias décadas de la investigación fisiológica.

Su origen le ha dado sin embargo una acentuada orientación biomecánica, que a pesar de ser interesantes no responde a la pertinencia de la praxiología. Creemos pues conveniente recentrar su significado con las definiciones que vienen a continuación, en cuyo sentido empleamos en este léxico la palabra motricidad

2.1.14.1 Motricidad inteligente

Los psicólogos de la infancia en general, y la escuela de Piaget en particular, han demostrado en numerosas ocasiones que la motricidad está en el origen de la inteligencia. Piaget es categórico “todos los mecanismos cognitivos se fundan en la motricidad”, afirma; y no duda en añadir “el conocimiento lleva en sus mismas raíces una dimensión motriz permanente que está representada incluso en sus más altos niveles (Parlebas, 2008, pág.342)

Conceptos tan importantes como los del espacio, tiempo. Causalidad, azar y probabilidad se construyen durante el desarrollo de las conductas motrices del niño. Ideas que se usan diariamente y parecen imponerse por sí mismas, son en realidad construcciones que proceden de la experiencia perceptiva motriz del niño. Comprender el espacio y el tiempo significa ser capaz de actuar en ese espacio y durante ese tiempo ya que un bebe que manipula objetos y explora su espacio de desplazamiento, y un niño que corre, salta y juega a la pelota están creando las premisas de proceso posteriores más elaborados que fundamentaran lo que soleemos llamar inteligencia

Durante sus intercambios motores con el medio, el niño descifra y registra las respuestas; experimentan su cuerpo y sus capacidades y descodifica las reacciones del entorno. Es así como se constituyen y desarrollan, lentamente, los mecanismos cognitivos de su actividad motriz. En pocas palabras, las capacidades operatorias son resultadas en gran parte de operaciones que encuentran su soporte inicial en la acción motriz. Es en este sentido que se puede hablar de motricidad inteligente

2.1.15 Fases del desarrollo motor

El niño es un ser activo, dinámico, para él, Jugarse es esencialmente de aprender. Aunque por mucho tiempo el juego se ha visto como un

pasatiempo sin importancia. El juego activo del infante se centra alrededor de su cuerpo y facilita el aumento de las habilidades físicas y motrices, aspectos en los que se divide el desarrollo psicomotor, el cual se refiere a la enseñanza del movimiento con control y eficiencia en el espacio. Las habilidades motrices se refieren a un nivel en que el niño es capaz de operar con una considerable facilidad y eficiencia en su ambiente. Al madurar, estas habilidades pueden ser amplias en una variedad de juego y deportes.

1. Estabilidad: es la habilidad de mantener el equilibrio en relación con la fuerza de gravedad, aunque la aplicación natural de la fuerza pueda alterar las partes del cuerpo en una posición: es la forma básica del movimiento humano y es fundamental para el desarrollo de un movimiento eficiente. En esta categoría se encuentran los movimientos no locomotores que involucran actividades estacionarias como doblar, extensión, contracción y desviación : y actividad relacionada con el mantenimiento del equilibrio , como invertir el soporte y movimiento rotatorios
2. Locomoción: son los cambios en la localización del cuerpo en relación con puntos fijos del suelo. Incluye la proyección del cuerpo en el espacio externo la ubicación en el plano horizontal y vertical; le sirve al niño para explorar el mundo que lo rodea. Movimiento como caminar, correr, saltar y brincar son catalogados como locomotores. Para que se desarrolle la locomoción, la estabilidad debe ser dominada.
3. Manipulación: implica dar y recibir fuerza de objetos mediante el uso de manos y/o pies. Es importante en el niño para que tenga contactos físicos con los objetos y el mundo que le rodea y explore la relación entre objetos, movimientos y espacio. Patear, lanzar y apañar son ejemplos de estos movimientos. Los movimientos manipulativos se dividen en a) Propulsores; en los que el objeto es apartado del cuerpo y b) absorbentes: donde el niño coloca el cuerpo frente a la trayectoria

que lleve un objeto con el propósito de pararlo y desviarlo. Estos movimientos envuelven el hacer estimaciones del curso, distancia, velocidad, exactitud la masa del objeto en movimiento. Requiere, además, una eficiente habilidad locomotriz y estabilizadora.

La adquisición de las destrezas psicomotrices se considera como un proceso a través del cual el niño aprende a construir secuencias de movimiento que en la edad adolescente y adulta le serán de utilidad en las destrezas deportivas. Las fases del desarrollo motor tienen una secuencia de lo más simple a lo más complejo. En este proceso hay un aumento gradual de la estabilidad, la locomoción y la manipulación. Aunque estas fases son secuenciales, el tiempo de emerger depende de las habilidades, intereses y motivaciones de cada niño. (Villalobos, 2011 pág.16)

2.1.16 Habilidades motrices básicas

Entendemos por habilidades motoras básicas, todas las formas de movimientos naturales que son necesarias para la motricidad humana, que sirven de sustento para la motricidad fina y para la adquisición de destrezas más complejas. Es necesario fomentar el desarrollo y dominio correcto de las habilidades básicas como: saltar, correr, caminar, etc., ya que constituyen la parte esencial y básica de nuestra motricidad general, y así poder llevar a cabo las más específicas. Esto permitirá en el desarrollo del niño la adquisición de los objetivos de la educación física. (Prieto, 2010, pág. 82)

2.1.16.1 Clasificación

Estas habilidades físicas básicas se pueden clasificar en: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción. (Rodríguez, 2011, pág. 82)

- **Locomotorices:** Andar, correr, saltar, variaciones del salto, galopar, deslizarse, rodar, pararse, botar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, etc.
- **No locomotrices:** Su característica principal es el manejo y dominio del cuerpo en el espacio: balancearse, inclinarse, estirarse doblarse, girar, retorcerse, empujar, levantar, tracciones, colgarse, equilibrarse, etc.
- **De proyección/recepción** Se caracterizan por la proyección, manipulación y recepción de móviles y objetos: recepciones, lanzar, golpear, batear, atrapar, rodar, driblar, etc. Ahora se va a realizar unos apuntes sobre algunas de las habilidades motrices básicas de las que ya hemos hablado anteriormente en el breve estudio de la evolución motriz a lo largo de los primeros años de vida:

2.1.16.2 Locomotrices

La marcha: Andar es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. El ciclo completo del patrón motor, un paso, consiste en una fase de suspensión y otra de apoyo o contacto con cada pierna. No se puede mover sin ayuda en posición vertical hasta haber desarrollado suficiente fuerza muscular, reflejos antigraavitatorios adecuados y mecanismos de equilibrio mínimamente eficaces. Por tanto, no podrá andar de un modo eficaz hasta que el sistema nervioso sea capaz de controlar y coordinar su actividad muscular. El niño pasa de arrastrarse a andar a gatas, de ahí a andar con ayuda o a trompicones, hasta llegar a hacerlo de un modo normal. (Rodríguez, 2011, pág. 83)

Correr: Correr es un ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea". Para

Slocum y James, "correr es en realidad, una serie de saltos muy bien coordinados, en los que el peso del cuerpo, primero se sostiene en un pie, luego lo hace en el aire, después vuelve a sostenerse en el pie contrario, para volver a hacerlo en el aire". Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad. Antes de aprender a correr, el niño aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad. El niño ha de tener fuerza suficiente para impulsarse hacia arriba y hacia delante con una pierna, entrando en la fase de vuelo o de suspensión, así como la capacidad de coordinar los movimientos rápidos que se requieren para dar la zancada al correr y la de mantener el equilibrio en el proceso. (Rodríguez, 2011, pág. 83)

Saltar: Saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación. Tanto la dirección como el tipo de salto son importantes dentro del desarrollo de la habilidad física de salto. Éste puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia delante, hacia detrás o lateral, con un pie y caer sobre el otro, salto con los uno o dos pies y caída sobre uno o dos pies, salto a la pata coja... La capacidad física necesaria para saltar se adquiere al desarrollar la habilidad de correr. Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor. (Rodríguez, 2011, pág. 83)

2.1.16.3 No locomotrices

Equilibrio: El equilibrio es un factor de la motricidad infantil que evoluciona con la edad y que está estrechamente ligado a la maduración del SNC (Sistema Nervioso Central). (Rodríguez, 2011, pág. 84)

Hacia los dos años el niño es capaz de mantenerse sobre un apoyo aunque durante un muy breve tiempo. Hacia los tres años se puede observar un equilibrio estático sobre un pie de tres a cuatro segundos, y un equilibrio dinámico sobre unas líneas trazadas en el suelo. A los cuatro años es capaz de que ese equilibrio dinámico se amplíe a líneas curvas marcadas en el suelo. Hasta los siete años no consigue mantenerse en equilibrio con los ojos cerrados. Factores como la base, altura del centro de gravedad, número de apoyos, elevación sobre el suelo, estabilidad de la propia base, dinamismo del ejercicio, etc., pueden variar la dificultad de las tareas equilibradoras. (Rodríguez, 2011, pág.84)

2.1.16.4 Proyección/recepción

Lanzar: El desarrollo de la habilidad de lanzar ha sido un tema muy estudiado durante décadas. La forma, precisión, distancia y la velocidad en el momento de soltar el objeto se han empleado como criterios para evaluar la capacidad de lanzamiento de los niños. Ante diversidad de lanzamientos y ante la imposibilidad de explicar todos brevemente se citarán las clases de lanzamientos que podemos observar: lanzamientos que emplean los niños nada más adquirir la habilidad y difícilmente clasificables en otras formas de lanzamiento, lanzamiento por encima del hombro, lanzamiento lateral, lanzamiento de atrás a delante. (Rodríguez, 2011, pág. 84)

Coger: Coger, como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo. El modelo de la forma madura de esta habilidad es la recepción con las manos. En este caso, cuando otras partes del cuerpo se emplean junto con las manos, la acción se convertiría en una forma de parar. El dominio de la habilidad de coger se desarrolla a ritmo lento en comparación con otras habilidades porque necesita de la sincronización de las propias acciones con las acciones del móvil, exigiendo unos ajustes

perceptivo-motores complejos. Los brazos han de perder la rigidez de las primeras edades, dos a tres años, para hacerse más flexibles, localizándose junto al cuerpo, cuatro años. Hacia los cinco años la mayoría, al menos el cincuenta por ciento, de los niños están capacitados para recepcionar al vuelo una pelota. Pero a la hora de desarrollar esta habilidad debemos tener en consideración aspectos tan importantes como el tamaño y la velocidad del móvil. (Rodríguez, 2011, pág.85)

Golpear: Golpear es la acción de balancear los brazos y dar a un objeto. Las habilidades de golpear se llevan a cabo en diversos planos y muy distintas circunstancias: por encima del hombro, laterales, de atrás adelante, con la mano, con la cabeza, con el pie, con un bate, con una raqueta, con un palo de golf, con un palo de hockey... El éxito del golpe dependerá del tamaño, peso, adaptación a la mano del objeto que golpea y de las características del móvil a golpear. Dicho éxito viene, además, condicionado por la posición del cuerpo y sus miembros antes y durante la fase de golpeo. (Rodríguez, 2011, pág. 85)

Dar patadas a un balón: Dar una patada es una forma única de golpear, en la que se usa el pie para dar fuerza a una pelota. Es la habilidad que requiere del niño el equilibrio sobre un apoyo necesario para dejar una pierna liberada para golpear.

Ésta habilidad mejora cuando el niño progresa en la participación de las extremidades superiores, el balanceo de la pierna de golpeo y el equilibrio sobre el apoyo. (Rodríguez, 2011, pág.85)

2.1.17 Potenciar la motricidad gruesa con juegos

Si desea ayudar a tu hijo en el desarrollo de sus habilidades de motricidad gruesa, debes ofrecerle varias oportunidades, sobretodo tiempo y espacio, para que pueda moverse y experimentar. Incluso se

puede incentivar con actividades bien distintas para favorecer el movimiento. Aquí se propinan algunas ideas y juegos para que ayuden al niño con la motricidad gruesa:

Puntería con las latas: Coloca unas cuantas latas vacías y limpias en forma de pirámide y coloca al niño un poco alejado. Con una pelota debe tirar las latas. Esto entrena la coordinación y el control de la fuerza.

Coger: Agarrar o capturar objetos, este tipo de juegos trabajan la fuerza y la resistencia además de la coordinación, elementos importantes de la motricidad gruesa.

Globo: Con un globo pueden hacerse grandes cosas. Puedes jugar con el niño a lanzar y atrapar el globo, o a golpearlo hacia arriba. Puesto que un globo es bastante más lento que una pelota hay más tiempo de reacción

Parques: Llevar al niño al parque tan a menudo como sea posible. En un parque infantil hay muchas actividades por hacer, y es un espacio abierto y por tanto emocionante y bueno por el aire fresco. Correr y saltar por el parque le permite desarrollar mucho la motricidad gruesa, especialmente el equilibrio.

Hacer equilibrios: Procura aprovechar cualquiera oportunidad para que el niño juegue y practique su motricidad gruesa.

Un muro bajo o un tronco caído en el bosque son perfectos para que haga equilibrios cruzándolos de un lado a otro.

Saltar charcos: También la lluvia es apropiada para trabajar la motricidad gruesa de los niños. ¿A ver quién puede saltar los charcos sin mojarse los pies? (Riera, 2014, pág. 15)

2.1.18 Materiales didácticos para el desarrollo de la coordinación motora gruesa

Para el desarrollo de este tema es necesario plantear algunas ideas que podrían ser de utilidad para quien se ocupe de trabajar con los niños.

Por la dimensión de estos materiales (hamacas, toboganes, escalares, túneles, argollas, barcos, etc.) es poco probable que sean elaborados por una sola persona. En consecuencia se sugiere que se constituyan en proyectos que podrán realizar el patronato de la institución, grupos de voluntarios, comité de padres de familia. Asociación de desarrollo comunal o cualquier otra instancia organizativa de la comunidad.

En este sentido, al ser recursos materiales de más costo financiero, humano, de tiempo, etc. Sería lo óptimo que estuviera al servicio permanente de todos los miembros de la localidad. Para ellos se requiere de un grupo permanentemente encargado de su mantenimiento y verla por la seguridad de los niños.

Los recursos para el desarrollo de la motricidad gruesa ofrecen valiosas experiencias de aprendizaje para los niños, sobre todo por más ilimitaciones de espacio de algunas viviendas y salas preescolares, ofrecen la oportunidad de que los niños disfruten del sol, el aire, del zacate, de la arena del frescor de las plantas, etc. Permite que los pequeños puedan correr, saltar, dar vueltas, rodar, en fin rienda suelta a toda su energía en un ambiente de seguridad. (Zúñiga, 2009 pág. 242).

Al respecto, es necesario recalcar que este tipo de material debe mantenerse en excelente estado para evitar accidentes. Los niños deben saber cómo usarlos correctamente y siempre deberán estar acompañados de adultos que están atentos a los juegos, consecuentemente, este momento o periodo debe estar supervisado y no ser aprovechado por el

educador en otras labores. La administración podrá establecer horarios para esto.

2.1.19 Papel del maestro

El maestro es responsable de seleccionar, aumentar el equipo, repararlo con frecuencia, pero más aún le corresponde velar por la forma en que se use. Para ello deberá disfrutar de las actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa tanto como los niños, estar atento a activar el juego, a variarlo de acuerdo con los niveles e intereses del grupo, estar dispuesto a conciliar los intereses personales y los del grupo, ayudar al niño tímido a incorporarse, calma al agresivo, reorientar a los que perturban el trabajo de los demás. El educador debe trabajar con los niños, posibilitar, más que inferir.

Le corresponde también enriquecer con sus sugerencias y comentarios, no organizar directamente el juego, pero si recoger los intereses, preguntas, agregar información, ayudar a que diferencia lo conocido de lo desconocido.

La observación permanente de los niños le permitirá al educador detectar necesidades particulares. Al respecto se sugiere que las anote por escrito a fin de llevar un auténtico seguimiento de sus alumnos y poder realmente ayudarlos a que ellos construyan sus soluciones. Se recomienda que sea él quien trabaje de frente al sol; los niños lo harán de espalda. Se recomienda planificar algún tipo de actividad organizada para el momento de actividades de espacio exterior. Estas podrían promoverse en la mitad del periodo desde luego que para responder a objetivos de aprendizaje (Zúñiga, 2009 pág. 242).

Le corresponde al educador promover actividades que le permitan al niño tomar conciencia de las posibilidades de su propio cuerpo para

ejecutar movimiento, para que disfrute de ellas y encuentre nuevas formas de expresión ; así como iniciar o detener el juego juzgue conveniente.

