



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ALEJANDRO CHÁVEZ” UBICADA EN LA COMUNIDAD DE GUALSAQUI, PARROQUIA QUICHINCHE, CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013”.

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciatura de Docencia en Educación Parvularia.

AUTOR: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

DIRECTOR: MSC. Jesús León.

IBARRA, 2015

APROBACION DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con mucha satisfacción participar como Director del Trabajo de Grado titulado: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ALEJANDRO CHÁVEZ” UBICADA EN LA COMUNIDAD DE GUALSAQUI, PARROQUIA QUICHINCHE, CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013” propuesta alternativa**, del señor egresado: Pujota Bisarrea Vicente Fabián, previo a la obtención del título de Licenciatura en docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo correcto del presente trabajo de grado, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Es todo cuanto puedo certificar por ser justo y legal.



Msc. Jesús León.
DIRECTOR

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación dedico con mucho amor y cariño a mi madre Luz María Bisarrea y a mi padre Vicente José Pujota, quienes son mis mejores ejemplos que Dios pudo poner en mi vida; pues siempre me han enseñado que los valores están antes que todas las cosas y que todo lo que me proponga en mi vida lo puedo lograr con humildad y sacrificio. También a mis sobrinos que son la razón de haber escogido esta profesión de educar y que son parte de mi vida, que les amo, y quiero transmitirles este ejemplo de que con disciplina y sacrificio se puede alcanzar logros en el campo profesional y personal. A mis hermanos que han sido un apoyo incondicional, a mis amigos que por sus consejos de superación me he mantenido con el propósito de seguir adelante; a mi novia que con su amor y su paciencia me ha enseñado que no hay victoria sin sacrificio. Y a esa persona que sin ser parte de mi vida que me aconsejó diciéndome un gran refrán “La constancia vence lo que la dicha no alcanza”, gracias a todos por ser parte de mi vida, pienso que sin ustedes nada de esto hubiese sido posible.

Con mucho cariño a mi familia: Autor Vicente Fabián Pujota Bisarrea.

AGRADECIMIENTO

Una vez concluido el presente trabajo de grado, quiero dejar constancia de mi sincero y reconocido agradecimiento a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, a sus autoridades y al cuerpo de facilitadores de los diferentes módulos del Programa de Profesionalización Docente mención Educación Parvularia, por haberme entregado su tiempo, sus conocimientos científicos y haber compartido sus valiosas experiencias, lo que me ha permitido crecer más en el campo educativo.

Un agradecimiento especial a mi director de tesis **Msc. Jesús León**. Quien me ha guiado dedicadamente para la culminación del presente trabajo de investigación.

A mis padres por apoyarme sin medida, dedicándome su tiempo, apoyándome económicamente para culminar con mi vida estudiantil hasta ver realizados mis sueños.

Pujota Bisarrea Vicente Fabián

ÍNDICE GENERAL

Aprobación del director.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice.....	v
Índice de gráficos	iv
Índice de tablas	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	xiii
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del problema.....	5
1.3. Formulación del problema.....	7
1.4. Delimitación	7
1.4.1 Unidad de Observación.....	7
1.4.2. Delimitación espacial.	8
1.4.3. Delimitación temporal.....	8
1.5. Objetivos.....	8
1.5.1. Objetivo general.....	8

1.5.2.	Objetivos específicos.	8
1.6.	Justificación	9
1.7.	Factibilidad.....	10
CAPITULO II.....		11
2.	MARCO TEÓRICO	11
2.1	Fundamentación teórica.....	11
2.1.1.	Fundamentación Psicológica	11
2.1.1.1	Fundamentación científica.	12
2.1.2	Fundamentación Pedagógica.....	14
2.1.3	Fundamentación Epistemológica.	17
2.1.4	Fundamentación Axiológica.	20
2.1.4.1.	Fundamentación Sociológica	22
2.1.5.	Estrategias Lúdicas.....	22
2.1.1.1	Concepto de juego.....	24
2.1.1.2	La importancia del juego en el desarrollo infantil.....	26
2.1.1.3.	Piaget y la naturaleza cognitiva del juego	29
2.1.1.4	Evolución de los juegos y desarrollo psicológico.....	33
2.1.1.5.	El aprendizaje escolar y la naturaleza cognitiva del juego.....	34
2.1.1.1.1.	Estrategias de intervención e investigación en los juegos.....	36
2.1.1.1.2.	La educación y el Juego.	39
2.1.1.1.2.	Importancia del juego en la escuela primaria	40

2.1.1.1.3. Resultados.....	45
2.1.1.1.4. Estrategias Lúdicas.....	46
2.2 Posicionamiento Teórico Personal.....	67
2.3 Glosario de términos.....	68
2.4 Interrogantes de investigación.....	71
2.5 Matriz Categorial.....	72
CAPÍTULO III.....	73
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	73
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	73
3.2. MÉTODOS.....	75
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	76
3.4. POBLACIÓN.....	76
3.5. MUESTRA.....	77
3.5.2 Muestra Estratificada.....	80
CAPÍTULO IV.....	81
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓ DE RESULTADOS.....	81
CAPÍTULO V.....	91
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	91
5.1. Conclusiones.....	91
5.2. Recomendaciones.....	92

5.3.	CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	93
.....		93
CAPÍTULO VI		95
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	95
6.1	Título de la propuesta.	95
6.2.	Justificación	96
6.3	Fundamentación Teórica.	97
6.4.	Objetivos.....	99
6.4.1.	Objetivo general	99
6.4.2.	Objetivos específicos	99
6.5.	Ubicación sectorial y física.....	99
6.6	Desarrollo de la Propuesta.....	101
6.7.	Impactos	161
6.7.1	Impacto Educativo	161
6.7.2	Impacto Pedagógico	162
6.7.3	Impacto Social	162
6.8.	Difusión.....	162
6.9	Bibliografía.....	163
Anexo N° 1 Anexos. Árbol de problema		167
Anexo N° 2 MATRIZ CATEGORIAL.....		168
Anexo N° 3 MATRIZ DE COORENCIA		169

Anexo N° 4 Encuestas	170
Anexo N° 5 Ficha de observación	172
Anexo N° 6 Fotos	172

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1	Estrategias Lúdicas	79
Gráfico 2	Aula de clases	80
Gráfico 3	Planificación	81
Gráfico 4	Capacitación	82
Gráfico 5	Implementación	83
Gráfico 6	Dificultades	84
Gráfico 7	Ambiente familiar	85
Gráfico 8	Sobreprotección	86
Gráfico 9	Juegos didácticos	87
Gráfico 10	Fácil Educación	88

INDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Matriz categorial	70
Tabla 2.	Población	74
Tabla 3	Muestra estratificada	78
Tabla 4.	Estrategias lúdicas	79
Tabla 5.	Aula de clases	80
Tabla 6.	Planificación	81
Tabla 7.	Capacitación	82
Tabla 8.	Implementación	83
Tabla 9.	Dificultades	84
Tabla 10	Ambiente familiar	85
Tabla 11	Sobreprotección	86
Tabla 12	Juegos didácticos	87
Tabla 13	Fácil Educación	88

RESUMEN

Las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, que obtengan conciencia de sus vivencias corporales; descubran el mundo a través del movimiento de los sentidos; y el juego controle, coordinen y diferencien las partes del cuerpo en el tiempo y el espacio. Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta del desarrollo de estrategias lúdicas lo que dificulta el desarrollo de destrezas y habilidades. Frente a esta realidad se ha estructurado una guía que cuenta con técnicas de aprendizaje que permitan a los docentes aplicar nuevas estrategias con orientaciones pedagógicas y siguiendo un proceso lógico y sistemático. Hubo la factibilidad por cuanto existe información bibliográfica, recursos humanos, materiales, económicos, apoyo del personal docente y estudiantes de la Institución Educativa investigada. El objetivo principal de esta investigación fue mejorar las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí cantón Otavalo, para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje, diagnosticando aspectos, identificando estrategias y diseñando una guía didáctica para desarrollar el juego. En el marco teórico se desarrolló el fundamento en las teorías de aprendizaje de Piaget, Auzubel y Vigotski. En los Métodos se aplicó el método emperico basado en la observación, inductivo – deductivo y analítico, sintético, a través de la investigación de campo y documental; para obtener datos reales se aplicó la ficha de observación a niños y niñas. En el análisis e interpretación se hizo el análisis e interpretación de resultados se utilizó cuadros, porcentajes y gráficos que permitieron de mejor manera observar los resultados, en las conclusiones y recomendaciones también permitieron evaluar el trabajo de los docentes en el área lúdica y afianzar continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un mejor aprendizaje en los niños y niñas, y finalmente la propuesta se ha desarrollado una guía con estrategias lúdicas para que el niño obtenga un aprendizaje significativo y se desarrolló de la mejor manera la motricidad gruesa.