Entre las actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa que pueden realizarse durante el periodo de actividades al aire libre o como parte de cualquier otro momento (música, literatura, conversación, educación física, etc.). Pueden aprenderse gran cantidad. Estas pueden ser sugeridas por cualquier miembro de la comunidad educativa. Algunos ejemplos son:

1. Expresión corporal
2. Uso del equipo mecánico y de juguetes más pequeños (carros, bolas, patines, triciclos, etc.)
3. Continuidad de actividades del aula
4. Técnicas de expresión grafico-plástico, construcción con material tridimensional, etc.
5. Cultivo de la huerta
6. Cuidado de los animales domésticos
7. Juego con agua, arena, tierra.
8. Reuniones, celebraciones de cumpleaños, patrias, etc.
9. Recoger, clasificar hojas, semillas, piedras, flores.
10. Buscar la sombra, sentir el calor, el frío, el viento, la lluvia, cambios de temperatura, encender fuego, bajar frutas, arreglar el césped, barrer el arena cementada, hacer excursiones, jugar escondido, mejorar los hábitos alimenticios de los niños y sus familiares

Pueden también llevarse a acabo otras actividades para el desarrollo motor grueso que el proceso de enseñanza y aprendizaje demande y que el maestro considere posibles.

En general deben entenderse estas actividades como formas de comunicación, como oportunidades para conocer individualmente cada año y como desarrollo y enriqueciendo personal y grupal. Además estas

actividades de movimiento pueden contribuir a que los niños con problemas de aprendizaje o con retardo mejoren su rendimiento.

Conviene, por esta razón, que el niño tenga ropa cómoda que le permita moverse con holgura. El tiempo prudencial para la actividad puede oscilar entre 20 a 30 minutos. Si la institución no cuenta con un amplio espacio exterior, podrían considerarse las visitas o excursiones a plazas, terrenos, parques cercanos a la institución, como otros espacios para realizar actividades. Pueden proponerse horarios alternos como otros recursos para que todos los grupos puedan disfrutar de tan valiosas oportunidades. Estas decisiones pueden tomarse de acuerdo con los siguientes criterios de grupos, cantidad de equipo, horas al día de permanencia en la institución, cercana de los servicios sanitarios, resistencia de calor, áreas cercanas

2.2 Posicionamiento teórico personal

Según Piaget motricidad y actividad constituyen un todo funcional sobre el cual se fundamenta el conocimiento ya que la educación psicomotriz es la base de toda educación ya que es un proceso basado en la que la acción del cuerpo. Su objetivo es educar metódicamente las conductas motrices perceptivas motrices para facilitar la acción educativa y la integración escolar y social del alumno. A pesar de que cada niño/a es único y su proceso de desarrollo no puede estudiarse aislado del contexto familiar y social que le es propio, hay aspectos de la infancia que son comunes a todos los pequeños seres humanos que viven o han vivido a lo largo de nuestra historia. Todos, por ejemplo, necesitan un clima efectivo y una cierta calidad de vida para que su proceso de desarrollo sea lo, mejor posible.

Dentro de la diversidad que presenta el proyecto evolutivo de cada niño, la infancia va hacer para todos ellos una etapa de grandes cambios

estructurales y funcionales. Y los padres, pertenezcan a la cultura que pertenezcan, deberían adaptarse a tales cambios y modificar sus prácticas parentales coevolucionando al ritmo del progreso de sus retoños.

El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual.

El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital. La acción de jugar es auto motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos.

Es por ello que las maestras de estos niveles educativos deben utilizar variedad de juegos con el objetivo de que los niños asimilen los diferentes contenidos que la maestra le imparte, el niño por medio del juego puede aprender muchas cosas de manera significativa.

El juego es una actividad que implica comunicación; cuando un niño juega se activan los sentimientos, emociones y afectos. El espacio de confianza creado entre el adulto y el niño supone el inicio de la vida efectiva y social. Para que el niño pueda jugar tiene que sentirse seguro afectivamente; de esta forma se irá haciendo progresivamente más autónomo con respecto al adulto y obtendrá una autoestima positiva.

2.3 Glosario de términos

Coordinación viso-motriz: coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento.

Coordinación viso-pédica: coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión.

Coordinación: es el control coordinado de los movimientos del cuerpo.

Desarrollo: Proceso de cambio cualitativo y cuantitativo de los procesos y funciones del ser humano.

Dominio Corporal Dinámico: es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos

Dominio Corporal Estático: actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya en el equilibrio estático, la respiración y la relajación.

Equilibrio dinámico: es la capacidad de mantener diversas posiciones durante el desplazamiento del cuerpo.

Equilibrio estático: es la capacidad de mantener una posición sin moverse,

Habilidades: Capacidad y disposición para algo. Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza.

Locomoción: serie de movimientos alternantes, rítmicos, de las extremidades y del tronco que determinan un desplazamiento hacia delante del centro de gravedad.

Maduración: Adquirir pleno desarrollo físico e intelectual

Motricidad Gruesa: son los movimientos amplios que necesitan de coordinación general y coordinación visomotora, tono muscular, equilibrio etc.

Motricidad: es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos.

Psicomotricidad: campo de conocimiento que estudia los elementos que intervienen en las vivencias y movimientos del cuerpo y la mente de los seres humanos

2.4 Interrogantes de investigación

- ¿Cuál es el nivel de conocimientos que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015?
- ¿La aplicación adecuada de los juegos didácticos en el desarrollar la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas?
- ¿Cómo socializar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a las maestras y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas

2.5 Matriz categorial

Cuadro 1 Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Los juegos son desarrollados para fomentar la mejora intelectual de los niños	Juegos didácticos	<p>Importancia</p> <p>Tipos de juegos</p> <p>Clases</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias de Aprendizaje • Rienda Suelta a su energía • Pautas de comportamiento • En el espacio • Rol del Adulto • Número de participantes • Según la Actividad • Situación del grupo • Ejercicios • Simbólicos • Reglas • Grupales • Individuales
En la coordinación motriz gruesa intervienen las grandes masas musculares de ejecución de movimientos que no requieren precisión	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo Motor • Dominio corporal • Equilibrio 	<ul style="list-style-type: none"> • Estabilidad • Locomoción • Manipulación • Control corporal • Desplazamientos Sincronizados • Dinámico • Estático

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

3.1.1 Investigación bibliográfica

Se utilizó la investigación bibliográfica porque se utilizó textos, libros, revistas, folletos, periódicos, archivos, entre otros; los mismos que ayudaron a plantear y fundamentar acerca de los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuqui parroquia Pablo Arenas

3.1.2. Investigación de campo

La investigación que se aplicó fue de campo ya que la información se la pudo recoger libremente mediante consultas, preguntas, entrevistas, encuesta y ficha de observación ayudaron a la realización del trabajo de grado, y sin haber la necesidad de ser en el lugar educativo investigado.

3.1.3. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación se realizó para descubrir cada uno de los aspectos presentados en el problema de investigación acerca de los mismos que ayudaron a plantear y fundamentar acerca de los juegos

didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas

3.1.4. Investigación propositiva

Sirvió para realizar una alternativa de solución luego de conocer los resultados del problema planteado acerca de “los mismos que ayudaron a plantear y fundamentar acerca de los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas

3.2. Métodos

En cuanto a los métodos, se utilizó los diferentes tipos de métodos como son: la observación, sistémico, además de los métodos como el analítico sintético, inductivo deductivo; y las técnicas de la encuesta, y la ficha de observación, cada uno de ellos empleados en los diferentes procesos y etapas de la investigación.

3.2.1 Método inductivo

El método inductivo va de lo particular a lo general el cual nos permitió ver los problemas individuales para llegar al problema general de investigación. Para después sacar las debidas conclusiones luego de haber sido evaluado.

3.2.2 Método deductivo .- El método deductivo va de lo general a lo particular, el cual ayudó a seleccionar el problema de investigación en

mención al problema para luego ser analizados uno por uno, y de ahí obtener las respectivas preguntas sobre el tema de investigación que fue aplicado directamente la entrevista a los profesores y fichas de observación a los niños y niñas con respecto al tema que es la enseñanza de la motricidad gruesa por medio de juegos didácticos

3.2.3 Método sistémico.

Este método fue utilizado en la organización de los elementos del proyecto como un sistema coherente, buscando la relación entre ellos, como también la relación entre hechos y fenómenos socio educativos que se van a lograr descubrir en la realización de nuestro proyecto.

3.3. Técnicas e instrumentos

En este trabajo de investigación para la recolección de datos e información se utilizó la técnica de encuesta y ficha de observación, para con esto facilitar la tabulación de los resultados y las mismas que fueron aplicadas en el Centro de Educación Básica 5 de Junio de la parroquia de Pablo Arenas a los profesores y niños/as

3.4 Población

La población fue de 55 niños de primero de básica e inicial y 2 maestras del área del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la parroquia de Pablo Arenas perteneciente a Urcuquí provincia de Imbabura

Cuadro 2 Población

“Centro de Educación Básica 5 de Junio”		
	NIÑOS/AS	DOCENTES
Paralelo “A”	27	1
Paralelo “B”	28	1
TOTAL	56	2

3.5 Muestra

Por tratarse una población reducida no se procederá al cálculo de la muestra sino se trabajará con toda la población a investigar

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Ficha de observación a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio

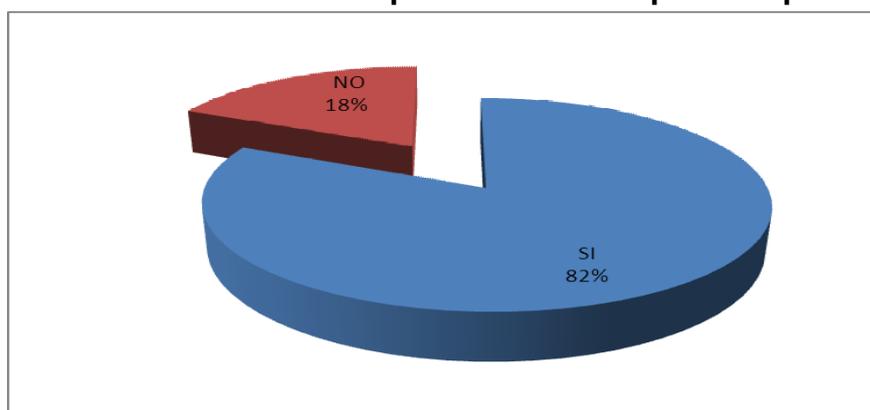
1. El niño se desplaza libremente por el espacio

Cuadro 3 El niño se desplaza libremente por el espacio

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	45	82
NO	10	18
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 1 El niño se desplaza libremente por el espacio



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

En el análisis realizado se llegó a determinar que más de la mitad de los niños si tienen un buen desplazamiento por el espacio pero la tercera parte todavía tiene dificultades para conseguir realizar esta actividad

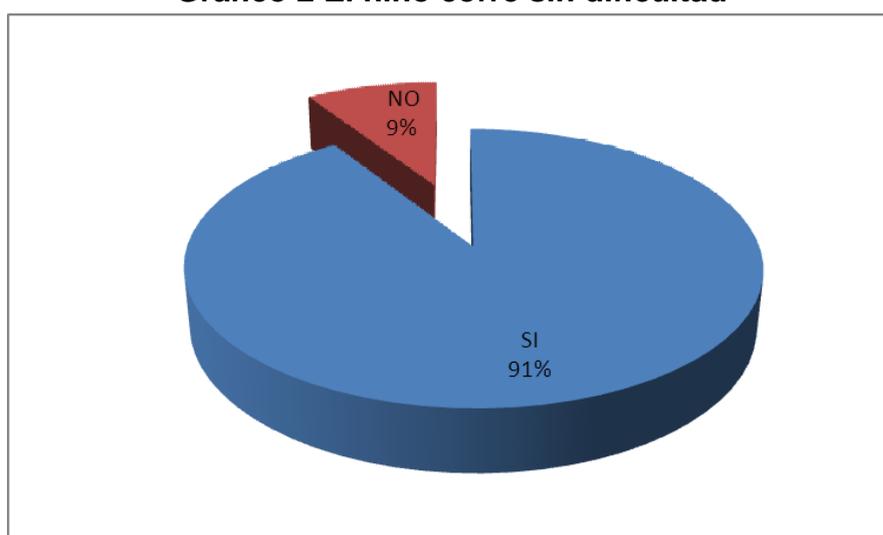
2. El niño corre sin dificultad

Cuadro 4 El niño corre sin dificultad

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	50	91
NO	5	9
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 2 El niño corre sin dificultad



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La mayoría de los niños investigados corren sin ninguna dificultad pero existe un número reducido que todavía tiene este problema observando a estos pocos estudiantes que no tienen equilibrio y siendo este un inconveniente para no poder realizar la actividad asignada

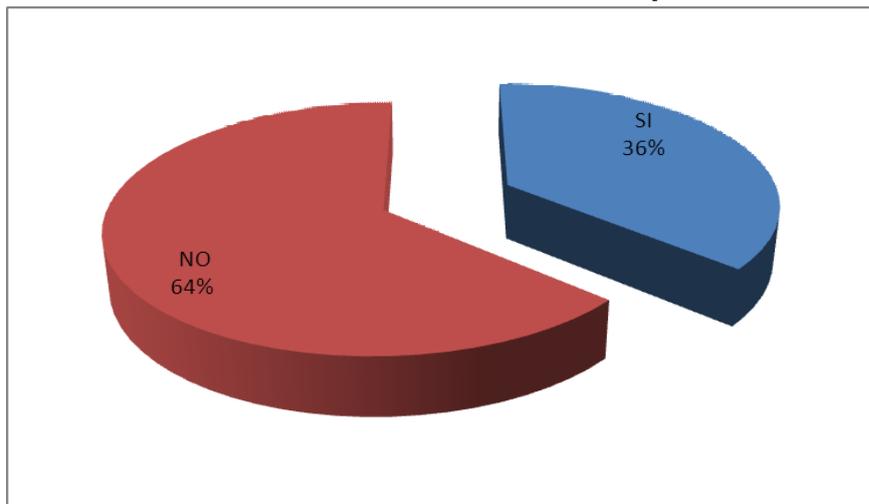
3. El niño salta en un pie

Cuadro 5 El niño salta en un pie

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	20	36
NO	35	64
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 3 El niño salta en un pie



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La mayoría de los niños encuestados no tienen la habilidad para poder saltar en un solo pie ya que no logran mantener el equilibrio pero esto no es un problema ya que pueden lograr superar el problema haciéndoles realizar ejercicios acordes a las destrezas que les falta, pero una tercera parte si logra hacerlo.