ABSTRACT

The Playful strategies and their influence on the development of gross motor skills in children, they get aware of their bodily experiences; discover the world through movement of the senses; and play monitor, coordinate and differentiate body parts in time and space. One reason that slows the learning process is the lack of development of recreational strategies which hinders the development of skills and abilities. Given this situation guide that features learning techniques that allow teachers to apply new teaching approaches and strategies in a logical and systematic process is structured. He was there because the feasibility bibliographic information, human, material, economic, support staff and students of School investigated. The main objective of this research was to improve playful strategies and their influence on the development of gross motor skills in children of 4-5 years Education Unit "Alejandro Chavez" located in the community of Otavalo Canton Gualsaqui, for best results in the development of the learning, diagnosing issues, identifying strategies and designing an educational guide to develop the game. In the theoretical framework based on learning theories of Piaget, Vigotski and developed Auzubel. In the chapter on the methods empiric method based on observation, applied inductive - deductive and analytical, synthetic, through field research and documentation; for real data tab observation in children was applied. In the analysis and interpretation analysis and interpretation of results is made tables, percentages and charts that allowed better observe the results in the chapter of conclusions and recommendations also allowed evaluating the work of teachers in the area was used playful and continuously strengthen the development of techniques to achieve better learning in children, and finally the proposed has developed a guide with fun for the child strategies for meaningful learning and developed in the best way the gross motor.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación estuvo orientada en la solución a problemas más comunes en el conocimiento del desarrollo de la motricidad gruesa. Esta se presenta de una manera puntual y fácil de realizarla, siendo nuestro objetivo facilitar la presentación a un público de recursos económicos bajos, y que las estrategias lúdicas proporcionen un correcto desempeño en la niñez referente a la motricidad gruesa. También se busca incentivar a las nuevas generaciones de profesionales a optar por buscar estrategias que ayuden al niño a un aprendizaje de nivel alto con una correcta enseñanza de la motricidad gruesa, puesto que esta es usada a nivel mundial y lo encontramos en todo ámbito escolar; en especial en el año inicial el cual ayuda a satisfacer muchas de las necesidades de quienes ejercen la profesión Parvularia. En el primer capítulo se ha planteado objetivos para un buen desarrollo en la motricidad gruesa, en el segundo capítulo que es el marco teórico se ha tomado las teorías pedagógica, epistemológica, axiológica, cada una de estas sirven para conocer cada uno de los pasos del niño en su crecimiento, en el tercer capítulo está el tipo de investigación se ha tomado la de campo, bibliográfica y descriptiva, todas estas son importantes porque están vinculadas a la necesidad del trabajo de grado de manera física y científica. En el cuarto capítulo está el análisis e interpretación se ha tabulado todas las preguntas llegando a ideas acertadas de los resultados manifestados en las encuestas, en el quinto capítulo se encuentran las conclusiones se ha llegado a extraer donde se está fallando para consiguientemente recomendar y poder solucionar el problema de investigación, finalmente en el sexto capítulo se encuentra la propuesta que también se da importancia al desarrollo de cada estrategia lúdica, para que pueda ser aprendido fácilmente y practicado de una manera correcta, sin dejar de lado los valores y virtudes humanas que deben ser practicadas tanto por los profesores como por los niños. Sin embargo sabemos que para aplicar las estrategias lúdicas de manera correcta se debe enfocar en la motricidad gruesa con su debido tiempo y dedicación, si se quiere desarrollar la motri-

cidad de un niño, se necesita asociar las diferentes técnicas aprendidas por el docente y practicarlas con dedicación., esto me ha motivado a realizar una guía con estrategias lúdicas las cuales sirvan como un apoyo para profesores y niños dentro de la enseñanza aprendizaje del desarrollo del pensum académico de la unidad Educativa “Alejandro Chávez”, todo esto se ha realizado con mira a tener resultados positivos ya que por medio de la motivación en los niños da como resultado un buen desarrollo intelectual y de esta manera poner en practica con ideas innovadoras y hacer de la motricidad gruesa un ejemplo para un correcto desarrollo del niño en su convivir educativo.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

A lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y aunque en un principio, no fue tomado en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva.

El derecho de jugar es una necesidad que los docentes no deberían nunca negociar o alterar. Jugar es el trabajo del niño. Es preocupante el hecho de que un niño no juegue lo suficiente de manera espontánea durante los años preescolares.

Los docentes tienen que preocuparse por que el niño no pierda el placer de jugar. Y no a la visión lúdica que trata de explotar de manera no pertinente las funciones educativas, pedagógicas y didácticas del juego. Si lo que queremos para el futuro, son niños motivados, activos, equilibrados, debemos dar a los niños de hoy, en todas las culturas, el derecho a jugar, y dicha convicción debe sobrepasar las palabras, las grandes declaraciones teóricas, para aplicarse en la vida diaria que compartimos de

múltiples maneras con los niños. Aplicar estos principios puede tornarse exigente para los docentes; esto requiere comprender todas sus implicaciones y consecuencias. En la vida diaria, jugar significa para los niños y niñas muchos placeres pequeños, y para el adulto, muchas concesiones pequeñas. Jugar puede traducirse en una necesidad, en un momento dado, de hacer ruido mientras el adulto quisiera lograr, por fin, una cierta calma y tranquilidad; jugar puede traducirse también en una necesidad de seguir corriendo y saltando, mientras el adulto se encuentra cansado; puede implicar una necesidad de explorar y descubrir, tomando riesgos mal evaluados; jugar puede significar una necesidad de lograr algún apoyo sin ser sobreprotegido, y puede significar una necesidad de que se atiendan sus peculiaridades, preniendo, al mismo tiempo, los límites del respeto a los demás.

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo, provincia de Imbabura, misma que inicia a partir de 1937, con la misión de formar talentos humanos competitivos capaces de enfrentar retos laborales conforme demanda la globalización y modernización.

Con el trascurso del tiempo, se ha visto una creciente petición de los padres de familia y estudiantes de la comunidad de Gualsaquí y comunidades aledañas como: Guachinguero, Cutambi, Moraspungo, Achupallas, Urcuciqui y Cumbas Conde, entre otras; por lo que la Institución pretende ampliar la oferta educativa con el Bachillerato, donde los niños y niñas, adolescentes y jóvenes tengan la posibilidad de continuar sus estudios, a fin de formar talento humano con capacidades y valores que promuevan el desarrollo socio-económico y cultural de sus comunidades en coherencia con los retos y las exigencias de desarrollo del país. El presente proyecto es el resultado de un proceso sistemático, participativo

entre padres de familia, miembros de la comunidad, cabildo, junta de aguas, representantes de clubes deportivos, personal del sub centro de Salud, directivos de LAFARGE y docentes quienes buscan estrategias para concretar el Bachillerato, mismo que dio impulso al trabajo en micro-empresas mejorando la calidad de vida de la población; con el compromiso de los docentes en alcanzar una formación integral en valores con criterios propios de identidad.

Además, La Unidad Educativa forma parte de la Jurisdicción Intercultural Bilingüe, por lo que se encuentra comprometida con la Cosmovisión Indígena, sus costumbres y tradiciones, mismas que deben ser rescatadas y puestas en práctica para lograr su identidad cultural y su revalorización.

Fundamento legal

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Alejandro Chávez” inicia su labor educativa el 17 de julio de 1937 como escuela unidocente del sector rural, para el año de 1965 se hace escuela Pluridocente con dos docentes, luego en el 1977 la escuela “Alejandro Chávez” es declarada escuela de práctica docente anexa al entonces “Normal Alfredo Pérez Guerrero” de San Pablo del Lago de la Provincia de Imbabura. Siempre con miras al futuro.

El 2 de diciembre de 1987 se crea el jardín de infantes sin nombre e inicia su funcionamiento en la misma institución, y en el año 1989 se convierte en escuela pluridocente con seis maestros y además se incorpora el jardín de infantes.

En el año de 1990, luego de un análisis y cumpliendo con las características geográficas y estratégicas es declarada Plantel Central del CEM Gualsaquí, la escuela “Alejandro Chávez”, y el 29 de octubre de 1990 se crea el séptimo año de educación general básica (primer curso), sin presupuesto del gobierno, solo con el apoyo de la Unidad Ejecutora MEC-BID; posteriormente con Acuerdo Ministerial N° 71 del 7 de enero de 1991 se oficializa la creación del CEM legalizándole a la escuela “Alejandro Chávez como Plantel Central. Transcurridos 11 años como Centro Educativo Matriz y con Resolución 001/cat DIPEIBI del 20 de mayo de 2002 cambia de denominación de CEM a Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Alejandro Chávez”.

Finalmente con acuerdo Ministerial N° 0233 del 18 de septiembre de 2007; se le transforma al CEM piloto de Gualsaquí en Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Fiscal “Alejandro Chávez” de la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche del cantón Otavalo de la provincia de Imbabura, que se encuentra funcionando con los 10 años de Educación General Básica hasta la presente fecha sin ninguna otra modificación.

Organización administrativa

Autoridades

Nº	NOMBRES	FUNCIÓN
1	Msc. Anita del Rocío Cabrera Morán	RECTORA (E)
2	Msc. Miryan Amparo Lema V.	VICERRECTORA (E)

3	Lcda. Gladys Báez	SECRETARIA
4	Sra. Rosa Quiranza	COLECTORA

Consejo directivo

Nº	NOMBRES	FUNCIÓN
1	Msc. Rosa Inés Pita Terán	Primer Vocal Principal
2	Lcda. Elsa Yolanda Cevallos	Segundo Vocal Principal
3	Lcdo. Humberto Malán Paltán	Tercer Vocal Principal

1.2. Planteamiento del problema.

La falta de utilización por parte de los docentes de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa ha impedido a los niños un correcto desarrollo en la clase y por ende tengan un aprendizaje significativo para su vida diaria y en especial su educación física con cada una de sus habilidades sabiendo que es parte fundamental para la motricidad ya sea fina o gruesa.