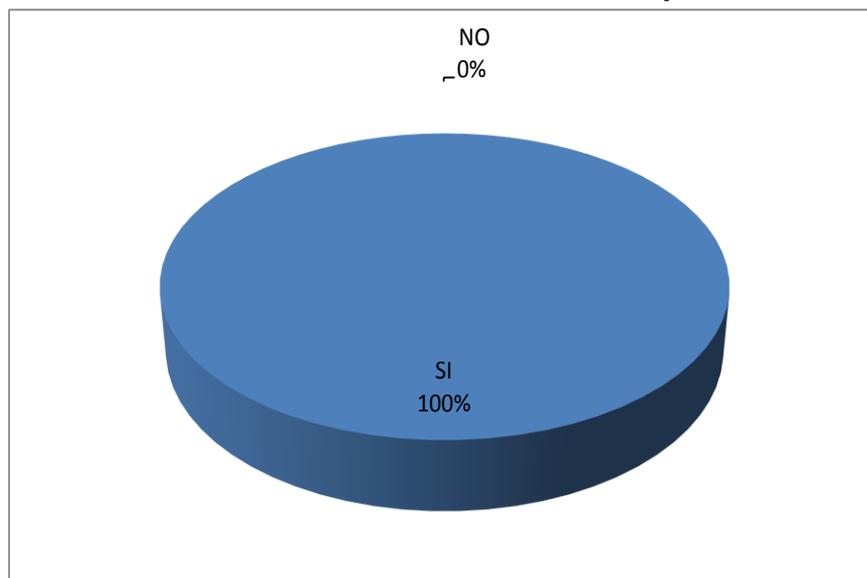
4. El niño salta en dos pies

Cuadro 6 El niño salta en dos pies

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	55	100
NO	0	0
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 4 El niño salta en dos pies



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

Todos los niños encuestados logran saltar en dos pies ya que esta actividad no es complicada porque utilizan los dos pies, siendo esto beneficioso para realizar las actividades encomendadas al momento de la clase

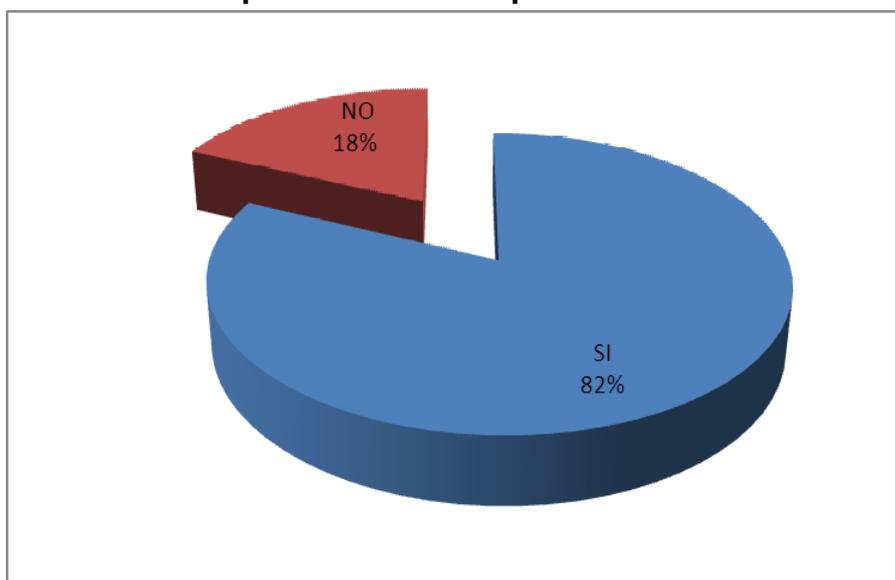
5. El niños es desplaza con su cuerpo en contacto con el suelo apoyándose con los codos arrastrando su cuerpo

Cuadro 7 Se desplaza con su cuerpo en contacto con el suelo

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	45	82
NO	10	18
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 5 Se desplaza con su cuerpo en contacto con el suelo



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La mayoría de los niños tienen dificultad para desplazarse con su cuerpo en contacto con el suelo apoyándose con los codos arrastrando su cuerpo, pero la tercera parte si logra hacerlo.

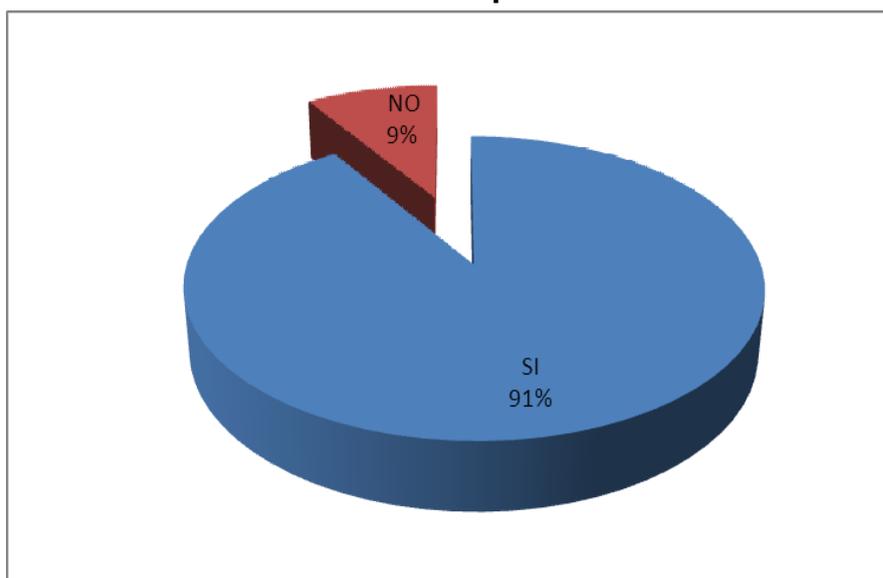
6. El niño trepa si dificultad

Cuadro 8 El niño trepa si dificultad

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	50	91
NO	5	9
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 6 El niño trepa si dificultad



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La mayoría de los niños encuestados trepan si dificultad siendo este un factor muy bueno para el desarrollo correcto de la motricidad gruesa pero un número reducido tiene el problema de no lograr hacerlo

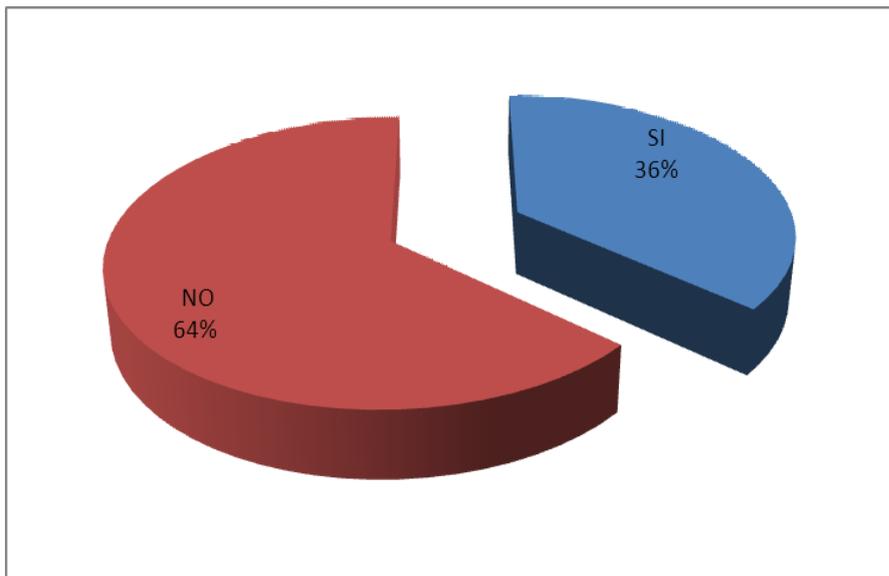
7. El niño mantiene el equilibrio dinámico manteniendo diversas posiciones

Cuadro 9 Mantiene el equilibrio dinámico en diversas posiciones

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	20	36
NO	35	64
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 7 Mantiene el equilibrio dinámico en diversas posiciones



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La mayoría de los niños no logra mantener el equilibrio dinámico manteniendo diversas posiciones pero la cuarta parte si logra desarrollar esta destreza

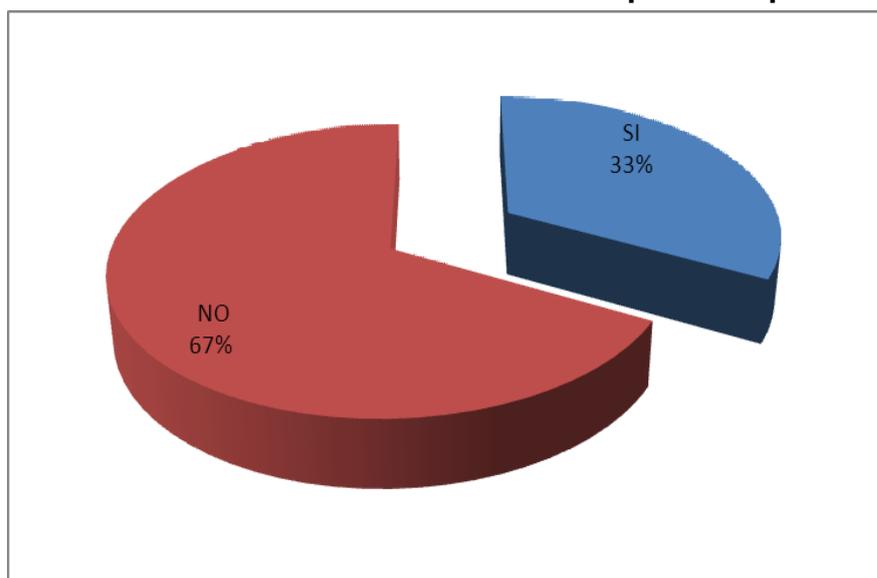
8. Recorre en línea recta con la pierna izquierda saltando la distancia de 5m

Cuadro 10 Recorre en línea recta con la pierna izquierda

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	18	33
NO	37	67
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 8 Recorre en línea recta con la pierna izquierda



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La mayoría de los niños no recorre en línea recta con la pierna izquierda saltando la distancia de 5m pero una tercera parte si logra hacer la actividad sin ningún inconveniente

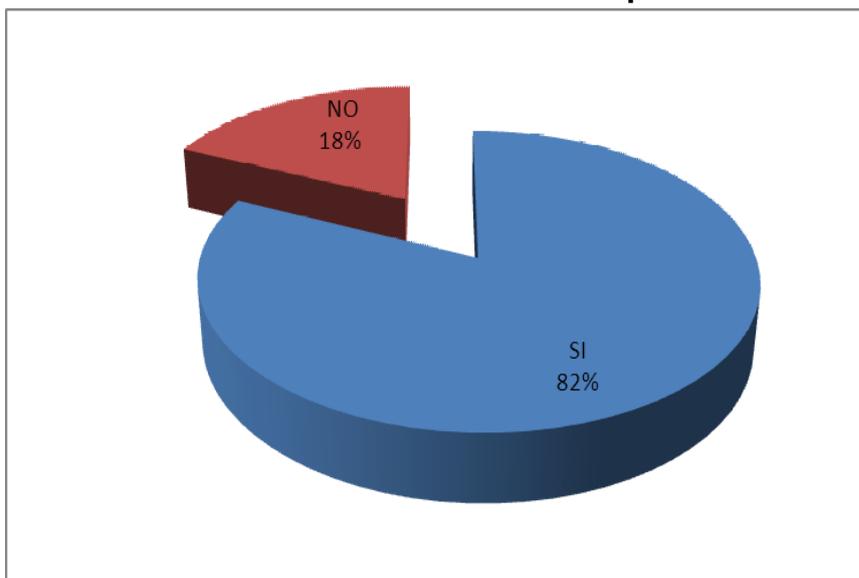
9. Recorre en línea recta con la pierna derecha saltando la distancia de 5m.

Cuadro 11 Recorre en línea recta con la pierna derecha

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	45	82
NO	10	18
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 9 Recorre en línea recta con la pierna derecha



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La mayoría de los niños si recorre en línea recta con la pierna derecha saltando la distancia de 5m pero una tercera parte no logra hacer la actividad

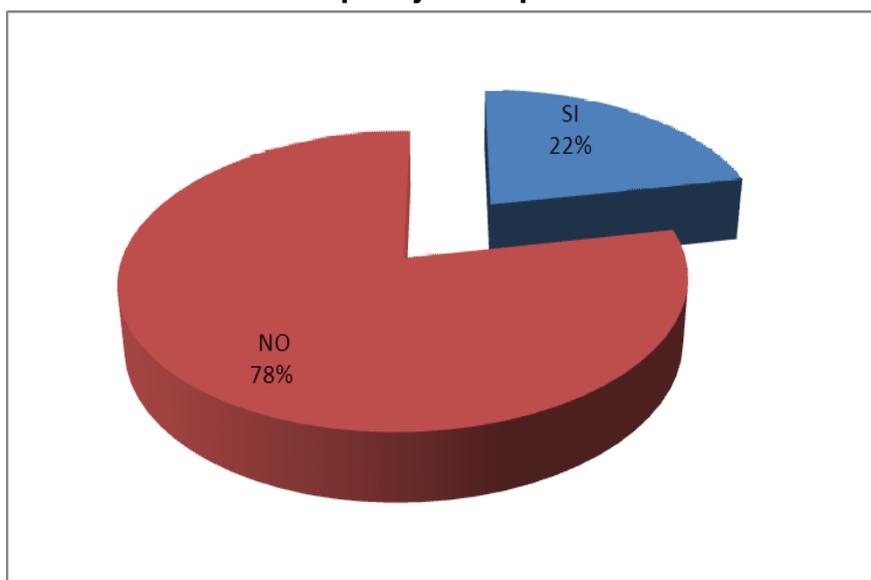
10. Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.

Cuadro 12 Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	12	22
NO	43	78
TOTAL	55	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 10 Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

El saltar con los pies juntos por encima de una cuerda es todavía difícil para la mayoría de los niños pero una tercera parte si logra realizar la actividad sin ningún problema

4.2 Encuesta dirigida a las maestras del Centro de Educación Básica 5 de Junio

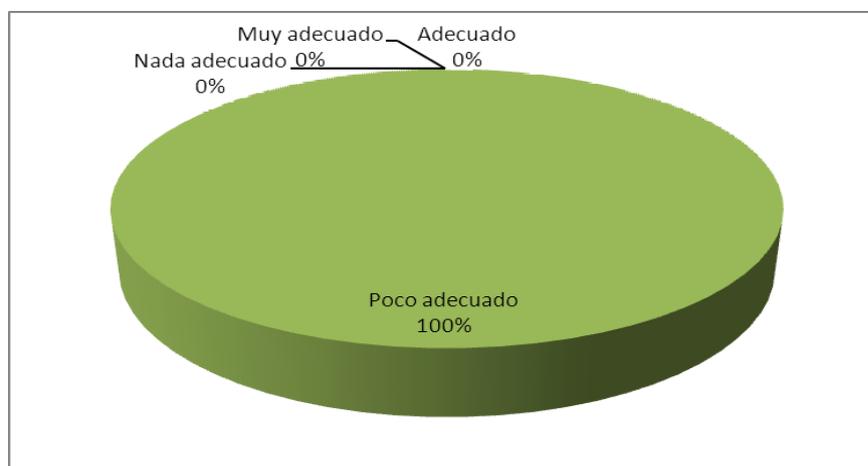
1.- Su nivel de conocimiento acerca de los juegos didácticos es

Cuadro 13 Niveles de conocimiento acerca de los juegos didácticos

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Muy adecuado	0	0
Adecuado	0	0
Poco adecuado	2	100
Nada adecuado	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 11 Niveles de conocimiento acerca de los juegos didácticos



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

Las docentes encuestas manifiestan que el conocimiento que tienen acerca de juegos didácticos es poco adecuado, siendo este un inconveniente ya que si desconocen este tema importante no podrán aplicar el conocimiento con los niños para que su aprendizaje sea divertido y fácil de realizar

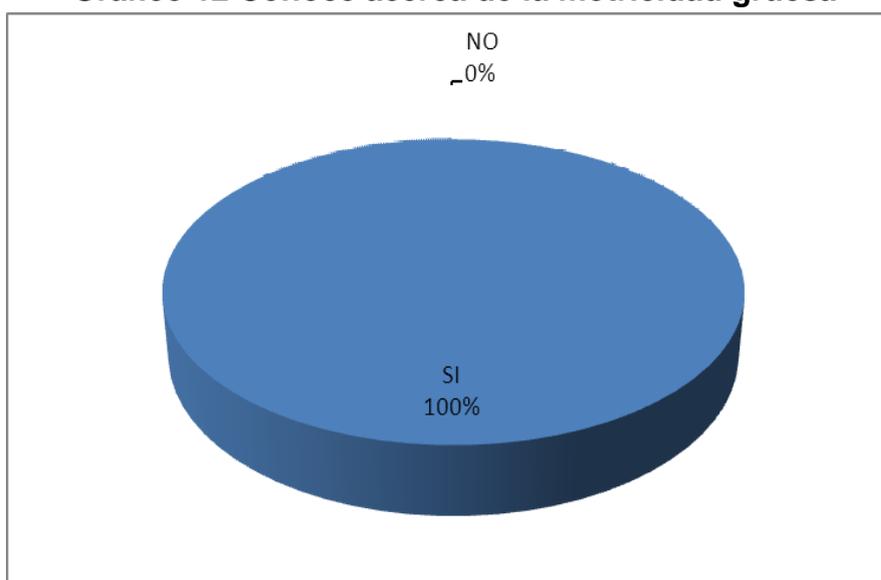
2.- ¿Conoce usted acerca de la motricidad gruesa?