La falta de capacitación de los docentes en estrategias lúdicas en la motricidad gruesa en los últimos años, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad de educación, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego, poniéndose en evidencia una deficiencia de aprendizaje en este ámbito. Las causas se relacionan con

la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización de guías didácticas, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las estrategias lúdicas.

Los docentes parvularios se encuentran detenidos dentro de un nivel, y se de poca importancia al espacio de interacción en el que mediante estrategias lúdicas, el niño tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le dio la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través del cuerpo.

Las dificultades que los niños presentan en el área de la motricidad gruesa conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las estrategias lúdicas.

El ambiente familiar no le permite al niño desarrollar adecuadamente la motricidad gruesa ya que existe demasiada sobreprotección y esto genera dependencia en todas sus actividades.

Para esto es necesario que padres y maestros estén en constante comunicación dando prioridad a los intereses y necesidades de los niños y niñas.

Las estrategias lúdicas en el primer año de educación básica, pretende que los niños y niñas adquieran conciencia de sus vivencias corporales; descubran el mundo a través del movimiento de los sentidos; y el juego controlen, coordinen y diferencien las partes del cuerpo en el tiempo y el espacio.

Aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, influencia educativa, correspondencia con la edad del niño, contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, disminución del tiempo en las explicaciones del contenido y accesibilidad.

Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta del desarrollo de estrategias lúdicas en la motricidad gruesa.

1.3. Formulación del problema

¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten a la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaqui, parroquia Quichinche, cantón Otavalo, provincia de Imbabura durante el periodo académico 2012 -2013?

1.4. Delimitación

1.4.1 Unidad de Observación

La presente investigación se realizó en conjunto con las autoridades docentes, niños y niñas y padres de familia que conforman la trilogía educativa, para su buen desenvolvimiento educativo y avance social en la comunidad. De la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo, provincia de Imbabura.

1.4.2. Delimitación espacial.

El trabajo de grado propuesto se realizó en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.

1.4.3. Delimitación temporal

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, durante el periodo académico 2012-2013.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten a la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.

1.5.2. Objetivos específicos.

Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa.

Diagnosticar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Alejandro Chávez”.

Elaborar una guía didáctica, para desarrollar las estrategias lúdicas su influencia en la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.

Socializar la guía didáctica a las autoridades, docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación.

1.6. Justificación

Son varias las razones por las cuales se realiza esta investigación pero lo más importante se relaciona con la crisis educativa actual del Ecuador y que exige la urgente necesidad de reorientar la enseñanza, aprendizaje poniendo en práctica nuevos enfoques educativos activos, vinculados al nivel inicial en las diferentes áreas tomando como punto de referencia las estrategias lúdicas que conforman la parte fundamental en el desarrollo integral del niño niña. Siempre cobijando la seriedad en la educación.

Los aportes de esta investigación tienen diferentes proyecciones: En el aspecto científico - educativo la incidencia de la aplicación de técnicas activas mediante la utilización de material didáctico (recopilado), en el dominio de la actividad lúdica que favorece a todo el ámbito educativo del nivel educativo, a la vez que es un gran aporte científico por las

metodologías a utilizarse de manera que desde este parámetro, el proyecto se justifica ampliamente.

Lo primordial e importante en una investigación, buscar soluciones al problema a investigarse, allí es donde con el conocimiento de los docentes ayudan a enrumbarse a dar soluciones acertadas con experiencias, vivencias que han tenido durante su vida profesional es por esto que cuando se haya dado solución al problema se conseguirá tener una mejor Educación y mejorar la motricidad gruesa de la unidad Educativa “Alejandro Chávez”.

1.7. Factibilidad

El presente trabajo se consideró factible de realizarlo porque se cuenta con la colaboración de las autoridades docentes, niños, niñas y padres de familia de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” está ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.

Los costos de la investigación total correrán a cargo del autor, es decir, económicamente es factible.

Las técnicas de investigación son de conocimiento del autor, por lo que técnicamente la investigación es factible.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación teórica.

2.1.1. Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

Fundamentos psicológicos forma parte del área contextual del profesorado, como área pedagógica es una asignatura teórico -práctica, definidas éstas en el plan de estudios como "Unidades didácticas que ponen énfasis en la comprensión de aspectos teóricos de una determinada área de conocimientos, más que en el desarrollo de habilidades técnicas específicas donde se debe promover las habilidades ligadas a la apropiación y el pensamiento crítico en torno a las construcciones gnoseológicas y epistemológicas entendiéndose como una estrategia de organización didáctica cuyos caracteres sea interactiva de la relación teoría práctica."

CENAISE, (2005) en su obra "Tiempo de Educar, Revista del pensamiento pedagógico ecuatoriano, dice: "Significatividad psicológica del material: que el estudiante conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo". (pg. 89)

Actitud favorable del estudiante: ya que el aprendizaje no puede darse si el estudiante no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

2.1.1.1 Fundamentación científica.

Los caminos lógicos del pensamiento científico resultan imprescindibles para el desarrollo de las capacidades cognoscitivas de los niños y niñas. Desde este punto de vista es necesario considerar tantas actividades didácticas y lúdicas que sean requeridas para dar respuestas a los principales problemas que se presentan hoy en la educación.

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa de la educación actual es el perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos. La reflexión más grande de la educación es que se debe trabajar con esfuerzo para tener un aprendizaje significativo. Tomando en cuenta que el docente tiene que poner en práctica todos sus conocimientos.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el docente y los estudiantes. Esta interacción propone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilus-

trativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

2.1.2 Fundamentación Pedagógica.

Teoría Naturalista

La educación es un proceso natural, es un desenvolvimiento que surge dentro del ser y no una imposición. Es una expansión de las fuerzas naturales que pretende el desarrollo personal y el desenvolvimiento de todas las capacidades del niño para conseguir una mayor perfección.

<http://www.infobiologia.net/2012/10/la-teoria-naturalista.html>

Esta educación aspira también a formar al niño como ser social en función del bienestar de los demás. La formación humana pasa a ser una preocupación social. Se piensa en la creación de la escuela para el pueblo, en la educación de la edad infantil con materiales propios y en la importancia de la aplicación de métodos útiles. El ser humano, siendo esta la idea que mejor encajó en el desarrollo del pensamiento educativo de toda su obra, en la medida en que lo condujo a dedicarse a los problemas. El niño que pone en práctica la motricidad gruesa tienen mejor y mayor desenvolvimiento social.

CÁRDENAS J, (2003), en su obra "Psicología del aprendizaje" dice que:

"El origen de todos los males de su época, aunque algunos pensadores de su tiempo le criticaban el hecho de su despreocupación por los procedimientos que se podrían emplear para terminar o minimizar dichos problemas, pero admitiendo los efectos de la sociedad en que vive, Rousseau propone como alternativa de solución, la vía de la transformación interna del hombre por medio de la educación, de ahí que su papel en el desarrollo de las ideas pedagógicas". (pág. 91)

Naturalismo, que es el movimiento que afirma que la naturaleza constituye el conjunto de la realidad y puede ser comprendida tan sólo a través de la investigación científica. Negando la existencia de lo supra natural y restándole importancia a la metafísica, o al estudio de la naturaleza última de la realidad, el naturalismo afirma que las relaciones de causa-efecto son suficientes para explicar todos los fenómenos. La Pedagogía Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de esta necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. <http://luceroice.blogspot.com/2009/04/teoria-del-naturalismo-de-jean-jacques.html>

Valladares Irma, (2008) en su obra dice: "En el campo educativo, esta teoría propicie crear el ambiente referido; el Maestro es un orientador de propósitos, de acciones y es un guía democrático del proceso de aprendizaje. El papel del profesor será constituirse en un estimulador de

las capacidades del estudiante para que él sea lo que deba ser”. (Pg. 123)

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa a partir de la cual puedan elaborarse racionalmente esquemas de contenidos.

Pues bien, todo juego es creador de campos de posibilidades, abre caminos, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante respuesta.

Las importantes contribuciones de la psicología contemporánea a las teorías cognitivas del juego nutren, también, el marco teórico de la Pedagogía Lúdica.

Jean Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego.

La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores.

2.1.3 Fundamentación Epistemológica.

Teoría constructivista

Desde hace varias décadas, el aprendizaje ha encauzado el trabajo de investigación de los científicos sociales, por lo que se han construido numerosas teorías que procuran explicar dicho fenómeno social.

Dentro de estas tendencias destaca el constructivismo, que se distingue porque ha sido una de las escuelas que ha logrado establecer espacios en la investigación y ha intervenido en la educación con muy buenos resultados en el área del aprendizaje.

CAOVA Francisco, 2007, en su obra “psicología evolutiva del niño” manifiesta.

“El ser humano, tanto en los aspectos cognoscitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus destrezas innatas (como afirma el conductismo), sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores. Afirma que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con los esquemas que ya posee y con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea”. (pág. 67)

Piaget propuso que el conocimiento es una interpretación activa de los datos de la experiencia por medio de estructuras o esquemas previos. Influida por la biología evolucionista, consideró estas estructuras no como algo fijo e invariable, sino que éstas evolucionan a partir de las funciones básicas de la asimilación y la acomodación.

Por su parte Vigotski considera que el desarrollo humano es un proceso de desarrollo cultural. Así, el proceso de formación de las funciones psicológicas superiores se da a través de la actividad práctica e instrumental, pero no individual, sino en la interacción o cooperación social.