Cuadro 14 Conoce acerca de la motricidad gruesa

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 12 Conoce acerca de la motricidad gruesa



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La totalidad de las maestras encuestadas manifiestan que si conocen acerca del tema de motricidad gruesa siendo importante este conocimiento porque logra el desarrollo infantil

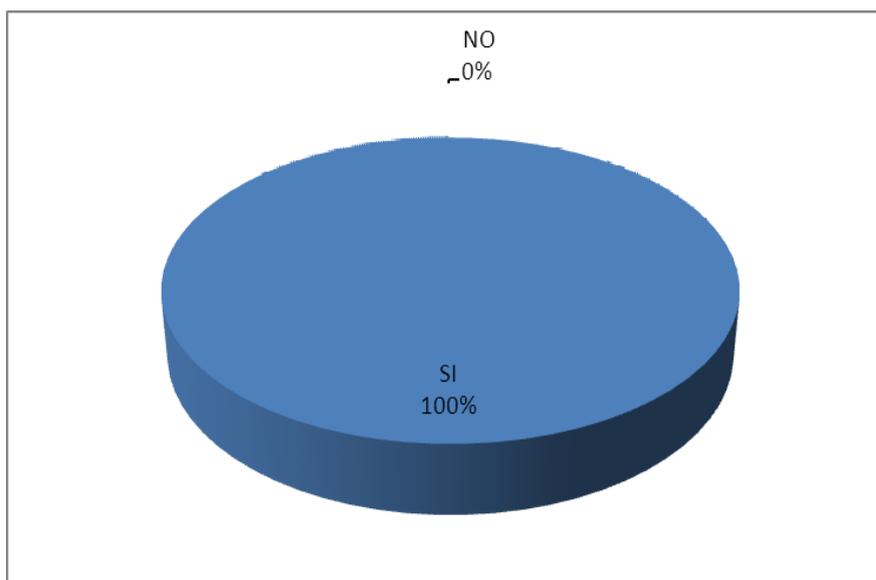
3.- ¿Conoce sobre las actividades lúdicas?

Cuadro 15 Conoce sobre las actividades lúdicas

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 13 Conoce sobre las actividades lúdicas



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La totalidad de las maestras encuestadas manifiestan que si conocen acerca del tema de actividades lúdicas siendo beneficioso para los niños ya que si ellas conocen del tema pueden aplicar sus conocimientos con sus estudiantes y enseñarles divirtiéndose

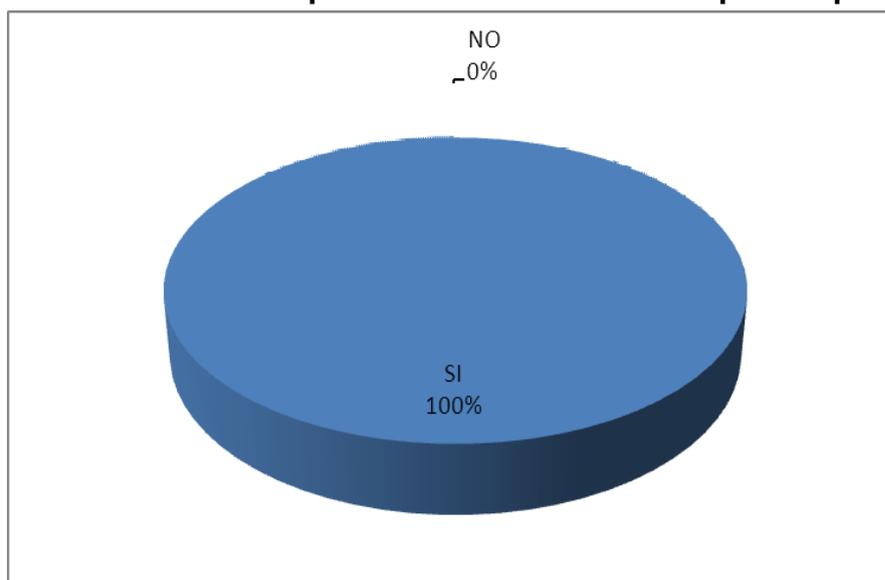
4.- ¿Ha notado que sus estudiantes tienen poco equilibrio?

Cuadro 16 Ha notado que sus estudiantes tienen poco equilibrio

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SI	2	100
NO	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 14 Ha notado que sus estudiantes tienen poco equilibrio



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La totalidad de las maestras concuerdan que si han notado y observado que sus estudiantes tienen problemas de equilibrio, teniendo que ser este dato utilizado para reforzar esta área.

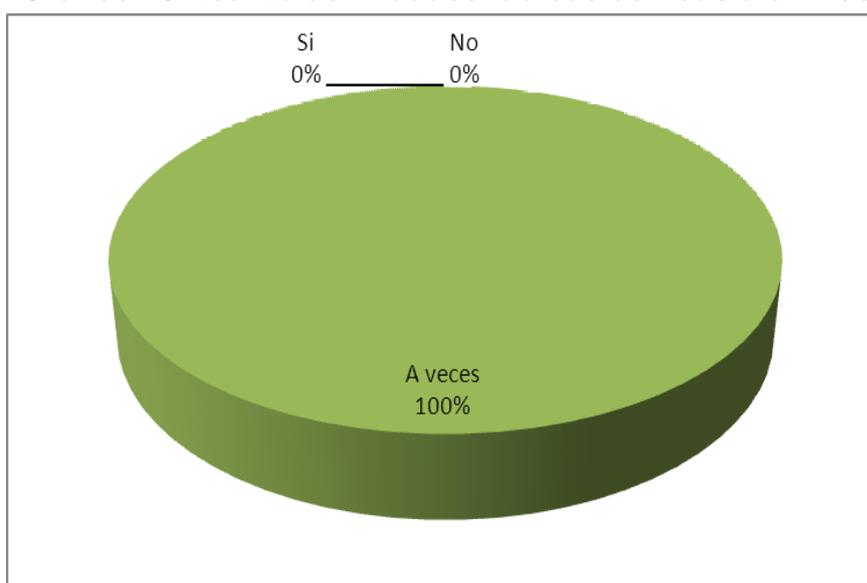
5.- ¿Usted realiza actividades lúdicas con sus alumnos?

Cuadro 17 Realiza actividades lúdicas con sus alumnos

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	0	0
No	0	0
A veces	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 15 Realiza actividades lúdicas con sus alumnos



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

Las maestras manifiestan que a veces realizan actividades lúdicas con sus estudiantes, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse, motivado a que el niño realice la actividad

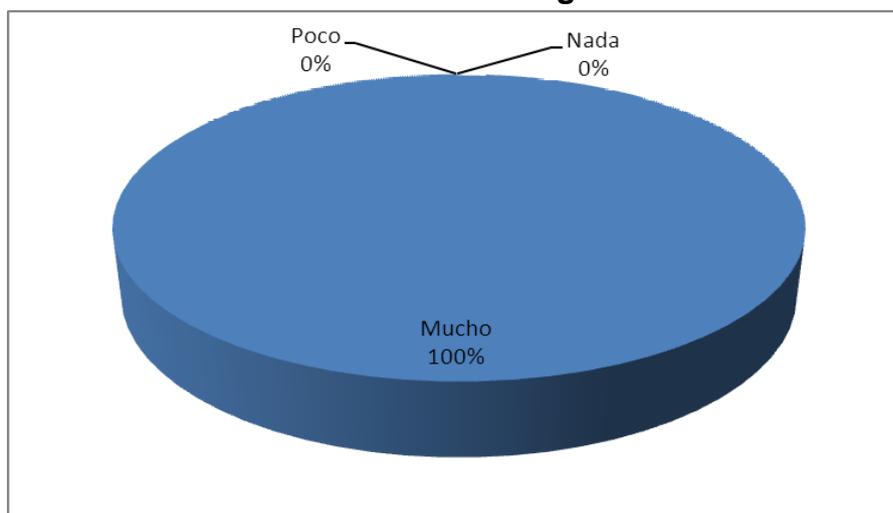
6.- ¿Promueve la salud y el desarrollo de la motricidad gruesa en sus alumnos?

Cuadro 18 Promueve la motricidad gruesa en sus alumnos

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Mucho	2	100
Poco	0	0
Nada	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 16 Promueve la motricidad gruesa en sus alumnos



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La totalidad de las maestras promueven mucho la salud y el desarrollo de la motricidad gruesa en sus alumnos y les ofrecen de manera atractiva las actividades para que el niño se sienta con libertad de acción a través de la actividad que les presenta

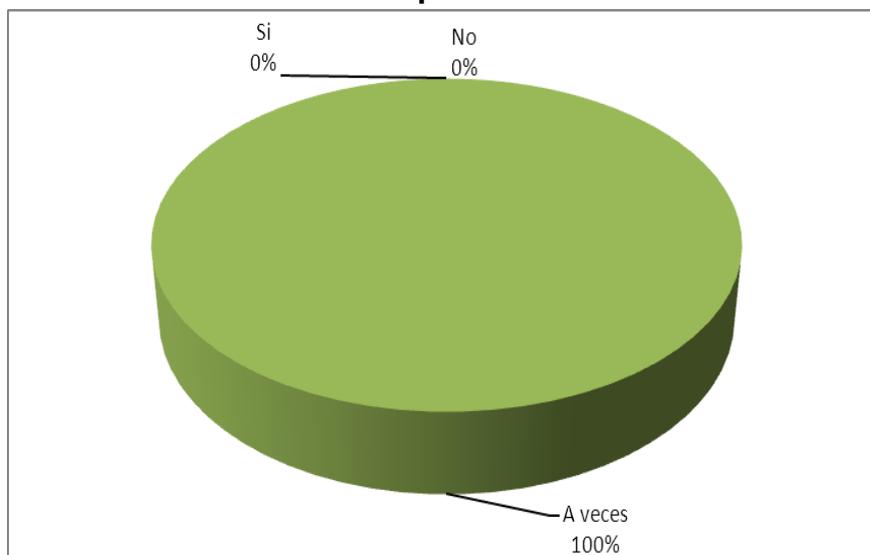
7.- ¿En la institución educativa donde usted trabaja realiza actividades de motricidad gruesa como: mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar la pelota etc.

Cuadro 19 La institución promueve actividades lúdicas

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	0	0
No	0	100
A veces	2	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 17 La institución promueve actividades lúdicas



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

En la institución educativa donde las maestras trabajan a veces promueven la realización de actividades lúdicas como: mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar la pelota, provocando en los niños que no se practique ni desarrollen estas destrezas.

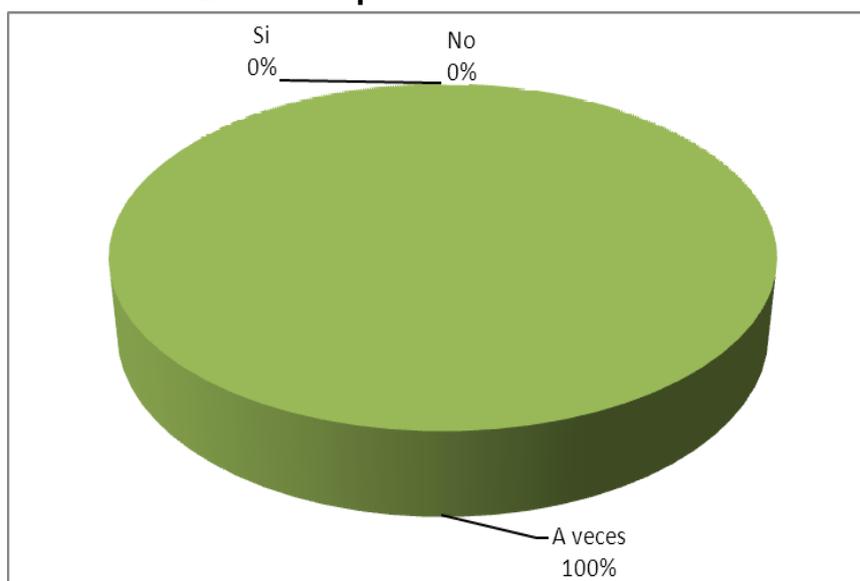
8.- ¿Ha observado si los niños del aula pueden diferenciar su lateralidad correctamente?

Cuadro 20 Los niños pueden diferenciar su lateralidad

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	0	0
No	0	0
A veces	2	100
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 18 Los niños pueden diferenciar su lateralidad



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

Las maestras han observado que a veces los niños pueden distinguir su lateralidad sin encontrar inconveniente al momento de diferenciar su lado dominante

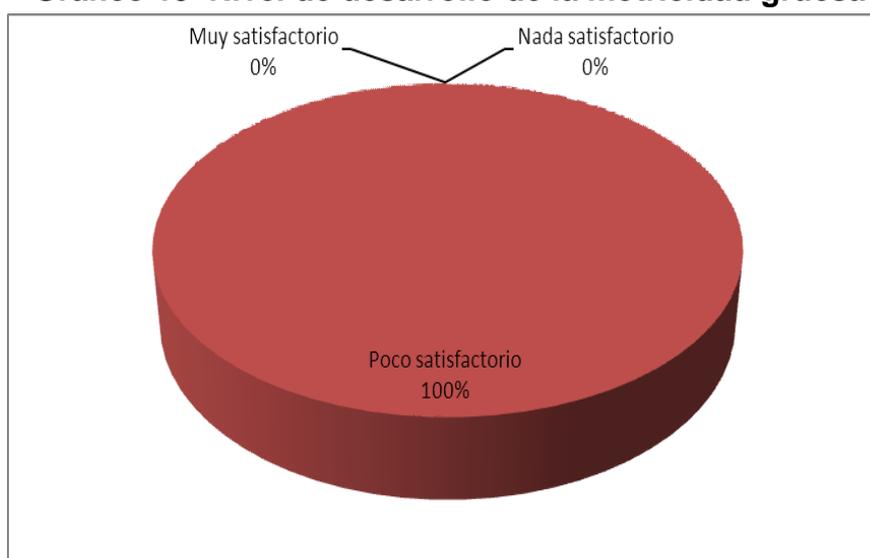
9. ¿El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa es?

Cuadro 21 Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Muy satisfactorio	0	0
Poco satisfactorio	2	100
Nada satisfactorio	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 19 Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

Las maestras han observado que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa es poco satisfactorio en los niños ya que les hace falta ampliar esta destreza que su fundamental a su edad

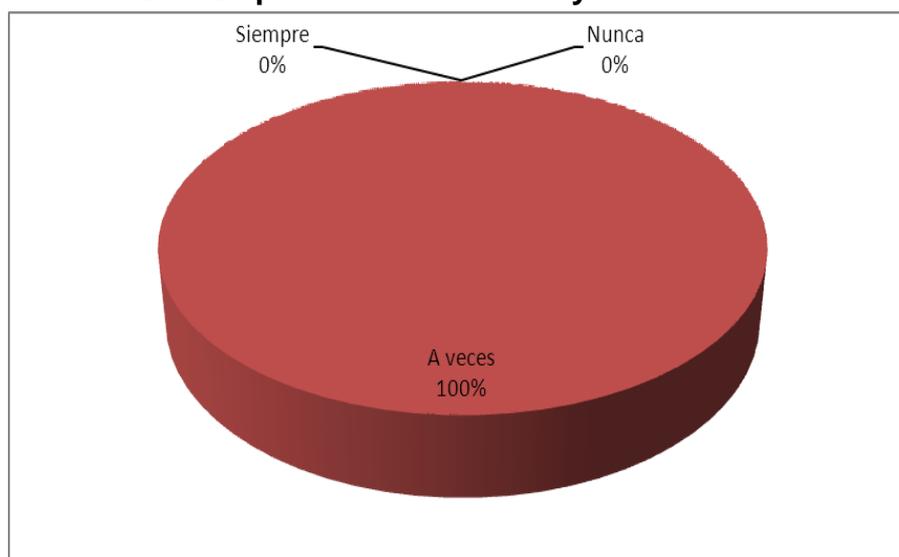
10.- ¿En sus planificaciones incluye actividades lúdicas para enseñar?

Cuadro 22 La planificaciones incluye actividades lúdicas

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0
A veces	2	100
Nunca	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 20 La planificaciones incluye actividades lúdicas



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

Las maestras encuestadas afirman que a veces en sus planificaciones incluyen actividades lúdicas siendo este un inconveniente para los niños ya que no refuerzan lo aprendido por medio juegos siendo las clases aburridas y monótonas

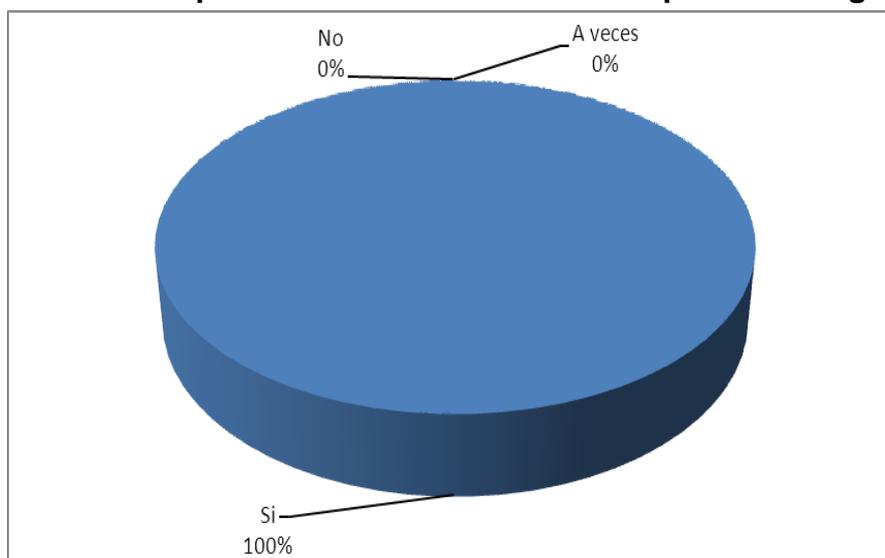
11.- ¿Cree usted que es importante tener un documento escrito que sirva de guía para desarrollar la motricidad gruesa?

Cuadro 23 Es importante tener un documento que sirva de guía

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Si	2	100
No	0	0
A veces	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 21 Es importante tener un documento que sirva de guía



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La totalidad de las maestras investigadas concuerdan que es importante tener un documento escrito que sirva de guía para desarrollar la motricidad gruesa en los niños del Centro de Educación Básica 5 de junio de la parroquia de Pablo Arenas.

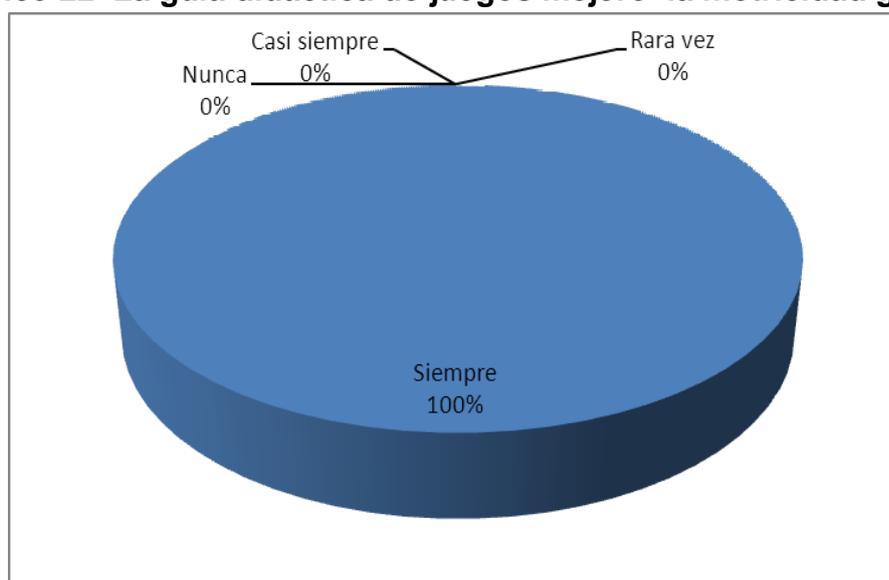
12. ¿Según su criterio la aplicación de la guía didáctica de juegos mejoraría la motricidad gruesa de los niños?

Cuadro 24 La guía didáctica de juegos mejoro la motricidad gruesa

VARIABLE	FRECUENCIA	%
Siempre	2	100
Casi siempre	0	0
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
TOTAL	2	100

Fuente: encuesta aplicada al centro de educación básica 5 de Junio

Gráfico 22 La guía didáctica de juegos mejoro la motricidad gruesa



Autora: Rojas Torres Mónica Alejandra

Análisis:

La totalidad de las maestras investigadas están de acuerdo en que la aplicación de la guía didáctica de juegos mejoraría la motricidad gruesa de los niños, porque las actividades se les presentarían de manera motivante, innovadora y con estrategias fáciles de realizar

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- El diagnóstico sobre el nivel de conocimientos que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa no es el adecuado porque algunos niños investigados les falta desarrollar la motricidad gruesa y la lateralidad ya que no son capaces de identificar su lado derecho o izquierdo ni diferencias cuál es su lado dominante
- La institución no cuenta con una valoración en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas ya que el movimiento que realizan los niños investigados de algunos son poco coordinados y no utilizan las partes de su cuerpo con igualdad para realizar las actividades propuestas por la maestra
- No se cuenta con una guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio por que las maestras no realizan actividades lúdicas innovadoras si no son repetitivas y con pocas alternativas de diversidad de estrategias, siendo las clases aburridas y monótonas
- Las maestras no conocen como socializar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a las maestras y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio

5.2 Recomendaciones

- A la coordinadora del nivel primario realizar un diagnóstico sobre el nivel de conocimientos que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa porque algunos niños investigados les falta en algunos casos desarrollar la motricidad gruesa y la lateralidad ya que no son capaces de identificar su lado derecho o izquierdo ni diferencias cuál es su lado dominante
- Se recomienda a las maestras valorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas ya que el movimiento que realizan los niños investigados de algunos son poco coordinados y no utilizan las partes de su cuerpo con igualdad para realizar las actividades propuestas por la maestra
- A las maestras implementar la guía propuesta de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio
- Se recomienda socializar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a las maestras y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio para que sepan cómo funciona y como aplicar con los niños de su aula

5.3 Contestación a las preguntas de investigación

- ¿Cuál es el nivel de conocimientos que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015?

Para conocer sobre el nivel de conocimiento que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa

se procedió a realizar una encuesta para conocer cuánto saben sobre este tema y que dificultades presentan ellas al momento de aplicar las actividades con los niños del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la parroquia Pablo Arenas

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015?

Para valorar el nivel de desarrollo que tienen los niños en cuanto a la motricidad gruesa se aplicó una ficha de observación en la cual se detectó los problemas y falencias que presentan algunos niños que no logran realizar las actividades propuestas

- Cómo elaborar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas?

Para la elaboración de la guía didáctica se tomó en cuenta la edad de los niños investigados para determinar las estrategias correctas para que sean motivadores, interesantes y fáciles de realizar para los estudiantes

- ¿Cómo socializar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a las maestras y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas

Para realizar la socialización de la guía se realizará por medio de talleres a las autoridades y maestros del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la parroquia Pablo Arenas para dar a conocer la funcionalidad y viabilidad de la misma.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la propuesta

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

6.2 Justificación

La motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño, es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras

áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos

6.3 Fundamentación

Es importante para comprender el concepto y la naturaleza del juego, conocer su significado. En la lengua latina se designaba al juego propiamente dicho (juego infantil, de azar, competitivo) con el término ludus, que ha dado al castellano de forma directa el cultismo lúdico. Por otro lado, existía en el latín vulgar el término jocus con un significado más cercano al de broma, burla, diversión.

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. (Blanco, 2012, pág. 98)

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

Es por ello que se realiza el presente trabajo, el cual nos ayudara, entre otros aspectos, a conocer características y teorías sobre el juego, sus implicaciones para el desarrollo del niño y brindara información para los futuros docentes y padres sobre cómo manejar de modo más provechoso la relación del niño y el juego.

Qué es el juego

“Los niños se desarrollan a través del movimiento y el juego los libera de tensiones emocionales por ello los padres debemos estar conscientes del significado que tienen los juegos para el sano desarrollo de sus hijos”. (Díaz, 2012, pág.35).

La importancia del juego en el proceso educativo

El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía. (Chapouille, 2007, pág. 5).

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc. (Chapouille, 2007, pág. 5).

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.

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, pág.18).

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 en la infancia

El organismo infantil; tiene en general las mismas actividades que el adulto; pero sus expresiones son diferentes; porque se trata de un organismo en formación. La función eje y propia del niño en la escala somática es el crecimiento, y en la esfera psíquica, el fenómeno más resaltante es el juego. Es lógico que haya relación entre ambas actividades; crecimiento y juego.

Existe, como se ve, toda una escala de juegos que van desde el juego propiamente tal, generado y ejecutado exclusivamente por el niño, hasta el producto de imitación, pasando por aquellos juegos, creaciones de adultos, en que se ha pretendido interpretar el sentimiento infantil. (Zorrilla, 2008, pág. 28).

Ahora, como el organismo del niño, dadas sus condiciones especiales de estructura, no puede producir otra actividad expresional que el juego, este pasa a ser el ejercicio específico de los organismos en formación. Cosa diferente es decir que el juego es un estímulo del crecimiento o el esbozarse de los instintos que más tarde constituirán la personalidad humana.

Las distintas edades de la vida, son procesos de diferente significación vital que tienen comunidad de

origen y que se entrelazan sin transiciones que interrumpan la continuidad del ser. Para que no hubiera semejanza sería necesario que con la edad cambiara la naturaleza del organismo. Ese origen invariable, hereditario, propio de la especie, influido, claro está, por el ambiente, es el que hace surgir siempre actividades idénticas, variables, en grado y energía, según las posibilidades de la materia viva. (Zorrilla, 2008, pág. 30).

Entre las más importantes concepciones en orden cronológico, comenzaremos por citar la teoría de Locke. Este filósofo formuló que el niño jugaba respondiendo a la necesidad de recrearse, de reintegrar fuerzas perdidas. Sería algo comparable al alimento o al sueño. Partió del concepto vulgar del adulto, que juega por descansar.

Este criterio asiste aún a muchos maestros cuando largan a sus alumnos a recreo, después del estudio. En otro terreno, sería, como la jugada al cacho después de la salida de la oficina. En el niño, sucede lo contrario, juega más, mientras más descansado está. El cansancio inhibe la actividad lúdica. (Zorrilla M. , 2008, pág. 30).

Respecto a la imitación, desde luego, el niño cuando nos parece que imita, es que lo hace muy en serio, y cree en lo que representa. Sólo muy pocos juegos de una imitación. Ahora, respecto a lo de la utilidad, el niño no sólo imita lo útil, sino que más comúnmente lo inútil o perjudicial (juego en los niños vagabundos, proletarios).

La importancia del juego en los niños

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud.

“El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente, mientras que si no juega está enfermo”. (Flores, 2006, pág. 30).

El juego como indicativo de la salud infantil

Es más importante que observes la apetencia de tu hijo por el juego, que ponerle el termómetro, vigilar lo que come o hacerle análisis o radiografías. Cuando los niños de cualquier edad están enfermos o deprimidos, dejan de jugar, porque el juego implica una actitud activa y no pasiva, precisa un compromiso físico, emocional e intelectual activo para comprometerse libremente en el juego. El juego es por tanto el mejor indicador de la salud de tu hijo, es tan importante como la comida y el sueño. Si tu hijo juega, duerme y come suficiente, está sin duda sano.

El juego es la mejor universidad, a través de él, los niños pequeños aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, se implican emocionalmente, imitan a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones. El juego es el mejor entretenimiento para la inteligencia, la capacitación de habilidades, las emociones y la actividad física. Más tarde, el juego permite socializar al niño, potenciando las relaciones con otros niños y con su entorno. (Flores, 2006, pág. 15).

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo general

Elaborar la guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

6.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.
- Proponer la guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

- Socializar la guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas.

6.5 Ubicación sectorial y física

CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 5 DE JUNIO



País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Ciudad: Urcuquí

Cantón: Ibarra

Parroquia: Pablo Arenas

Beneficiarios: Autoridades, maestros, niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio.

6.6 Desarrollo de la propuesta



GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS.

AUTORA: Rojas Torres Mónica Alejandra

DIRECTOR: Msc. Vicente Yandún Dr.

Ibarra, 2015



Fuente: infantilangelganivet.blogspot.com

Presentación

A diferencia de la psicomotricidad fina que trabaja movimientos y actividades de precisión y coordinación, la psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad.

Con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos. Para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional.

Por medio de la psicomotricidad gruesa se realizan movimientos amplios, para cambiar de posición el cuerpo y trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan realizar diferentes actividad y aun caminar de una forma apropiada sin caerse. Es importante realizar ejercicios de motricidad gruesa con los bebés, sobre todo cuando estos están en el proceso de iniciar a caminar, ya que se les facilita más los movimientos amplios que de precisión.

Además de trabajar los movimientos del cuerpo, por medio de ejercicios de psicomotricidad gruesa, también se ayuda a que los niños puedan expresarse de forma apropiada a partir de gestos. Después de los 6 meses los bebés empiezan a realizar movimientos más fuertes, los cuales pueden ser guiados para que los músculos se fortalezcan y con el paso del tiempo se pueda caminar y correr con mayor facilidad. (Portal educativo de Educapeque, 2015)

Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa

Los ejercicios para fortalecer la psicomotricidad gruesa no deben ser un sacrificio, ya que estos se pueden realizar por medio de divertidos juegos que permiten que los niños fortalezcan los músculos, el equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva. Existen actividades especiales para los niños de diferentes edades, tanto para los que caminan como para los que gatean.

Por medio de los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa, se pueden prevenir diferentes patologías y trabajar cada uno de los músculos para que se pueda tener control sobre los mismos y realizar deportes que requieren de esfuerzo como es el ciclismo y otros que requieren de equilibrio como los malabares. (Portal educativo de Educapeque, 2015)



Fuente: www.elsol.com.bo

TALLER 1

Nombre del juego	“TE QUEDAS DE COJO”
Objetivo	Realizar desplazamientos en línea recta con indicadores de juego para el desarrollo del equilibrio motor.
Recursos	Espacio con líneas pintadas en el suelo
Disposición inicial	Sobre las líneas pintadas en el suelo.
Desarrollo	<p>Se trata de ir caminando por las líneas pintadas en el suelo, para no ser atrapados por el que se encuentra atrás. No se podrá dar media vuelta, correr o salirse de las líneas. En el caso de que dos niños se encuentren frente a frente no podrán cruzarse y tendrán que dar media vuelta. El niño atrapado intercambiará su rol con el otro.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	Utilizar distintos tipos de desplazamientos. Reducir progresivamente los espacios o delimitar las líneas por las que se puede pasar
Observaciones	Todos los compañeros del grupo deben de participar

EVALUACIÓN TALLER 1

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “TE QUEDAS DE COJO”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Camina siguiendo la dirección de las líneas			
Ejecuta el desplazamiento de acuerdo a consignas			
Intercambia roles			

OBSERVACIONES:

TALLER 2

Nombre del juego	“FORMAS COLECTIVAS”
Objetivo	Demostrar formas y figuras usando el cuerpo para el perfeccionamiento de la locomoción.
Recursos	Ninguno.
Disposición inicial	En grupos de 6 a 8 componentes.
Desarrollo	<p>Cada grupo debe realizar en el menor tiempo posible la forma sugerida (número, letra, polígono...) por el profesor/a utilizando sus cuerpos y acostados en el suelo.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	Utilizar telas, picas u otro material complementario.
Observaciones	Todos los compañeros del grupo deben de participar.

EVALUACIÓN TALLER 2

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER "FORMAS COLECTIVAS"			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró las figuras sugeridas			
Ejecutó movimientos corporales con interés			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 3

Nombre del juego	“LOS SALUDOS”
Objetivo	Ejecutar desplazamientos siguiendo consignas para el avance del aspecto motor grueso.
Recursos	El propio cuerpo y el de los demás
Disposición inicial	De forma libre sin salirse de un espacio delimitado
Desarrollo	<p>Los niños se desplazan de distinta formas y con los compañeros que se crucen se van saludando de diferentes maneras según se les vayan indicando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Andando: saludo chocando manos derechas, decimos “hola que tal”. • Andando rápido: chocando las manos izquierdas, decimos “adiós que tengo prisa”. • Trotando: toco el hombro derecho de mi compañero diciéndole, “qué pasa tío”. • Marcha atrás: chocamos nuestros traseros y decimos “plom, plom”. • Desplazamiento lateral: juntamos manos distintas, damos un giro y decimos “hasta luego Lucas”. • Pata coja pisando con la pierna derecha: saludamos ponemos la misma mano apoyada con el dedo pulgar en la frente y moviendo los dedos y diciendo “kikiriki”. Cambiamos a pata coja con la izquierda y repetimos saludo, pero ahora con la mano izquierda. • Dando saltos a pies juntos: nos cogemos de la mano y saltamos tres veces juntos diciendo “boing, boing, boing”. <div data-bbox="676 1518 1251 1912" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	Controlar conductas agresivas en los saludos.