El concepto constructivista se funda en tres nociones fundamentales:

El estudiante es el responsable de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento, quien aprende. La enseñanza se centra en la actividad mental constructiva del estudiante, no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha.

La actividad mental constructiva del estudiante se aplica a los contenidos que ya posee en un grado considerable de elaboración.

El estudiante, reconstruye objetos de conocimiento que ya están contruidos. Por ejemplo, los estudiantes construyen su proceso de aprendizaje del sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; lo mismo sucede con las operaciones algebraicas, con el concepto de tiempo histórico, y con las normas de relación social.

El hecho de que la actividad constructiva del estudiante se aplique a unos contenidos de aprendizaje preexistente, condiciona el papel del profesor. Su función no puede limitarse únicamente a crear las condiciones óptimas para que el estudiante despliegue una actividad mental constructiva rica y diversa; el profesor se convierte en un facilitador que debe orientar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos como “saberes culturales”, basándose en el aprendizaje significativo.
<http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/constructivismo.htm>

La motivación y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos, nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano, por eso el juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

Donde el niño y la niña desarrollen sus dimensiones iniciadas desde el grado preescolar y proyectadas por el educador directamente en el aula de clase, aportando actividades y conocimientos acordes al logro de los fines de la educación, desde los ejes temáticos:

Dimensión cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, socio afectiva, espiritual. Cada uno de estos ejes está constituido por núcleos temáticos que se han secuenciados de manera coherente.

Se pretende con el nivel que los estudiantes desarrollen las competencias en estas dimensiones. Igualmente se pretende abrir espacios que posibiliten un conocimiento integral a nivel personal, familiar y social me-

diante los procesos de formación para un mejoramiento de la educación y por ende de la calidad humana.

2.1.4 Fundamentación Axiológica.

El análisis y comprensión de la problemática de los valores, parte de un hecho de vital significación: los valores surgen como expresión de la actividad humana y la transformación del medio, siendo su presupuesto fundamental la relación sujeto-objeto, teniendo como centro la praxis, lo que como consecuencia, se debe analizar su vínculo con la actividad cognoscitiva, valorativa y comunicativa.

<http://www.eumed.net/librosgratis/2009d/axiol.htm>

El valor, como significación de un hecho, es al mismo tiempo objetivo y subjetivo. ¿Quién atribuye significado? El ser humano. Por tanto, el valor como significado atribuido tiene una naturaleza subjetiva, toda vez que existe individualmente en los seres humanos capaces de valorar; pero al mismo tiempo tiene una naturaleza objetiva, en tanto constituye parte de la realidad social e histórica en la que se desarrolla el ser humano.

CHADWICK, E (2005) “en su obra “Los Niños y el Juego` dice que:

“A medida que el niño va creciendo y de acuerdo a sus capacidades, se le debe desarrollar la sensación de poder, para que se pueda apropiar de sí mismo. Esto le dará confianza suficiente para desarrollar las tareas que le sean asignadas. En la medida en que aumenta su grado de conocimientos

y habilidades, serán necesarias nuevas responsabilidades. Los valores, como parte constitutiva de la cultura de las personas, conformados de acuerdo a las condiciones y particularidades culturales e históricas de cada uno de los pueblos". (pág. 49)

Los valores pueden ser objetivos o subjetivos. Ejemplos de valores objetivos incluyen el bien, la verdad o la belleza, siendo finalidades ellos mismos. Se consideran valores subjetivos, en cambio, cuando estos representan un medio para llegar a un fin (en la mayoría de los casos caracterizados por un deseo personal).

Los valores también pueden diferenciarse a base de su grado de importancia y pueden ser conceptualizados en términos de una jerarquía, en cuyo caso algunos poseerán una posición más alta que otros.

La axiología no sólo trata en su mayoría intelectual y moral de los valores positivos, sino también de los valores negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio.

La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica.

La investigación que se realizó se encontró un problema analizado y a fin de dar una solución con las encuestas realizadas en el iv capítulo.

2.1.4.1. Fundamentación Sociológica

Teoría Socio crítica

Tomas Aquino, Bogotá, 2006. En su obra Teorías sociales del buen vivir, manifiesta que: Como se ha venido exponiendo, un propósito central de la transformación social y educativa es el de propiciar el desarrollo de una persona reflexivo-creativa integral capaz de orientarse constructivamente en las complejidades de la sociedad, elaborar y tomar decisiones adecuadas y balanceadas, con un sentido de justicia y solidaridad, en situaciones de crisis personales y sociales o imprimir a su proyecto de vida un sentido creador. (pág. 28)

En la actual sociedad se requiere de un desarrollo social humano en sus connotaciones éticas que aborde, entre otras cuestiones, la necesidad de la formación de proyectos de vida sustentados en valores humanos de dignidad, solidaridad y progreso que se articulen con proyectos sociales viables y constructivos desde el ángulo del enriquecimiento social, material y espiritual y dirigido al bienestar estudiantil. El sistema educativo puede desempeñar en las transformaciones macro sociales requeridas un papel específico.

2.1.5. Estrategias Lúdicas

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados.

Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

ZHUKOZKAIA, T.I. (2011) en su obra "El juego como medio de educación" manifiesta que: "El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. (pág. 45)

ARMIJOS REYES, Carlos y otros, (2008), en su obra, "Inteligencia y Creatividad", manifiesta que:

"Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón. El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego in-

tenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido”. (pág. 34)

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde él pueda desarrollar la motricidad gruesa para los niños de 4 a 5 años.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

2.1.1.1 Concepto de juego

ZHUKOZKAIA, T.I. (2011), en su obra “El juego como medio de educacion”, dice:

“A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la can-

tividad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial". (pág. 37)

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad; **Libre**. No se puede obligar a un jugador a que participe sí que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego.

De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

2.1.1.2 La importancia del juego en el desarrollo infantil.

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

SPEERB, Dalilla, (2008), en su obra "Educación Inicial", manifiesta que:

"Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica, sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes". (pág. 111)

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "juego" designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, P.K. Smith (1983) señala que su aspecto más sin-

gular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias. Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica poblana como la más moderna de Skinner, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer. Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos.

Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto. (pág. 74)

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad.

Es libre, espontáneo, creativo, placentero, entre otros. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste o viceversa.

Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo.

Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

2.1.1.3. Piaget y la naturaleza cognitiva del juego

El KONIC D.B. (2000) Psicología del Juego, manifiesta que:

“Hay tres trabajos fundamentales que tratan sobre el juego en la abundantísima obra de Piaget. El primero (1932) es un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia. En éste, Piaget trata del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales. El segundo trabajo en el que Piaget (1946) aborda el tema del juego es un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede observar lo que él llama una teoría estructural. Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del

sujeto. Estas dos obras nos proporcionan ideas claras sobre qué es el juego para Piaget”. (Pág. 87)

Éste no es otra cosa que un matiz, una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales. Este matiz, esta orientación, es de naturaleza subjetiva y personal, y en términos de invariantes funcionales es básicamente asimilación deformante.

ZHUKOZKAIA, T.I. (2011), en su obra “El juego como medio de educación”, dice:

“Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para Piaget los juegos reglados. El tercer trabajo de Piaget sobre el tema es un artículo en el que responde a la crítica que el trabajo de Sutton que le plantea, crítica en parte debida a la incorrecta interpretación de ciertos postulados piagetianos como el del egocentrismo intelectual”. (pág. 97)

De los tres, el trabajo más importante sobre el juego es el de 1946, en el que Piaget desarrolla su teoría de la función simbólica. Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-

orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares.

La teoría piagetiana tiende a establecer un camino evolutivo desde el autotelismo al egocentrismo y desde éste a la conducta social. Este camino está siendo criticado en la actualidad y desde luego ya lo fue en los años de las primeras publicaciones por autores como Vigotski (1956, 1986) o Wallon (Palacios, 1983).

El abandono del autotelismo como conducta primitiva, lo relaciona Piaget con la diferenciación en la acción del proceso asimilatorio y acomodatorio.

Piaget, 1932. Diferenciación que no sobrevendrá hasta pasado el primer año de vida. Para Piaget, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas. (pág. 132)

La espontaneidad es estudiada por Piaget como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica, tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así Piaget el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes. El juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego

como la asimilación relajada del esfuerzo comodatario a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o del placer, es analizado por Piaget en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

El cuarto criterio es la falta de organización del juego, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento.

De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico, y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico. Para realizar un juego con los niños y tenga éxito se debe hacer ordenadamente. Siempre dando un orden seguro Y riguroso el niño se divierte.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatorio que Piaget atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto. Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser “resolución de conflictos personales”. Dice Piaget que el juego ignora los conflictos cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que pensamos, o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras

que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo.

Demuestra cómo cada una de las características de las teorías generales del juego, (Groos, Buytendijk, Claparède, Spenser, Hall), son perfectamente asimilables a lo que él ha llamado la polarización de la asimilación en el proceso de funcionamiento de las invariantes funcionales (Flavell, 1979).

Esta polarización permite que, ante un conflicto cognitivo dentro de un juego, el niño pueda renunciar a acomodar su pensamiento y su acción y relajar los esfuerzos equilibrados.