EVALUACIÓN TALLER 3

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “LOS SALUDOS”			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó los desplazamientos según consignas			
Demostró habilidad en las diferentes actividades motoras			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 4

Nombre del juego	“FILAS LOCAS”
Objetivo	Producir avances con cambio en la velocidad del paso para establecer coordinación y ritmo.
Recursos	El propio cuerpo y el de los demás.
Disposición inicial	Por equipos, en filas de 4 a 6 niños.
Desarrollo	<p>El juego consiste en que la fila se desplaza andando y él último va corriendo rápidamente y se coloca el primero y mantiene la marcha, entonces sale el que se ha quedado último y repite la acción. Se termina cuando el niño que inició el juego el primero vuelva a situarse en esta posición.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	La fila se desplaza trotando. El último pasa a primero corriendo en zig-zag entre sus compañeros. Se puede realizar botando un balón y entregarlo al primero.
Observaciones	Si se nos termina el espacio el grupo debe girar y dar media vuelta. No por ir la fila adelantada significa que ese equipo vaya a ganar

EVALUACIÓN TALLER 4

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “FILAS LOCAS”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró precisión en la marcha			
Ejecutó movimientos con precisión			
Ejecutó movimientos con coordinación			

OBSERVACIONES:

TALLER 5

Nombre del juego	“CARRERA CON CRUCES”
Objetivo	Ejecutar movimientos corporales a través de desplazamientos voluntarios para mejorar coordinación viso motora.
Recursos	El propio cuerpo y el de los demás, conos.
Disposición inicial	Se divide la clase en cuatro grupos y se sitúan en los extremos de una cruz marcadas con conos separados a la misma distancia.
Desarrollo	<p>A la señal deberán desplazarse hasta el extremo contrario. De esta manera todos los niños se cruzarán en el centro, tratando de esquivar al resto de sus compañeros. Debemos advertirles para evitar riesgos de accidentes que hay que tratar de no chocarse. Para ello le daremos la consigna de que el que se toque con otro suma un punto. Gana el niño y el equipo que menos puntos obtenga</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	Modificar en cada salida el tipo de desplazamiento: andando rápido, corriendo, en desplazamiento lateral, marcha atrás, girando, a pata coja, saltando, agachados y dando palmadas entre las piernas,
Observaciones	Evitar conductas agresivas.

EVALUACIÓN TALLER 5

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “CARRERA CON CRUCES”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó movimientos con precisión			
Demostró coordinación viso motora			
Ejecutó actividad de acuerdo a consignas			

OBSERVACIONES:

TALLER 6

Nombre del juego	“SOY UN MUÑECO MUY DIVERTIDO”
Objetivo	Desarrollar la expresión mediante consignas para el refuerzo de esquema corporal.
Recursos	El propio cuerpo.
Disposición inicial	Libre.
Desarrollo	<p>El profesor/a va dando consignas a la vez que va diciendo “soy un muñeco muy divertido y me gusta mover los dedos”, todos los alumnos repiten la frase y mueven la parte de cuerpo que se ha mencionado. A continuación se dice “soy un muñeco muy divertido y me gusta mover los dedos y las muñecas” y los niños repiten en voz alta y con movimientos. De este modo se van añadiendo partes corporales siguiendo una dirección lógica: codos, hombros, cuello, cintura, rodillas, tobillos. Hasta terminar diciendo “soy un muñeco muy divertido y me gusta mover todo el cuerpo”.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p> </div>
Variantes	Iniciar las consignas realizando el recorrido corporal contrario, es decir iniciar por las piernas.

EVALUACIÓN TALLER 6

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER "SOY UN MUÑECO MUY DIVERTIDO"

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó movimientos con precisión			
Ejecutó actividad de acuerdo a consignas			
Demostró habilidad en expresión corporal			

OBSERVACIONES:

TALLER 7

Nombre del juego	“NÚMEROS Y TAREAS”
Objetivo	Coordinar movimientos mediante obstáculos para el desarrollo de acciones de locomoción.
Recursos	Bancos, vallas de psicomotricidad, recursos del medio (árboles, canastas, porterías...).
Disposición inicial	Libre.
Desarrollo	<p>Los alumnos se desplazan lentamente por el espacio en el que se encontrará con diversos recursos dispersos: según el número que indique el profesor/a deberá realizar una tarea:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Correr en curva, para ello aprovecharán las líneas que hay pintadas en el suelo correspondiente a la señalización de las áreas de balonmano y triple en baloncesto. 2. Saltar vallas (ladrillos y picas). 3. Saltar a tocar ramas de árboles, largueros, canastas..., objetos situados en alto. 4. Recorrer un banco sueco. 5. Formar una pareja, y alternativamente, uno ayuda a impulsar un salto vertical del compañero. <p>Descanso: tumbados en el suelo relajando piernas, realizando ejercicios de flexibilidad de piernas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	Iniciar las consignas realizando el recorrido corporal contrario, es decir iniciar por las piernas.
Observaciones	El profesor/a no tiene porqué seguir un orden consecutivo a la hora de decir números, con ello facilitamos la memoria motora. Conviene ir intercalando periodos de descanso y recuperación

EVALUACIÓN TALLER 7

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “NÚMEROS Y TAREAS”			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó actividad de acuerdo a consignas			
A través de desplazamientos se evidenció coordinación motriz.			
Tuvo dificultades en la ejecución de variantes			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 8

Nombre del juego	“BUGGI-BUGGI”
Objetivo	Ejecutar consignas con partes gruesas del cuerpo para promover la coordinación dinámica general.
Recursos	El propio cuerpo.
Disposición inicial	<p>En corro, vamos realizando las acciones que se van cantando:</p> <p>“Con la mano dentro, con la mano fuera, Con la mano dentro y la hacemos girar. Bailando el buggi-buggi una vuelta das, Las palmas sonarán. Eih buggi-buggi eih (3 veces) Y vamos a empezar...”</p>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Con la mano dentro: adelantamos un brazo por delante del cuerpo. • Con la mano fuera: ocultamos el brazo por detrás de la espalda. • Con la mano dentro y la hacemos girar: brazo por delante del cuerpo y hacemos girar la mano. • Bailando el buggi-buggi una vuelta das: damos una vuelta sobre nosotros mismo manteniendo el giro de manos. • Eih buggi-buggi eih (3 veces): en el eih final de cada repetición se acompaña con una palmada. <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	Repetir la canción cambiando la parte corporal por otra: codo, hombro, pie, con la rodilla, cabeza, cadera
Observaciones	Seguimos la misma secuencia de acciones variando las partes corporales que se canten.

EVALUACIÓN TALLER 8

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER "BUGGI-BUGGI"

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó actividad de acuerdo a consignas			
A través de desplazamientos se evidenció coordinación motriz.			
Tuvo dificultades en la ejecución de variantes			

OBSERVACIONES:

TALLER 9

Nombre del juego	“YO MUEVO UN DEDO”
Objetivo	Ejecutar consignas con partes gruesas del cuerpo para promover la coordinación dinámica general.
Recursos	El propio cuerpo.
Disposición inicial	Disposición en corro.
Desarrollo	<p>Nos vamos moviendo simultáneamente las partes del cuerpo que se van cantando:</p> <p>“Yo muevo un dedo, triquitri, triquitri. Yo muevo dos dedos triquitri, triquitri. Yo muevo tres dedos triquitri, triquitri. (Hasta los cinco dedos) Yo muevo una mano triquitri, triquitri, Yo muevo el hombro triquitri, triquitri”</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	Se puede continuar con otras partes del cuerpo: un pie, otro pie, cadera todo el cuerpo...

EVALUACIÓN TALLER 9

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “YO MUEVO UN DEDO”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó actividad de acuerdo a consignas			
A través de desplazamientos se evidenció coordinación motora			
Demostró habilidad en los movimientos			

OBSERVACIONES:

TALLER 10

Nombre del juego	“EL CHIPI CHIPI”
Objetivo	Coordinar expresión corporal con ritmo, movimiento y atención para el desarrollo de la dinámica general.
Recursos	El propio cuerpo.
Disposición inicial	En círculo, unos detrás de otros. Uno la queda en el centro. Éste propone una forma de desplazarse teniendo que moverse simultáneamente brazos y piernas.
Desarrollo	<p>Canción: “Ayer fui a mi pueblo a ver a la Juani, la Juani me enseñó a bailar el chipi-chipi Baila el chipi-chipi (3 veces), Pero bailalo bien, eih”.</p> <p>Los alumnos se desplazan de la forma indicada cantando “Ayer fui a mi pueblo a ver a mi novia, mi novia me enseñó a bailar el chips-chipi”. El que la queda realiza los movimientos en el centro del círculo.</p> <p>Cuando cantemos “baila el chipi-chipi” todos hacemos un movimiento consistente en juntar y separar las piernas y pasar las manos entre ellas, mientras el que la queda busca a un compañero para bailar esta estrofa frente a frente. Cuando se termine con el “Eih” todos damos un salto y giramos 360°.</p> <p>El niño seleccionado pasa a quedarla y propone otros movimientos para desplazarse y así sucesivamente.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p> </div>

EVALUACIÓN TALLER 10

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “EL CHIPI CHIPI”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró coordinación de ritmo al ejecutar la actividad			
Realizó la actividad de forma sincronizada			
Participó de acuerdo a consignas			

OBSERVACIONES:

TALLER 11

Nombre del juego	“GLOBO”
Objetivo	Ejecutar movimientos de precisión en la manipulación de objetos para el desarrollo motor.
Recursos	Globos.
Disposición inicial	De forma libre con un globo.
Desarrollo	<p>Cada niño se desplaza tocando un globo intentando que no se caiga al suelo. Al que se le caiga se quedará quieto con su globo y dirá la siguiente frase “quieto me quedo, globo si me tocas me voy solo”. Sus compañeros podrán salvarlo tocándole en una parte de su cuerpo</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p> </div>
Variantes	Variar la forma de desplazarse, o la zona corporal con la que toca el globo.
Observaciones	Tras finalizar el juego es necesario plantear otros juegos para romper los globos.

EVALUACIÓN TALLER 11

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “GLOBO”			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Presentó habilidad en la manipulación de objetos			
Participó de la actividad de acuerdo a consignas			
Ejecutó con habilidad los desplazamientos			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 12

Nombre del juego	“FILAS ENFRENTADAS”
Objetivo	Producir movimientos corporales grupales sincronizados para el desarrollo de la locomoción.
Recursos	El propio cuerpo y el de los demás.
Disposición inicial	Dos filas separadas y enfrentadas por parejas.
Desarrollo	<p>4 Se desplazan hasta una línea central saltan y se chocan las manos, regreso marcha atrás.</p> <p>4 Se desplazan hasta la línea central uno se sitúa en cuadrupedia y el otro salta por encima intercambiándose el lugar de partida.</p> <p>4 Se desplazan hacia el centro, se cogen de las manos y realizan un giro de 360 grados realizando pequeños saltos a dos pies y regreso a posición inicial dando giros.</p> <p>4 Se dirigen al centro, uno se sitúa de “burro” el otro salta, se intercambian los papeles y vuelta a posición inicial saltando lateralmente.</p> <p>4 Uno de los componentes se dirige saltando a la comba hasta el lugar del compañero, deja la cuerda a éste y regresa del mismo modo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Variantes	Desplazarse como animales, máquinas

EVALUACIÓN TALLER 12

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “FILAS ENFRENTADAS”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró habilidad en los movimientos corporales			
Ejecutó las actividades de manera sincronizada			

OBSERVACIONES:

TALLER 13

Nombre del juego	“GATOS Y RATONES”
Objetivo	Desplazamientos de acuerdo a ritmo secuencia y audición para el desarrollo de precisión de movimientos.
Recursos	El propio cuerpo y el de los demás.
Disposición inicial	En círculo con un niño en el centro, el que la queda (GATO)
Desarrollo	<p>A toques cortos y rápidos de silbato o pandero sólo se mueven los ratones con pasos cortitos, cuando cambie la señal, toques largos y separados, se detienen los ratones y los que se mueven son los gatos con pasos largos intentando tocar a un ratón. Los ratones atrapados se convierten en gatos no habiendo cambio de rol. El juego finaliza cuando todos son gatos.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	Limitar el espacio de juego.

EVALUACIÓN TALLER 13

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “GATOS Y RATONES”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó desplazamientos con precisión en secuencia y ritmo			
Demostró habilidad en la ejecución de la actividad			
Participó de acuerdo a consignas			

OBSERVACIONES:

TALLER 14

Nombre del juego	“MANO MAGNÉTICA”
Objetivo	Imitar movimientos a través de repeticiones corporales voluntarias para el desarrollo de atención, y locomoción.
Recursos	El propio cuerpo y el de los demás.
Disposición inicial	Disposición libre por el espacio
Desarrollo	<p>Los niños se desplazan libremente por el espacio hasta escuchar la consigna “mano magnética”, entonces se forman parejas. Uno de la pareja coloca su mano a un palmo de la cara del otro, realizando movimientos lentos con la mano al mismo tiempo que el otro reproduce el movimiento con todo su cuerpo intentando guardar la distancia. Cuando el animador diga “a cargar las pilas” todos se vuelven a dispersar a la espera de volver a escuchar la consigna “mano magnética”.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p> </div>
Observaciones	Debe evitarse volver a coincidir con la misma persona

EVALUACIÓN TALLER 14

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER "MANO MAGNÉTICA"

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró habilidad en la ejecución de movimientos corporales			
Ejecutó la actividad con la respectiva coordinación motora			

OBSERVACIONES:

TALLER 15

Nombre del juego	“LANZAMIENTO DE PELOTA A TRAVÉS DE UN NEUMÁTICO”
Objetivo:	Desarrollar la atención óculo manual con repeticiones y aumento del nivel de dificultad mediante lanzamiento.
Recursos:	Un neumático viejo, cuerda gruesa y una pelota mediana.
Desarrollo	<p>Cuelga el neumático de la rama de un árbol, dejando que quede a un metro del suelo. Ponga al niño directamente delante del neumático y ayúdalo a dejar caer una pelota a través del agujero. Prémialo inmediatamente. Gradualmente reduzca la ayuda cuando comience a entender lo que espera de él. Cuando deje caer con facilidad la pelota, haga que se aleje un poco para que pueda tirar la pelota hacia el agujero, desde detrás de una línea que trazará, a un metro del neumático. Apunte cuántas veces tira con éxito y desde que distancia. Asegúrese de que puede lanzarla al menos siete veces de cada diez antes de mover la línea hacia atrás y recuerde que siempre debe cerciorarse de que el neumático no se mueve.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	También se puede realizar la actividad poniendo el neumático en el suelo

EVALUACIÓN TALLER 15

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “LANZAMIENTO DE PELOTA A TRAVÉS DE UN NEUMÁTICO”			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Se desarrolló la actividad con agilidad en el área óculo manual.			
Ejecutó la actividad de acuerdo a consignas			
Demostró habilidad en los movimientos corporales			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 16

Nombre del juego	“REBOTAR UNA PELOTA”
Objetivo:	Desarrollar la atención óculo manual con repeticiones mediante boteo.
Recursos:	Una pelota grande (o cualquier pelota que bote bien, pero que no sea muy pesada).
Desarrollo	<p>Asegúrese de que el niño le esté mirando y bote una pelota varias veces. Luego coja su mano y haz que bote la pelota. Recompénselo inmediatamente por ello. Gradualmente vaya soltándole la mano cuando comience a intentar a botarla él solo. Al principio, será probable que no consiga hacerlo más de una o dos veces seguidas. Continúe alabándolo y animándolo cuando la bote las veces que él pueda. Lleve un control de cuántos botes puede dar seguidos a la pelota antes de perder su control.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	Repita la actividad hasta que pueda botarla cinco veces sin ayuda.

EVALUACIÓN TALLER 16

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “REBOTAR UNA PELOTA”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Presentó habilidad al ejecutar el boteo repetido			
Mantuvo secuencia en el boteo			

OBSERVACIONES:

TALLER 17

Nombre del juego	“GIROS HACIA DELANTE: VOLTERETAS”
Objetivo:	Realizar giros hacia adelante y atrás para el desarrollo de la locomoción.
Recursos:	Ninguno.
Desarrollo	<p>Despejar un área grande en una alfombra o en el césped. Asegúrese de que el niño le mira y demuéstrole cómo se gira hacia delante. Dígale “vuelta”, mientras se rueda, y transmítale que la actividad es divertida y excitante. Si es posible, haga que una tercera persona lo ayude moldeándole los movimientos, mientras usted le sirve de modelo. Póngale en cuclillas con ambas manos en el suelo, separadas por la anchura de sus hombros. Ayúdelo a conseguir la misma posición y entonces, muévale hacia abajo su cabeza, de manera que su barbilla, descansa sobre su pecho. Inclínalo lentamente hacia delante, hasta que su codo quede tocando el suelo. Después empújale sus piernas para ayudarlo a completar la voltereta hacia delante. Recompénsalo inmediatamente.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	Repita el procedimiento reduciendo gradualmente la ayuda hasta que pueda completar una voltereta él solo.

EVALUACIÓN TALLER 17

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “GIROS HACIA DELANTE: VOLTERETAS”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró habilidad en la demostración del ejercicio			
Tuvo dificultad en la demostración de los giros			

OBSERVACIONES:

TALLER 18

Nombre del juego	“PASOS DE ELEFANTE”
Objetivo:	Ejecutar desplazamientos a través de consignas para estimular atención, precisión y coordinación.
Recursos:	Ninguno
Desarrollo	<p>Demuéstrele al niño cómo camina un elefante, curvando hacia delante la cintura y dejando los brazos flácidos, colgando delante de usted con los puños cerrados. Asegúrese de que le esté mirando y camine hacia delante, oscilando sus brazos lentamente de un lado a otro. Diga: “mira, soy un elefante”. Ayúdelo a ponerse en esa posición y camine junto a él como si fueseis elefantes, para que pueda imitarle. Si es posible, haga que otra persona lo mantenga en la postura, mientras usted continua siendo su modelo a seguir. Al principio, no cuente con que mantenga la postura por mucho tiempo. Cuando se sienta más cómodo y seguro de sí mismo, caminando como un elefante, traza un recorrido de diez metros e intenta conseguir que lo siga hasta el final</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>

EVALUACIÓN TALLER 18

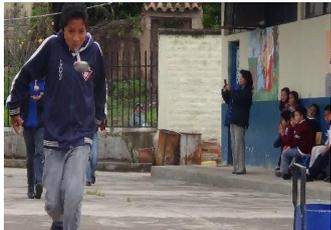
FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “PASOS DE ELEFANTE”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó desplazamientos con precisión			
Ejecutó desplazamientos con coordinación			
Demostró la actividad de acuerdo a consignas			

OBSERVACIONES:

TALLER 19

Nombre del juego	“CARRERA DE PATATAS”
Objetivo:	Desarrollar la coordinación del equilibrio, precisión a través de carreras con objetos.
Recursos:	Una cuchara grande y una patata pequeña
Desarrollo	<p>Asegúrese de que el alumno le esté mirando y mantenga en equilibrio una patata sobre la cuchara durante unos segundos. Luego comience a caminar lentamente mientras conserva el equilibrio de la patata. Después de su demostración, ponga la cuchara en la mano del niño y sujétasela con sus propias manos. Luego, ponga la patata en la cuchara y mire a ver si puede sostenerla unos segundos antes de que se le caiga. Cuando llegue a tener mayor firmeza sujetándola, reduzca el control de su mano sobre la suya, y anímale a dar unos pasos, con la patata en la cuchara. Cuando llegue a tener plena habilidad para sostenerla, haga un circuito de un metro y medio, con una línea de salida y otra de llegada. Hágalo recorrer el itinerario tan rápido como pueda del principio al final, sin que deje caer la patata. Cuando pueda completar la carrera, haga que participe con otra persona o contra reloj. Sin embargo, no permita que la carrera se convierta en una competición.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>

EVALUACIÓN TALLER 19

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “CARRERA DE PATATAS”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró el coordinación del equilibrio y precisión			
Participó de la actividad de acuerdo a consignas			
Ejecutó la actividad con habilidad motora			

OBSERVACIONES:

TALLER 20

Nombre del juego	“BARRA DE EQUILIBRIOS”
Objetivo:	Caminar por espacio reducido con niveles de altura para el desarrollo del equilibrio.
Recursos:	Una tabla robusta y lisa, de metro y medio de largo, por diez centímetros de ancho, dos ladrillos y dos adoquines (bloques de cemento).
Desarrollo	<p>Situarse en un área lisa y despejada en la hierba, donde no haya piedras o cualquier otra posibilidad de peligro. Comience colocando la barra en el suelo y haga que el niño camine sobre ella unas veces, para que se confíe. Una vez que ya camine con seguridad por la tabla, coloque un ladrillo pequeño bajo cada extremo de la misma, de manera que se eleve unos diez-quince centímetros aproximadamente. Al principio necesitara probablemente sujetarse de su mano, y andar a su lado para que camine sobre la tabla. Gradualmente, reduzca la cantidad de ayuda, pero permitiéndole primero que sujete un solo dedo de su mano, luego el extremo de un lápiz mientras usted sujeta la otra punta y finalmente, un trozo de cuerda. Haga que camine por la tabla hasta que consiga hacerlo sin ayuda. Reemplace entonces los ladrillos, por los bloques más grandes, para elevar la tabla hasta unos veinte-veinticinco centímetros del suelo. Repita la actividad ayudándolo sólo cuando lo necesite.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>

EVALUACIÓN TALLER 20

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “BARRA DE EQUILIBRIOS”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró coordinación del equilibrio			
Participó de acuerdo a consignas			
Camino con habilidad y sincronización			

OBSERVACIONES:

TALLER 21

Nombre del juego	“GOLPEAR CON UN BATE DE BEISBOL”
Objetivo:	Estimular la coordinación óculo manual mediante precisión de ejercicios de bateo repetido.
Recursos:	Una pelota de esponja, cinta adhesiva, cuerda, un bate de plástico que pese poco, o una tabla de madera.
Desarrollo	<p>Ate el extremo de un trozo de cuerda a una esponja redonda grande. Cubra la cuerda y la esponja con cinta adhesiva, para evitar que la pelota salga despedida. Cuelgue la pelota de la rama de un árbol, de manera que penda a la altura de los hombros del niño. Asegúrese de que el área esté libre de cualquier cosa que se pueda golpear mientras se batea. Ponga las manos del niño en el palo y sujétaselos con las suyas. Ayúdele a batear suavemente algunas veces, sin intentar golpear la pelota. Luego llévelo para que la golpee, y prémio inmediatamente. Gradualmente reduzca el control que ejerce sobre su mano cuando aprenda a batear por él mismo. Frene la pelota cada vez que la golpee, poniéndola en su posición inicial. Impida que llegue a golpear salvajemente o sin control.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>

EVALUACIÓN TALLER 21

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “GOLPEAR CON UN BATE DE BEISBOL”			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó el bateo con precisión óculo manual			
Demostró habilidad motora en la ejecución del bateo			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 22

Nombre del juego	“PASEO DE CARRETILLAS”
Objetivo:	Desarrollo de la coordinación viso - motora mediante desplazamientos con la ayuda de las extremidades superiores.
Recursos:	Ninguno
Desarrollo	<p>Cuéntele al niño que va a ser una carretilla y tumbelo en el suelo sobre sus manos y sus rodillas). Póngase detrás de él y sujete sus piernas firmemente por los tobillos. Elévele los pies unos milímetros del suelo mientras él se sostiene con sus manos y sus brazos. No lo tenga en esa posición más de unos segundos al principio. Prémíelo después de ponerlo en el suelo. Cuando aumente su confianza en la fuerza de sus brazos, vaya subiendo sus pies poco a poco, lentamente. Súbase los suavemente, teniendo cuidado de no dejar demasiado peso sobre sus brazos antes de que esté preparado. Cuando esté cómodo descansando sobre sus manos, haga que camine hacia delante apoyado en ellas, mientras usted le sostiene sus pies. Trace una línea a unos cinco metros de distancia y hágalo llegar hasta ella partiendo de un punto de salida. Asegúrese de que sabe exactamente hasta dónde debe llegar manteniendo la posición.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	Tener cuidado con los brazos del niño

EVALUACIÓN TALLER 22

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “PASEO DE CARRETILLAS”			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró coordinación en los desplazamientos			
Ejecutó la actividad con habilidad óculo manual.			
Presento habilidad locomotora			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 23

Nombre del juego	“ARRASTRAR UN OBJETO PESADO”
Objetivo:	Promover la atención y precisión de movimientos motores usando diferente peso y niveles de dificultad.
Recursos:	Cuerda de aproximadamente un metro de largo, una caja grande, libros, piedras o todo tipo de materiales que usemos para aumentar poco a poco el peso de la caja.
Desarrollo	<p>Trace una línea en el suelo con tiza o una cinta, y ponga la cuerda cruzándola, de manera que quede la señal, justo en la mitad de la cuerda. Ate el extremo de esta a una caja de cartón vacía. Coja el otro extremo y enséñale al niño como tira de la cuerda para que la caja cruce la línea. Vuelva a poner la caja en la posición inicial y ayúdelo a tirar de la caja. Repita el proceso, reduciendo gradualmente su ayuda, hasta que pueda tirar de la caja vacía él solo. Progresivamente, vaya aumentando el peso de la caja, dependiendo del peso y la condición física del niño. Ponga atención en la línea, para que esté siempre claramente visible, y el niño sepa justamente hasta que distancia desplazar la caja.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	Tenga cuidado de no poner demasiados objetos y hacer que la tarea sea frustrante para él.

EVALUACIÓN TALLER 23

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “ARRASTRAR UN OBJETO PESADO”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró precisión en la ejecución de movimientos			
Ejecutó la actividad con coordinación motora			

OBSERVACIONES:

TALLER 24

Nombre del juego	“GUERRA DE TIRONES”
Objetivo:	Promover el desarrollo muscular, tonicidad, precisión y fuerza mediante competencia de tirones.
Recursos:	Cuerda de un metro de largo.
Desarrollo	<p>Trace una línea en el suelo, con tiza o cinta, y ponga la cuerda con su mitad en la línea. Haga que el niño coja un extremo mientras usted sostiene el otro. A una señal, haga que intente tirar de ti hasta que cruce la línea (Puede ser necesario la ayuda de otro adulto para que le muestre cómo se tira). Al principio póngelo fácil y alábalo con frases como “que bien tiras”, “buen empujón”. Gradualmente, tire aumentando la fuerza que ejerce desde su extremo, para que tenga que aumentar la fuerza con la que el niño tira, hasta que usted cruce la línea. Asegúrese de que se esfuerza,</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	No dejar que la actividad se haga frustrante o dolorosa para él

EVALUACIÓN TALLER 24

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “GUERRA DE TIRONES”			
ESTUDIANTE: _____			
	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró la actividad con precisión			
Demostró la actividad con fuerza y tonicidad			
OBSERVACIONES: _____ _____			

TALLER 25

Nombre del juego	“MARIONETAS”
Objetivo:	Desarrollar la inteligencia kinestésica a través de imitación de diversos movimientos.
Recursos:	Ninguno
Desarrollo	<p>Encuentre un sitio donde pueda permanecer junto al niño, saltando sin chocar con nada. Colóquese mirándolo y haga que imite todo lo que haga. Levanta los brazos sobre su cabeza, hasta que sus manos se toquen y retrocedan hacia los lados de su cuerpo. Ayúdelo a que le imite inmediatamente. Repita esta parte del ejercicio hasta que el niño ejecute este movimiento sin ayuda. Continúe frente a él, y haga que ahora imite sólo los movimientos de sus piernas. Salte, separando los pies, y luego salte volviendo a ponerlos juntos. Ayúdelo solo si lo necesita. Cuando pueda imitar ambos movimientos por separado, haga que le imite mientras la combina. Salte y separe los pies, mientras toca las palmas sobre su cabeza. Oscila con tus brazos arriba y tus piernas separadas, para que pueda imitarte.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p> </div>
Observaciones	Apunta cuantas veces puede hacerlo sin cansarse.

EVALUACIÓN TALLER 25

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “MARIONETAS”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró habilidad en los movimientos corporales			
Participó de acuerdo a las consignas de la actividad.			

OBSERVACIONES:

TALLER 26

Nombre del juego	“SALTAR A LA CUERDA ”
Objetivo:	Ejecutar saltos sobre cuerda para el refuerzo de precisión, coordinación visual y locomoción.
Recursos:	Cuerda de metro y medio de largo.
Desarrollo	<p>Ate un extremo de la cuerda a un árbol o cualquier objeto pesado. Colóquese con el niño en el centro de la cuerda, y haga que alguien más sujete la otra punta moviéndola. Cuando la cuerda se aproxime a vuestros pies, diga “salta”, y elévalo del suelo, como si saltara por él mismo. Al principio, pruebe con un solo salto hasta que vaya aumentando su confianza. Gradualmente reduzca su ayuda cuando comience a saltar, incluso si no lo hace en el momento oportuno. Como al principio empezará a saltar por su cuenta, ajeno al movimiento de la cuerda, retiraros de debajo de la cuerda pero continúa diciendo “salta” cuando sea el momento adecuado.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	Volver a intentar saltar debajo de la cuerda

EVALUACIÓN TALLER 26

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “SALTAR A LA CUERDA ”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó los saltos con precisión			
Ejecutó los saltos con la adecuada coordinación visual			
Demostró habilidad en la actividad corporal			

OBSERVACIONES:

TALLER 27

Nombre del juego	“RAYUELA”
Objetivo:	Saltar sobre figuras establecidas para mejorar la sincronización y precisión de movimientos.
Recursos:	Tiza, cinta aislante o pintura, piedras o judías.
Desarrollo	<p>Haga una rayuela en el suelo asegúrese de que los cuadrados sean grandes y de que las líneas se vean claramente. Al principio puede ser útil no pintar los números para no confundir a los niños. Muestre al alumno como pasar la rayuela, saltando con un pié en los cuadrados sencillos y con dos en los dobles. Una vez que el alumno pueda pasar la rayuela sin problemas comience a enseñarle a jugar a la rayuela con una piedra o una judía. Enséñele a lanzar la piedra a uno de los cuadrados. El alumno deberá saltar en el cuadrado, acabar la rayuela y coger la piedra en su camino de vuelta. Si el alumno reconoce los números y sabe contar, numera los cuadrados.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>
Observaciones	El alumno deberá seguir la secuencia de números o saltar al número que diga.

EVALUACIÓN TALLER 27

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “RAYUELA”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Ejecutó los saltos con precisión			
Ejecutó los saltos con sincronización			
Participó de acuerdo a consignas			

OBSERVACIONES:

TALLER 28

Nombre del juego	“BARRA DE EQUILIBRIOS AVANZADA”
Objetivo:	Sincronizar movimientos a través de desplazamientos para el desarrollo del equilibrio, tono muscular, coordinación general y viso-motriz.
Recursos:	Una tabla robusta y lisa, de metro y medio de largo, por diez centímetros de ancho, dos ladrillos y dos adoquines (bloques de cemento).
Desarrollo	<p>Situarse en un área lisa y despejada en la hierba, donde no haya piedras o cualquier otra posibilidad de peligro. Comience colocando la barra en el suelo y haga que el niño camine sobre ella unas veces, para que se confíe. Una vez que ya camine con seguridad por la tabla, coloque un ladrillo pequeño bajo cada extremo de la misma, de manera que se eleve unos diez-quinientos centímetros aproximadamente. Al principio necesitará probablemente sujetarse de su mano, y andar a su lado para que camine sobre la tabla. Gradualmente, reduzca la cantidad de ayuda, pero permitiéndole primero que sujete un solo dedo de su mano, luego el extremo de un lápiz mientras usted sujeta la otra punta y finalmente, un trozo de cuerda. Haga que camine por la tabla hasta que consiga hacerlo sin ayuda. Reemplace entonces los ladrillos, por los bloques más grandes, para elevar la tabla hasta unos veinte-veinticinco centímetros del suelo. Repita la actividad ayudándolo sólo cuando lo necesite.</p>  <p>Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres</p>

EVALUACIÓN TALLER 28

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER “BARRA DE EQUILIBRIOS AVANZADA”

ESTUDIANTE: _____

	SI	NO	A VECES
Se logró el objetivo de la actividad			
Demostró equilibrio a través de los desplazamientos			
Ejecutó los movimientos motores gruesos con sincronización			
Participó de acuerdo a consignas			

OBSERVACIONES:

6.7 Impactos

Impacto educativo

El trabajo de investigación tiene un impacto educativo por cuanto se beneficiarían del aprendizaje, los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio por medio de la aplicación de la guía de estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa.

6.8 Difusión

La guía de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia pablo arenas, se socializara por medio de un taller con las maestras y director de la institución para dar a conocer cómo funciona, viabilidad de la misma y los beneficios que presta la misma.