2.1.1.4 Evolución de los juegos y desarrollo psicológico.

MEDINA, Aurora. (2005), en su obra, "Juegos Infantiles Editorial", manifiesta que:

"A través de esta vía, Piaget va a intentar articular una serie de paralelismos entre la evolución de las estructuras básicas del conocimiento y las formas que adquiere el comportamiento lúdico infantil. Tratará de demostrar cómo llega el juego de sensorio-motor a simbólico, y de simbólico a reglado, y cómo en cada uno de estos estadios se mantiene la diferencia funcional entre el comportamiento serio y el lúdico y el parecido de ambos como expresiones de estructuras epistemológicas". (pág. 76)

Para Piaget, al relacionar juego y estructura cognitiva cierra las puertas a análisis culturales y antropológicos que había iniciado él mismo y que están presentes en su primer trabajo sobre la naturaleza social de los juegos, en el tema concreto de la adquisición de la conciencia moral.

La teoría de Piaget establece los principios psicológicos básicos para formular un concepto del juego infantil que lo define como parte del proceso cognitivo en particular y de desarrollo en general; sin embargo la consideración del juego como asimilación deformante y por tanto como subjetivo y egocéntrico, dificulta de hecho su consideración de marco social para la adquisición de conocimientos.

Por el contrario, considerando el juego infantil como un comportamiento que incluye siempre la actividad, que tiene naturaleza simbólica, y que es, por tanto, una conducta representativa que se organiza en torno a unas reglas, es más fácil elaborar una teoría psicológica acorde con un paradigma general del desarrollo y el aprendizaje infantil, y que permita su utilización como marco educativo.

2.1.1.5. El aprendizaje escolar y la naturaleza cognitiva del juego

Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; esto es, una vez abierto el escenario psicológico y el escenario real lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad; se diferenciará de ella en que lo que se hace es “jugando”, esto es, con el presupuesto de que nadie debe ofenderse por lo que allí, lo cual no significa que el juego no sea una cosa

importante para quien lo hace, sino que de sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

ANTUNES, Celso, (2004) en su obra “Juegos para estimular las inteligencias múltiples” manifiesta que:

“Esta facilidad para empezar un juego no debe confundirse con la resistencia a los ataques externos del mismo; el juego es frágil, dependiendo del arma que se use contra él. El autoritarismo adulto y la censura son letales; en un contexto rígido o inseguro afectivamente, el juego no se desarrolla. Hay que tener esto en cuenta para comprender por qué juego y escuela viven de hecho tan separados. La escuela es tan normativa que difícilmente permite el desarrollo de los aspectos más profundos del juego”.
(pág. 62)

Efectivamente, el marco o escenario que el juego necesita está muy lejos de ser frecuente en la escuela.

Se ha descrito (Bruner, 1984) hasta qué punto los niños que ejecutan tareas que requieren habilidades manipulativas, de forma lúdica, aventajan a los que las realizan en serio, y se ha encontrado este factor de relajación de la tensión sobre los resultados, como el origen del éxito. Sin embargo, estas virtudes de las actividades no normativas son poco conocidas todavía en los ámbitos escolares.

Pero el juego no ha recibido la atención que se merece por ninguno de los contextos educativos en los que el niño crece, y todavía se suele oponer juego y aprendizaje. Además, las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversas a la utilización de tiempo de juego en la escuela y muy dudosas sobre el valor educativo del mismo. Aunque está generalizada una concepción de que el juego tiene un valor catártico de expulsión y desahogo de energías acumuladas durante el trabajo, son pocos los adultos que aceptan las formas más activas de expresión lúdica como naturales y socialmente positivas (Smith y Boulton, 1988).

Esta idea de que el juego es útil educativamente como forma de explosión de energía y de reciclaje para después seguir trabajando, creemos, preside en el generalizado uso del recreo y el aspecto de campo de batalla que a veces observamos en los patios de los colegios, con verdadera pasividad por parte de los vigilantes-educadores.

2.1.1.1.1. Estrategias de intervención e investigación en los juegos.

El KONIC D.B. (2000) en su obra “Psicología del Juego”, manifiesta que:

“El juego es una conducta intrínseca motivada. Nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se puede imponer, sin violencia, el sentido del juego, ya que si se impone, no será considerado como tal por los jugadores. El juego es una forma natural de intercambio de los esquemas de conocimiento que tienen los niños y niñas. Los marcos lú-

dicos no están cerrados a los adultos; por el contrario, un adulto que verdaderamente quiera y sepa jugar, es un compañero ideal. Esto permite al educador pensar en el escenario lúdico como un posible escenario pedagógico". (pág. 46)

LOPEZ. H, 2008, en su obra "Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la lengua en el primer grado de educación Básica", manifiesta que:

"Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea. El juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial. La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene". (pág. 123)

La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades. Las aulas de clase tienen que tener todos los rincones que son el apoyo fundamental, para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de educación general básica.

Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyatura comportamental espontánea debe considerar la naturaleza psicológica que éste tiene y considerar su estructura y su contenido, si quiere partir de la realidad. Para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos; hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de nuestra clase, en el tema que les ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que éstos tienen.

Durante preescolar y primeros años de la escolaridad obligatoria, los niños desarrollan un tipo de juego, que hemos llamado juego de representación de roles o sociodramático, lo cual siendo simbólico es más complejo que el simple “hacer que sí”. El juego sociodramático se caracteriza por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas. En dichos juegos, los niños reproducen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana, ya sea profesional o sencillamente de relación.

Este tipo de juego pone de manifiesto el complejo entramado de ideas que los niños tienen sobre los temas que representan y refleja el estado natural en el que reposan los conocimientos sociales en su mente.

El estudio detallado del tipo de comunicación (verbal o no verbal) y de acciones que ocurren dentro del juego sociodramático, nos revela detalles extraordinariamente sutiles, del tipo de información que los niños poseen sobre lo que hacen las personas en su vida cotidiana. Para desarrollar correctamente la destreza de la comunicación es correcto poner en práctica con una comunicación idónea.

2.1.1.1.2. La educación y el Juego.

DAVIS, M. D. (2001): en su obra "Introducción a la teoría de juegos", manifiesta que:

"La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo". (pág. 23)

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasi-

vidad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo. Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva.

El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

2.1.1.1.2. Importancia del juego en la escuela primaria

CHADWICK, E (2005) “en su obra “Los Niños y el Juego”, manifiesta que:

“Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mun-

do interior del niño, nos muestra la integridad de su ser". (pág. 88)

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Para el desarrollo físico

CORTES Chanena, (2007), en su obra *Psicomotricidad infantil*, manifiesta que: Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. (pág. 69)

Las actividades del juego, al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda

localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral.

En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver va-

riadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

SÁNCHEZ, Alexander 2006) “El Juego una Herramienta Eficaz”, dice:

“El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos”. (pág. 15)

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:

Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores.

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social.

Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición.

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

SÁNCHEZ, Alexander 2006) “El Juego una Herramienta Eficaz”, manifiesta que:

“La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales”. Para que haya mejor desarrollo de la motricidad gruesa es mejor trabajar en equipo. (pág. 134)

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia.

Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

2.1.1.1.3. Resultados.

El resultado en el juego no es considerado como el final, sino como un proceso de expresión y comunicación que se rompe al momento de ser motivante para los jugadores, si el juego es ameno, pueden pasar horas y no darle un final; pero también hay juegos que tienen un final definido, sobre todo aquellos relacionados con las destrezas físicas. Exis-

ten numerosas teorías que tratan de explicar las razones que tenemos para jugar; una las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde un psicológico y también las hay en el psicoanalítico y en el social.

Las primera teorías datan del siglo XIX, con un carácter biológico donde predominaba la de que el juego era un descanso que se enfocaba para recuperar fuerzas, lo que ahora se ha descartado porque el juego no es un descanso, sino una actividad que exige muchas veces un consumo excesivo de energía.

2.1.1.1.4. Estrategias Lúdicas

Estrategias

Estas son mecanismos de influencia, maneras de intervención o formas de organizar la enseñanza; son actuaciones inherentes al docente. Es aquello que se realiza el docente para enseñar. Tienen todas las facilidades para la enseñanza de los niños y mejoramiento de la motricidad gruesa con las actividades lúdicas.

Lúdica

Favorecemos el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo-social a través del juego y de actividades lúdicas que proporcionan un espacio especializado donde los estudiantes se desarrollan.
http://www.colegiohatikva.com/index.php?option=com_content&view=article&id=117&Itemid=116&lang=es

Los estudiantes aprenden a interactuar y a descubrir su entorno físico, natural, social y cultural desarrollando el respeto hacia sí mismo y hacia las demás personas.

Desarrollamos integralmente las capacidades de los niños fortaleciendo su identidad y autonomía personal.

El juego, como instrumento pedagógico, potencia las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Correr

Sal de tu casa y corre. La mejor manera de empezar a correr es simplemente ponerse un par de zapatillas para correr y salir a la acera, tierra o césped. Los movimientos que se realizan al correr se sentirán extraños al principio, pues los músculos que normalmente no usas entrarán en acción. Esto es normal. Corre hasta que sientas que tus piernas te ardan y respire agitado; para los verdaderos principiantes, esto sucederá después de unos 5 a 10 minutos.

<http://es.dikihow.com/empezar-a-correr>

Cuando apenas empieces, no necesitarás zapatillas de correr costosas. Un par viejo será suficiente. Cuando sepas que quieras continuar practicando este deporte, podrás comprar otras mejores.

Corre con ropa cómoda. Ponte una pantaloneta de ejercicios y una camiseta; para las chicas, un sujetador deportivo si es necesario. No uses nada muy ajustado.

Corre en cualquier parte: tu vecindario, un parque, en la calle donde vivas o en la pista local de tu escuela. Una de las mejores cosas de correr es que lo podrás hacer prácticamente en cualquier lugar, por lo que no estarás obligado a estar en un gimnasio.

Caminar

Es un hecho que muchas veces llama la atención y nos preguntamos la razón de que algunos niños caminen de puntillas.

CORTES, Chanena. (2006) en su obra "Psicomotricidad infantil", manifiesta que: Que los niños experimentan con su cuerpo y el movimiento, que a todos les gusta andar sobre los dedos de sus pies en alguna ocasión, es cierto. Es muy posible que el caminar de esta forma aporte información diferente al niño en cada paso que da, lo cual le provoque placer al hacerlo. Pero suele ocurrir que son los mismos niños quienes insisten en hacerlo una y otra vez. Los movimientos corporales correctos son buenos para los niños. (Pag.34)

Seguramente habrá varias explicaciones, y por supuesto no todas ellas reflejarán un "problema" que se deba solucionar. Este artículo no pretende dar respuesta a todas las posibles razones por las que los niños

caminan de puntillas, pero analizaremos tres de las que nos proponen los expertos.

El reflejo de Babinski se halla en el niño al nacer, pero debe haber desaparecido al final del segundo año de vida.

Es la reacción automática que hace que el bebé extienda todos los dedos del pie cuando estimulamos la planta del mismo. Lo hace extendiendo los dedos hacia el lado contrario que el pulgar, que mira hacia arriba (los dedos quedan abiertos como un abanico).

El reflejo de Babinski se inhibe cuando el bebé se arrastra (a los siete meses más o menos). En la acción de reptar, el niño empuja el suelo con su dedo gordo del pie para darse impulso y avanzar hacia delante. Los niños que no han reptado pueden tener este reflejo activo y esto provocaría que se sintieran más cómodos caminando de puntillas puesto que al estimular el suelo la planta del pie, sus dedos se disparan en direcciones opuestas. Si existe motricidad gruesa bien desarrollada en los niños los reflejos son efectivos.

<http://psicopedagogias.blogspot.com/2010/03/por-que-camina-de-puntillas.html>

Salto

Éste aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez el niño adquiere la habilidad física para correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar, es decir, cuando al correr se impulsa hacia arriba y hacia delante con

un pie y cae sobre el otro, cumple con los requisitos mínimos para saltar bien.

OCÉANO EDITORES, (2008) en su obra "Aprender a Aprender", dice:

"El niño puede saltar con los pies juntos una determinada longitud, con una fase muy corta de vuelo y cayendo sobre los dos pies, esta distancia recorrida en el salto progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular. La técnica del salto mejora al saltar tomando impulso con un pie y en carrera, esta mejora necesita de mayor fuerza y de una mayor coordinación neuromuscular. El salto en altura aparece a partir de los dos años, donde el niño ejecuta un movimiento bastante tosco que consiste en levantar un pie antes que el otro. Luego a los tres años aparece el salto con los pies juntos a la vez. A los seis años la altura del salto puede ser de unos 20 a 30 cm". (pg.136)

Lanzar

Enséñale a lanzar. Usa una bola suave para que nadie salga lastimado. Dile:

Sostén la bola en tu mejor mano, y pon el pie opuesto adelante.

Lleva la bola hasta detrás de tu oído, y dobla tu codo para que apunte hacia atrás.

Gira para que el lado opuesto a la mano que está tirando a la bola apunte al objetivo. Esto significa que si tira con su mano derecho, el objetivo debe de estar a su izquierda. Un error común es pararte con tu pecho alineado al objetivo. Evita esto.

Escalar

SEPARATAS DE LAS MAESTRAS PARVULARIAS, 2010, manifiestan que:

“Muchos niños de hoy están llegando a nuevas alturas ascendiendo paredes de escalada en la escuela o en forma real escalando montañas con sus familias. La escalada es una actividad divertida y desafiante para los niños. También les ofrece beneficios de salud tanto físicos como mentales. Infórmate antes de comenzar escalada en roca, para que la experiencia sea segura y agradable para tu familia”.
(pág. 23)

Un muro de escalada es una buena forma para que un niño comience. Encontrarás paredes de varias alturas y dificultades en las escuelas, gimnasios y ferias incluso estatales. Algunos amantes de la escalada construyen estas paredes dentro de sus casas.

Las paredes contienen poliuretano que sostiene el agarre de los niños. Algunas paredes de escalada son planas, mientras que otros muros son más difíciles con texturas y salientes que simulan a las superficies montañosas.

Los niños pueden mejorar sus habilidades de escalada en las paredes básicas antes de intentar subir a las estructuras más avanzadas.

http://www.livestrong.com/es/escalada-ninos-sobre_8267/

Motricidad Gruesa

Elementos que constituyen la motricidad

LILIANA STEIN (2003) en su obra “Estimulación Temprana” manifiesta que: El movimiento está altamente relacionado con el desarrollo del pensamiento, por esto es importante permitirle al niño que tenga experiencias que favorezcan su agudeza perceptual, específicamente la percepción visual, táctil y auditiva. (pág. 59)

Esquema Corporal y viso motora

BEQUER, Gladys. (2003), En su obra, Motricidad en el Preescolar, manifiesta que: Esta noción es indispensable para la estructuración de la personalidad. El niño vive su cuerpo en el momento en que se pueda identificar con él, expresarse a través de éste y utilizarlo como medio de contacto y expresión. (pág. 29)

Esta noción se trabaja a través de:

- Imitación.
- Exploración.
- Nociones corporales.
- Utilización del cuerpo.

Lateralidad

http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

Es el conjunto de predominancias laterales a nivel de los ojos, manos y pies. En esta se trabaja:

- Diferenciación global.
- Orientación del propio cuerpo.
- Orientación corporal proyectada.

Espacio

http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

La estructuración de la noción de espacio en el niño tiene su punto de partida en el movimiento, esto implica desarrollar:

- La adaptación espacial.
- Nociones espaciales.
- Orientación espacial.
- Estructuración espacial.
- Espacio gráfico.

Tiempo y ritmo

http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

Esta noción también se elabora a través del movimiento, ya que por su automatización introduce cierto orden temporal debido a la contracción muscular. Esta incluye:

- Regularización.
- Adaptación a un ritmo.
- repetición de un ritmo.
- Nociones temporales.
- Orientación temporal.

Motricidad

Es otro de los componentes de la psicomotricidad y es la capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos; se refiere al dominio del cuerpo, el cual es el intermediario entre el sujeto y el medio que le rodea; por lo que necesita lograr cierto control y flexibilidad para realizar los movimientos necesarios.

DIDACTA, (2004), en su obra “Enciclopedia Didáctica Ilustrada” manifiesta que:

“La motricidad puede clasificarse en motricidad fina y motricidad gruesa. La motricidad fina son los movimientos finos, precisos, con destreza que nece-

sitan de coordinación óculo-manual, fonética etc. Y la motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios que necesitan de coordinación general y coordinación viso motora, tono muscular, equilibrio entre otros. La motricidad gruesa es el interés particular de este estudio y por ello será profundizada a continuación, pero los demás elementos que conforman la organización psicomotriz” (pág. 129)

Ésta se refiere al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico.

SERRANO, A. (2005). En su obra “Inteligencias Múltiples y Estimulación Temprana”, manifiesta que:

“El cuerpo humano cuenta con un sector activo para realizar el movimiento que son los nervios y los músculos, y un sector pasivo que es el sistema osteo-articular; por esto para realizar un movimiento debe existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen para realizarlo, como son el sistema nervioso, los órganos de los sentidos y el sistema músculo esquelético”. (pg. 98)

La Maduración Espaciales un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio,

éste empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio.

La construcción del espacio en los niños de 4 años es complejo, pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, coordinación viso-motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol.

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. Aspectos como la coordinación, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico.

Coordinación

SEPARATAS DE LAS MAESTRAS PARVULARIAS, (2010), dice:

“Ésta deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio independientes para formar movimientos compuestos. Ésta permite que se puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo. Al lograr automatizar la respuesta motora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción. Un ejemplo de esto, es cuando un niño sube por unas escaleras cantando o pensando en otras cosas”. (pg. 111)

La coordinación viso-motriz hace parte de la coordinación general, e implica la coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento.

La coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión se denomina coordinación viso pédica.

Actividades como la marcha, correr, saltar, rastrear y trepar, son propias de la coordinación.

Equilibrio Dinámico

Es otro aspecto importante del dominio motor grueso, éste es la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del

equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del equilibrio dinámico.

PALOMINO, L. (2006). En su obra, "Inteligencias Múltiples" dice:

“El equilibrio es el eje fundamental de la independencia motora, que se desarrolla en la etapa infantil. Esta es una habilidad motriz compleja para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural. Fisiológicamente el equilibrio depende del buen funcionamiento de los receptores auriculares, cutáneos y musculares. La motricidad gruesa es el eje fundamental para el desarrollo intelectual del niño es por esto que se debe tener mucho cuidado en la enseñanza aprendizaje de la misma. Lo primordial es que el niño aprenda bien y nunca se olvide” (pg.68)

Posteriormente, los centros de tratamiento de esa información (situados en el cerebelo), codificarán y decodificarán los datos para transmitirlos a los circuitos neuromusculares, articulaciones y músculos, que son los encargados de generar la respuesta motora.