6.9 Bibliografía

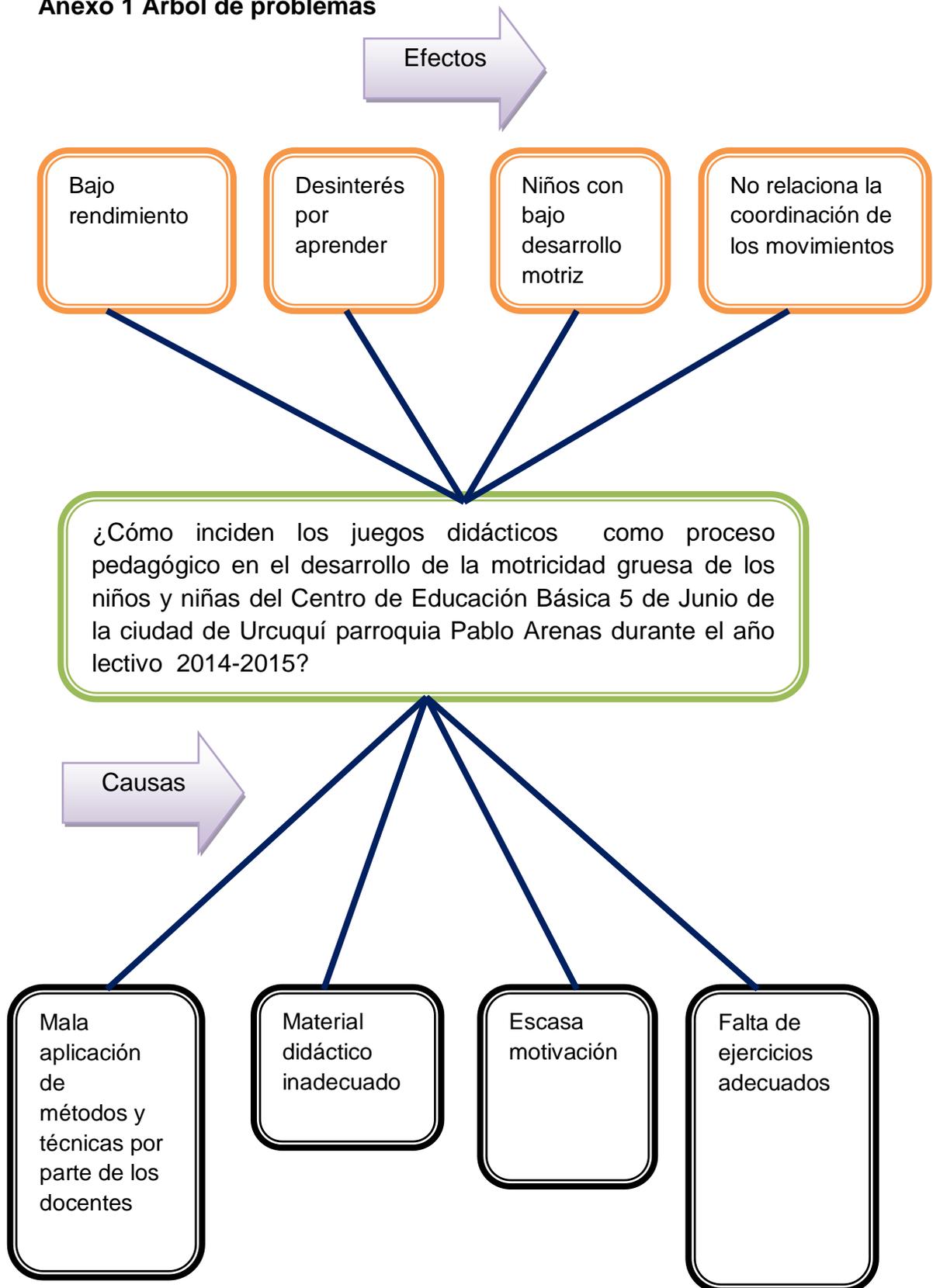
- Aranda Magaly 27/04/2012, Didáctica Educativa, fecha de ingreso 02/05/2015, <http://arandamagaly.blogspot.com/2012/04/elementos-de-la-didactica.html>
- Blanco Veneranda, 12/11/ 2012 El juego, fecha de ingreso, 16/06/15, <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/introduccion-a-las-teorias-del-juego/>
- El nuevo diario.com 31/10/2010, El fundamento pedagógico de los modelos educativo, fecha de ingreso 28/05/2015, <http://www.elnuevodiario.com.ni/opinion/82439-fundamento-pedagogico-modelos-educativos/>
- Ferland Francine, 2005, ¿Jugamos?: el juego con niñas y niños de 0 a 6 años, Editor Narcea Ediciones, España
- Hernández Juan, 2004, Título La Evaluación en educación física: investigación y práctica en el ámbito escolar, Editor Grao, España
- Jiménez José, 2008, Psicomotricidad (Cuentos y juegos programados) (2a Edición Corregida y Actualizada), Ediciones La Tierra Hoy S.L, España
- López Lutgarda 21/07/2007, El desarrollo de las habilidades de investigación en la formación inicial del profesorado de química, fecha de ingreso 23/05/2015, <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2010/11b/FUNDAMENTACION%20PSICOLOGICA%20DEL%20APRENDIZAJE%20DE%20LAS%20HABILIDADES%20DE%20INVESTIGACION.htm>

- Marco legal educativo, 10/2012, fecha de ingreso 28/05/2015, http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/Marco_Legal_Educativo_2012.pdf
- Navarro Vicente, 2002, El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores, Editor INDE, España
- Orellana Lizeth 12/02/2012, Apuntes de didáctica y de proyectos, fecha de ingreso 02/05/2015, <http://lizzi2012.blogspot.com/2012/02/definicion-de-didactica-division-y.html>
- Parlebas Pierre, 2008, Juegos, deporte y sociedades léxico de praxeología motriz, Paidotribo, España
- Portal educativo de Educapeque, 2015, En qué consiste la psicomotricidad gruesa, fecha de ingreso 06/05/2015, <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-gruesa-tener-el-control-del-cuerpo.html>
- Prieto Miguel, 15/03/2010, Habilidades motoras básicas, fecha de ingreso 116/06/2015, <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/preparacion-fisica-habilidades-y-destrezas-motrices/2009/12/67-8663-9-habilidades-motoras-basicas.shtml>
- Ramos Gerardo , 5/09/2012 ,Fundamentos filosóficos de la educación como reconsideración crítica de la filosofía de la educación, fecha de ingreso 23/05/2015, <http://www.rieoei.org/deloslectores/1023Ramos.PDF>

- Riera Anna 04/10/2014, Motricidad gruesa fecha de ingreso 28/05/2015, infanciaide.blogspot.com/2013/06/recursos-pedagogicos.html
- Riera Anna, 22/11/2012, Motricidad gruesa, fecha de ingreso, 04/05/2015, <http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo-infantil/motricidad-gruesa/>
- Rodríguez José, 19/01/2011, Habilidades Motrices Básicas, fecha de ingreso 116/06/2015, <http://josemanuelrodriguez-sete.blogspot.com/>
- Roldan Alberto 12 /03/2009, Axiología educativa, fecha de ingreso 21/05/2015, <http://cienciasdelaeducacionalbertopalafox.blogspot.com/2009/03/axiologia-educativa.html>
- Sarlé Patricia, 2001, Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil, Editor Noveduc Libros, Argentina
- Villalobos Ma. del Roció 2011 Desarrollo Motor Grueso Del Niño en Edad Preescolar: Periodo de Educación Física en Jardines Infantiles, Editorial Universidad de Costa Rica, Costa Rica
- Wikipedia,10/05/2014, Material didáctico, fecha de ingreso 02/05/2015, http://es.wikipedia.org/wiki/Material_did%C3%A1ctico
- Zúñiga María, 2009, Principios Y Técnicas Para la Elaboración de Material Didáctico. Niños de 0 a 6 Años, Editor EUNED, Costa Rica

ANEXOS

Anexo 1 Árbol de problemas



Anexo 2 Matriz de coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo inciden los juegos didácticos como proceso pedagógico en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015?</p>	<p>Determinar la importancia de los juegos didácticos como proceso pedagógico en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas, durante el año lectivo 2014-2015</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de conocimientos que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015? • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015? • ¿La aplicación adecuada de los juegos didácticos en el desarrollar la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas? • ¿Cómo socializar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a las maestras y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el nivel de conocimientos que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015. • Valorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015 • Elaborar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas • Socializar la guía de estrategias con juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa a las maestras y autoridades del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas

Anexo 3 Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Los juegos son desarrollados para fomentar la mejora intelectual de los niños	Juegos didácticos	Importancia	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias de Aprendizaje • Rienda Suelta a su energía • Pautas de comportamiento
		Tipos de juegos	<ul style="list-style-type: none"> • En el espacio • Rol del Adulto • Número de participantes • Según la Actividad • Situación del grupo
		Clases	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios • Simbólicos • Reglas • Grupales • Individuales
En la coordinación motriz gruesa intervienen las grandes masas musculares de ejecución de movimientos que no requieren precisión	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo Motor • Dominio corporal • Equilibrio 	<ul style="list-style-type: none"> • Estabilidad • Locomoción • Manipulación • Control corporal • Desplazamientos Sincronizados • Dinámico • Estático

**Anexo 4 Encuesta dirigida a las maestras del Centro de Educación
Básica 5 de Junio**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

El objetivo de la investigación es definir la importancia de la motricidad gruesa por medio de juegos didácticos a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015

Por favor lea detenidamente y marque con una X donde crea conveniente, de su sinceridad con la que responda este cuestionario dependerá el éxito o fracaso de la investigación

1.- Su nivel de conocimiento acerca de los juegos didácticos es
Muy adecuado Adecuado Poco adecuado Nada adecuado

2.- ¿Conoce usted acerca de la motricidad gruesa?

Si () No ()

3.- ¿Conoce sobre las actividades lúdicas?

Si () No ()

4.- ¿Ha notado que sus estudiantes tienen poco equilibrio?

Mucho () Poco () Nada ()

5.- ¿Usted realiza actividades lúdicas con sus alumnos?

Si () No () A veces ()

6.- ¿Promueve la salud y el desarrollo de la motricidad gruesa en sus alumnos?

Mucho () Poco () Nada ()

7.- ¿En la institución educativa donde usted trabaja realiza actividades de motricidad gruesa como: mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar la pelota etc.

Si () No () A veces ()

8.- ¿Ha observado si los niños del aula pueden diferenciar su lateralidad correctamente?

Si () No () A veces ()

9. ¿El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa es?

Muy satisfactorio () Poco satisfactorio () Nada satisfactorio ()

10.- ¿En sus planificaciones incluye actividades lúdicas para enseñar?

Siempre () A veces () Nunca ()

11.- ¿Cree usted que es importante tener un documento escrito que sirva de guía para desarrollar la motricidad gruesa?

Si () No () A veces ()

12. ¿Según su criterio la aplicación de la guía didáctica de juegos mejoraría la motricidad gruesa de los niños?

Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5 Ficha de observación a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

El objetivo de la investigación es definir la importancia de la motricidad gruesa por medio de juegos didácticos a los niños y niñas del Centro de Educación Básica 5 de Junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015

Por favor lea detenidamente y marque con una X donde crea conveniente, de su sinceridad con la que responda este cuestionario dependerá el éxito o fracaso de la investigación

CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 5 DE JUNIO		
PREGUNTAS	ITEMS	
	SI	NO
El niño se desplaza libremente por el espacio		
El niño corre sin dificultad		
El niño salta en un pie		
El niño salta en dos pies		
El niños es desplaza con su cuerpo en contacto con el suelo apoyándose con los codos arrastrando su cuerpo		
El niño trepa si dificultad		
El niño mantiene el equilibrio dinámico		

manteniendo diversas posiciones		
Recorre en línea recta con la pierna izquierda saltando la distancia de 5m		
Recorre en línea recta con la pierna derecha saltando la distancia de 5m.		
Salta con los pies juntos por encima de una cuerda.		

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6 Fotografías



Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres



Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres



Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres



Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres



Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres



Fuente: Mónica Alejandra Rojas Torres

Anexo 7 Certificaciones



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "5 DE JUNIO" Pablo – Arenas

Teléfono: 06 2683171 Correo Electrónico: cincodej@yahoo.com

Pablo Arenas 8 de Junio del 2015

A petición de la interesada, el suscrito DIRECTOR del "Centro de Educación Básica 5 de Junio" de la ciudad de Urcuqui.

C E R T I F I C A

Qué; la Srta. **MONICA ALEJANDRA ROJAS TORRES**, con CI 100375751-3, Estudiante de la Universidad técnica del Norte Facultad FECYT Carrera Licenciatura en Docencia Parvularia, aplico las encuestas para la investigación de su Tesis de grado con el siguiente tema: " **LOS JUEGOS DIDACTICOS COMO PROCESO PEDAGOGICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACION BASICA 5 DE JUNIO DE LA CIUDAD DE URCUQUI PARROQUIA PABLO ARENAS**" durante el año lectivo 2014-2015.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como se estime conveniente.

Atentamente:


César Armando Pérez
DIRECTOR.





ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“ 5 DE JUNIO ”

Pablo – Arenas

Teléfono: 06 2683171 Correo Electrónico: cincodej@yahoo.com

Pablo arenas, 8 de Junio del 2015

A petición de la interesada, el suscrito DIRECTOR del “Centro de Educación Básica 5 de Junio” de la ciudad de Urcuqui.

C E R T I F I C A

Qué; la Srta. **MONICA ALEJANDRA ROJAS TORRES**, con CI 100375751-3, Estudiante de la Universidad técnica del Norte Facultad FECYT Carrera Licenciatura en Docencia Parvularia, para realizar la investigación del trabajo de grado con el siguiente tema: “ **LOS JUEGOS DIDACTICOS COMO PROCESO PEDAGOGICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACION BASICA 5 DE JUNIO DE LA CIUDAD DE URCUQUI PARROQUIA PABLO ARENAS**” durante el año lectivo 2014-2015.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como se estime conveniente.

Atentamente:


Licdo. César Armando Pérez
DIRECTOR.





ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“5 DE JUNIO”

Pablo – Arenas

Teléfono: 06 2683171 Correo Electrónico: cincodej@yahoo.com

Pablo Arenas 8 de Junio del 2015

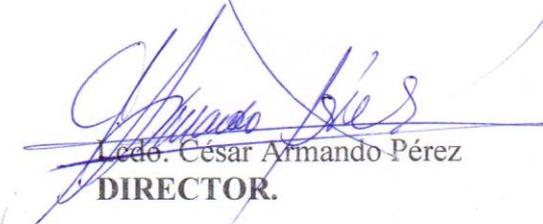
A petición de la interesada, el suscrito DIRECTOR del “Centro de Educación Básica 5 de Junio” de la ciudad de Urcuqui.

C E R T I F I C A

Qué; la Srta. **MONICA ALEJANDRA ROJAS TORRES**, con CI 100375751-3, Estudiante de la Universidad técnica del Norte Facultad FECYT Carrera Licenciatura en Docencia Parvularia, realizo la socialización de la propuesta con el siguiente tema: “**LOS JUEGOS DIDACTICOS COMO PROCESO PEDAGOGICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACION BASICA 5 DE JUNIO DE LA CIUDAD DE URCUQUI PARROQUIA PABLO ARENAS**” durante el año lectivo 2014-2015.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento como se estime conveniente.

Atentamente:


Ldo. César Armando Pérez
DIRECTOR.





**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:	1003757513		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Rojas Torres Mónica Alejandra		
DIRECCIÓN:	Urcuqui Pablo Arenas Plaza Central		
EMAIL:	monikaleja_92@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2683218	TELÉFONO MÓVIL	0993310140

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO PROCESO PEDAGÓGICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 5 DE JUNIO DE LA CIUDAD DE URCUQUI PARROQUIA PABLO ARENAS DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015
AUTOR (ES):	Rojas Torres Mónica Alejandra
FECHA: AAAAMMDD	2015/09/22
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Vicente Yandún Yalamá Msc

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Rojas Torres Mónica Alejandra, con cédula de identidad Nro. 1003757513, en calidad de autor (es) y titular (es) 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

El autor (es) manifiesta (n) 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 (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 23 días del mes septiembre de 2015

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Rojas Torres Mónica Alejandra
C.C. 1003757513



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Rojas Torres Mónica Alejandra, con cédula de identidad Nro. 1003757513 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 autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO PROCESO PEDAGÓGICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA 5 DE JUNIO DE LA CIUDAD DE URCUQUI PARROQUIA PABLO ARENAS DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015**. Que ha sido desarrollada 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 23 días del mes septiembre de 2015

(Firma)

Nombre: Rojas Torres Mónica Alejandra

Cédula: 1003757513