Sin embargo sólo a partir de los 4 y hasta los 6 años, el niño conseguirá desprenderse de la dependencia de las sensaciones visuales para ceder el control del equilibrio a receptores directos como lo es el pie y el tobillo. Alcanza un grado de madurez, dominio y equilibrio motriz de sus extremidades.

Dominio Corporal Estático

ROSAS Delia Mejía (2013), en su obra, Desarrollo de la psicomotricidad de 0 a 6 años manifiesta que: Se refiere a todas las actividades motoras que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación. (pag.2)

Equilibrio estático

ROSAS Delia Mejía (2013), en su obra, Desarrollo de la psicomotricidad de 0 a 6 años manifiesta que: El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo. (pág. 3)

Tono muscular

ROSAS Delia Mejía (2013), en su obra, Desarrollo de la psicomotricidad de 0 a 6 años manifiesta que:

“Para lograr un acto motor voluntario es necesario tener control sobre la tensión de los músculos que intervienen en el movimiento que se desea hacer, En todo movimiento los músculos del cuerpo

participan, algunos se activan (aumentando su tensión) y otros permanecen pasivos (relajando su tensión). Como se explicó anteriormente, la calidad del tono se expresa a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular, que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido) ”.
(pág.6)

Respiración-relajación neuromuscular

La relajación es la distensión voluntaria del tono muscular, esta puede realizarse de forma segmentaria, es decir donde se relaja solo una parte del cuerpo, o puede hacerse de manera general, donde se incluye todo el cuerpo.

Para lograr la relajación, es necesaria la realización de actividades respiratorias de inspiración y expiración.

La Motricidad Gruesa en los niños del Primer año de Educación General Básica.

Durante sus primeros años, el niño experimenta trascendentales cambios evolutivos.

PALOMINO, L. (2006). En su obra “Inteligencias Múltiples” manifiesta que:

“Cuando nace, el bebé viene dotado por los reflejos los cuales son reacciones innatas ante los estímulos que controlan sus movimientos y lo ayudan a adaptarse al medio. Con el paso de las semanas algunos de estos desaparecen y otros son incorporados a actos voluntarios más complejos. En unos pocos meses pasa de ser incapaz de sostener su cabeza, a sentarse con ésta erguida, empieza a agarrar las cosas voluntariamente y a arrastrarse”. (pg. 121)

Según J. Meece, el cambio más significativo para el niño y quienes le rodean es la aparición de las habilidades de locomoción, ya que puede empezar a desplazarse sin ayuda lo que amplía su ambiente y comienza a explorarlo por sí mismo. El gateo puede empezar entre los 8 y los 10 meses, y entre los 10 y 15 meses comienza a caminar, sus pasos son en un principio cortos e inseguros y se balancea de un lado a otro.

Al empezar a caminar presentan grandes cambios en su actividad motriz, siendo los 2 años una edad en la que realmente son más activos, más que en cualquier otra etapa de sus vidas. Sus músculos empiezan a fortalecerse y mejora su coordinación física.

Empiezan a variar su locomoción con actividades como saltar, correr y saltar en un pie, y empiezan a jugar con elementos como pelotas. Esta edad es un periodo de experimentación, ya que están aprendiendo nuevas destrezas motrices y perfeccionándolas.

Caracterización de los niños en el Desarrollo Conductual

PALOMINO, L. (2006). En su obra, "Inteligencias Múltiples" manifiesta que:

"En la actualidad ese está buscando que los niños adquieran un aprendizaje significativo, que es el aprendizaje en el cual el proceso de formación reconfigura la información nueva con la experiencia, permitiéndole así integrar grandes cuerpos de conocimiento con sentido. De esa integración entre conocimiento con sentido y experiencia resulta el desarrollo de la competencia". (pág. 78)

Actitudinal

En el currículum de la reforma se incluyen como contenidos actitudinales aspectos muy diversos (Bolívar, 1992), oscilando entre plantear la necesidad de actitudes positivas como predisposiciones que faciliten y guíen el proceso de aprendizaje: medios para un fin, y actitudes y valores propiamente morales metas en sí mismo valiosas; entre un subjetivismo - valoración individual, gusto, interés y actitudes/valores con una cierta objetividad. Aquí voy a fijarme especialmente en el desarrollo de actitudes en este último sentido: actitudes y valores cuya promoción se considera social o moralmente justificables.

http://www.grao.com/revistas/aula/016_017-actitudes-valores-y-normas--contenidos-actitudinales-en-el-proyecto-de-centro/el-desarrollo-de-las-actitudes

Es una predisposición efectiva y motivacional requerida para desarrollo de una determinada acción, posee también un componente cognitivo y un componente comportamental. En la actitud lo fundamental es ge-

nerar expectativa, porque así el niño se interesa y se motiva en su proceso de aprendizaje.

PALOMINO, L. (2006). En su obra, "Inteligencias Múltiples" manifiesta que: No obstante la actitud puede ser inversamente proporcional a la aptitud por un mecanismo de compensación de debilidades, como es el caso de quienes al reconocer sus debilidades en el área de matemáticas. (pág. 58)

Aptitudes Intelectivas

Son habilidades mentales, que determinan el potencial de aprendizaje, también definidas como las capacidades para pensar y saber. Depende de la estructura mental, las funciones cognitivas, los procesos de pensamiento y las inteligencias múltiples.

<http://educacion.laguia2000.com/general/aptitudes-intelectuales>

Aptitudes Procedimentales

Se define como la capacidad para actuar y hacer. Están relacionadas con los métodos, técnicas, procesos y estrategias empleadas en el desempeño. Es toda la estructura conceptual susceptible de ser aprendida.

Su organización es vital para el proceso de aprendizajes. En la medida en que exista más coherencia entre ello, los estudiantes encontra-

rán las relaciones entre los mismos lo que a su vez aumentara su nivel de comprensión.

HERNÁNDEZ, Juanita, (2004) en su obra “Evaluación para el Aprendizaje”, dice:

“La comprensión de los conceptos determina el aprendizaje, más no el aprendizaje significativo, de ahí decimos que quién sabe actuar, y lo hace bien porque además del dominio conceptual, comprende cómo funciona su pensamiento y como se interrelacionan los conceptos en ese proceso de aprendizaje, ha desarrollado la competencia. Para poder definir la competencia tomar como referente un solo concepto, ya que existen muy variadas definiciones que referirse a ellas”. (pg. 148)

Si queremos trabajar en la Facultad de Ingeniería Química por competencia debemos hacer un cambio de metodologías que solo transmitimos a metodologías centradas en el estudiante y el proceso de aprendizaje.

Un buen ejemplo de ello lo constituyen las metodologías activas. No obstante, también advierte sobre el riesgo de que los estudiantes se dispersen en las diferentes actividades y por ende no perciban la coherencia y unidad en un horizonte conceptual. De ahí la importancia del dominio metodológico y de trabajar conceptos estructurales en función de dominios cognitivos donde las estrategias docentes apunta hacia la interconexión de los temas.

Concluimos que en la mayoría de las escuelas de educación superior y de otros niveles de educación, enfrentamos la problemática de altos índices de reprobación, debido a que los estudiantes no están aprendiendo los conceptos, solo estudian para pasar.

Importancia de la motricidad gruesa

BEQUER, (2003), en su obra "Gladys. Motricidad en el Preescolar", manifiesta que: En los primeros años de vida, la motricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas. (pág. 49)

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

El Desarrollo del Pensamiento del niño desde los 0 hasta los 6 años

JHON M, (2006). En su obra "Inteligencia Emocional" manifiesta que:

“A partir del quinto mes, alguno de los movimientos que por casualidad realizó el bebé produjo un efecto que a él le resultó interesante; por ejemplo agitar un sonajero y escuchar aquel sonido que le resultó interesante, volver a hacerlo y darse cuenta de lo sucedido y hacerlo de manera repetitiva, se estará percatando de la relación causa - efecto que tiene su conducta (agitar el sonajero) sobre el medio (producción del sonido)”. (pg.99)

Las reacciones ante los estímulos generan acciones, es decir frente a la realidad el niño responde, esto implica que está pensando al integrarse en forma dinámica a la realidad.

Existen diferentes relaciones que intentamos explicar en esta fase: Al nacer, el niño cuenta con sentidos y reflejos que hace uso de manera automática, no voluntaria y son los principales elementos que utilizará para adaptarse a su ambiente.

Posteriormente por la presencia de estímulos, será capaz de atender a un objeto, sus acciones pasaran de ser simples reflejos a acciones voluntarias.

Hacia el octavo mes, ya no solo buscará repetir sus acciones para conseguir un objetivo, ahora será capaz de coordinar dichas acciones para conseguir su meta, así por ejemplo será capaz de atravesar o apartar el obstáculo que tiene para llegar hacia su juguete preferido mientras gatea, el niño adaptará sus acciones ante una situación problema, coordinando

sus movimientos a la vez que desarrolla su pensamiento. Todos los niños tienen un proceso en su crecimiento y cada etapa que pasa tiene que tener un proceso prolijo para que tenga una motricidad de acuerdo a su edad.

2.2 Posicionamiento Teórico Personal.

Existen numerosas teorías de explicar las razones de ¿por qué jugar?; unas las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde el psicológico, y también las hay en el psicoanalítico y en el social.

Desde una perspectiva piagetiana, el educador del nivel infantil debe ofrecer al niño que aprende situaciones conflictivas que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones.

El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.

El proceso de construcción del pensamiento es una marcha continúa hacia estados de mayor equilibrio, y el sujeto que aprende es el verdadero protagonista, el arquitecto de su propio aprendizaje.

Es por esto que el docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

En tanto que para el psicólogo ruso Lev Vigotski, la actividad del niño es el motor principal de su desarrollo. Sin embargo, no lo concibe como un intercambio aislado del individuo con su medio físico, sino como un ser que participa en procesos grupales de búsqueda cooperativa, de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje. Vigotski tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo.

En sí todas estas teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica; se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juegue. Pero lo importante es el hecho de que todo juego está dotado del placer que produce la actividad lúdica, y es ese mismo placer el que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio, con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

2.3 Glosario de términos.

Adaptación.- Adaptarse, ajustarse a algo a otra cosa.

Aprendizaje.- Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Área.- Espacio de tierra comprendido entre ciertos límites.

Asimilación.- Comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Apogeo.- Punto culminante o más intenso de un proceso.

Antropomórfica.- Se aplica a la cosa o vegetal que tiene un aspecto físico parecido al del ser humano.

Adjudicación.- Declaración de que una cosa corresponde a una persona.

Autoestima.- Valoración generalmente positiva de sí mismo.

Autotélica.- Comprometer al lector.

Biológico.- Ciencia que trata de los seres vivos.

Coordinar.- Concertar medios, esfuerzos, etc., para una acción común.

Cognitiva.- Que analiza los procesos mentales implicados en el conocimiento.

Conductista.- Partidario de esta teoría o que la pone en práctica.

Destreza.- Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Diagnosticar.- recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza.

Didáctica.- Propia, adecuada para enseñar o instruir. Método, género didáctico. Obra didáctica.

Diseño.- Traza o delineación de un edificio o de una figura.

Dominio.- Poder que alguien tiene de usar y disponer de lo suyo.

Equilibramiento.- Estabilidad, situación de una cosa que, pese a no tener una base sólida, se mantiene sin caerse.

Egocentrismo.- Exagerada exaltación de la propia personalidad, hasta considerarla centro de la atención y actividad generales.

Epistemología.-La teoría del conocimiento, se ocupa de problemas tales como las circunstancias históricas, psicológicas y sociológicas.

Estrategia.- Arte de dirigir las operaciones. Arte, traza para dirigir un asunto.

Intrínseco.- Para designar lo que corresponde a un objeto por razón de su naturaleza y no por su relación con otro.

Lúdico, ca.- Perteneciente o relativo al juego.

Matices.-Totalmente subjetivos y, por tanto, depende enteramente de la condición emocional.

Matiz.- Rasgo que da un carácter especial a algo.

Normativo/va.- Conjunto de normas aplicables a una determinada materia o actividad.

Optimización.- Buscar la mejor manera de realizar una actividad.

Pedagógica.- Con arreglo a la pedagogía, de una manera pedagógica.

Planeación.- Trazar o formar el plan de una obra.

Proceso.- Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación.

Reglado.- Es el participio de una algo.

Sutiles.- Fino, delicado, Agudo, perspicaz, ingenioso, suave, en cuestión de enseñanza al niño.

Trama.- Persona singular (él/ella/usted) presente indicativo.

2.4 Interrogantes de investigación.

¿Cómo identificar estrategias que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa?

¿Cómo diagnosticar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Alejandro Chávez”?

¿De qué manera elaborar una propuesta alternativa para desarrollar las estrategias lúdicas su influencia en la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaqui, parroquia Quichinche, cantón Otavalo?

¿De qué manera socializar la guía didáctica a las autoridades, docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación?

2.5 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Las estrategias lúdicas permiten un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo.	Estrategias Lúdicas.	Corre Saltar Caminar Escalar Lanzar Coger	Corre con los ojos cerrados. Salta con un solo pie. Camina hacia atrás o de espaldas. Escala la escalera. Lanza la pelota con su mano derecha e izquierda. Coge la pelota con sus manos.
La motricidad gruesa, como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.	Motricidad Gruesa.	Lateralidad Espacio Tiempo y ritmo Coordinación Equilibrio Dinámico Dominio Corporal Estático	Jugando a los "Aros" Jugando con "Agua" Las quemadas El gato y el ratón Jugando a "La Epidemia Corran"

Cuadro N° 1 Información de secretaria de la institución

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación estuvo enmarcada en la modalidad del proyecto factible con la ayuda del acceso a las autoridades de estudio, documentales y de “campo” los cuales están acordes al problema y los objetivos formulados.

Se utilizó instrumentos previamente elaborados como las fichas de observación y cuestionarios aplicados a los niños y niñas, esta investigación es de campo por el contacto directo, con el fin de hacer descripciones, intervenciones y evaluaciones críticas, esta es la técnica más adecuada para recolectar información.

Así mismo se puede afirmar que es bibliográfica porque es el resultado de consultar de revistas, internet, libros, material especializado propios del tema en estudio, la misma que servirá para recolectar información que sustenta las fases teóricas que nos permitió obtener datos originales. Toda la bibliografía recopilada minuciosamente se utilizó para dar realce a este trabajo de grado con cada uno de los autores que ayudaron a dar más conocimiento.

De campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables alguna. Los datos necesarios para llevar el desarrollo del trabajo, se han obtenidos directamente de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, cantón Otavalo.

Bibliográfica

En vista que se crea un marco teórico y una base conceptual basados en investigación bibliográfica de estudios escritos de libros, revistas, folletos, periódicos, páginas de internet relativas al tema.

Descriptiva

Es descriptiva porque permite llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades lúdicas, objetos, procesos, docentes y niños; no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

Propositiva

Es propositiva porque permite la generación de hipótesis, establecimiento de conjeturas, encontrar posibles deducciones. Permite proponer alternativas viables a la solución de problemas que planteadas.

3.2. MÉTODOS

Para la realización del presente trabajo se utilizó la recolección de datos, ya que de esta manera permitió obtener la información fehaciente de las fuentes consultadas.

El método **Inductivo** se basa en la experiencia, en la participación, en los hechos y posibilita en gran medida la generalización y un razonamiento globalizado.

El **método Deductivo**, El método deductivo es muy válido cuando los conceptos, definiciones, fórmulas o leyes y principios ya están muy asimilados a partir de ellos se generan las 'deducciones'.

El **método Científico** utilizado en todo el proceso de investigación, por ser ordenado, de la misma manera ayudó a encontrar el camino viable a la solución del problema.

Se utilizó el **método Analítico** ya que implica el análisis, esto es la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos.

Se utilizó el **método Sintético** implica la síntesis, la unión de elementos para formar un todo.

El **método Descriptivo**, puesto que se observó y describió el problema tal cual se presenta en la realidad de la Facultad investigada, es decir, este método permitirá interpretar la realidad presente.

Método Estadístico, se empleó mediante el análisis cuantitativo y porcentual de la información puesto que luego de la recopilación, agrupación y tabulación de datos se procedió a resumirlos en tablas estadísticas, gráficos y en forma escrita.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

Se aplicó encuestas a los docentes de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” está ubicada en la comunidad de Gualsaqui, parroquia Quichinche, cantón Otavalo, con la finalidad de recabar información sobre el desarrollo de las estrategias lúdicas y su desarrollo de la motricidad gruesa.

3.4. POBLACIÓN

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” está ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.

Institución	Paralelo	Nro. de Niños	Profesores
Unidad Educativa “Alejandro Chávez”	“A”	36	1
	“B”	36	1
	“C”	33	1
	“D”	31	1
	“E”	34	1
	“F”	35	1
	“G”	32	1
	“H”	33	1
Total		270	8

Tabla 2 Información de secretaria de la institución

3.5. MUESTRA

Tomando en cuenta que la población de la presente investigación es superior a 100 se procedió a realizar el cálculo muestral. De los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” está ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo. Se procedió a calcular la muestra, ya que la Institución Educativa cuenta con 270 niños y niñas en el primer año de educación básica, y 8 profesores.

A continuación reemplazar la fórmula y desarrollar:

$$n = \frac{0.25 * 270}{(270 - 1) \frac{(0.05)^2}{(2)^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{67.5}{(269) \frac{0.0025}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{67.5}{269(0.0006) + 0.25}$$

$$n = \frac{67.5}{0.41}$$

$$n = 164.63$$

$$n = 165$$

Fracción Muestral (de cada grado)

$$m = \frac{n}{N} E$$

m = Fracción Muestral

n = Muestra

N = Población / universo

E = Estrato (Población de cada curso)

Muestra Estratificada

Paralelo "A"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 36$$

$$m = 22$$

Paralelo "B"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 36$$

$$m = 22$$

Paralelo "C"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 33$$

$$m = 20$$

Paralelo "D"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 31$$

$$m = 19$$

Paralelo "E"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 34$$

$$m = 21$$

Paralelo "F"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 35$$

$$m = 21$$

Paralelo "G"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 32$$

$$m = 20$$

Paralelo "H"

$$m = \frac{n}{N} E$$

$$m = \frac{165}{270} 33$$

$$m = 20$$

3.5.2 Muestra Estratificada.

Institución	Paralelos	Muestra estratificada
Unidad Educativa "Alejandro Chávez"	"A"	22
	"B"	22
	"C"	20
	"D"	19
	"E"	21
	"F"	21
	"G"	20
	"H"	20
Total		165

Tabla 3 Información de secretaria de la institución

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan en el desarrollo del niño y la niña?

Cuadro: 4

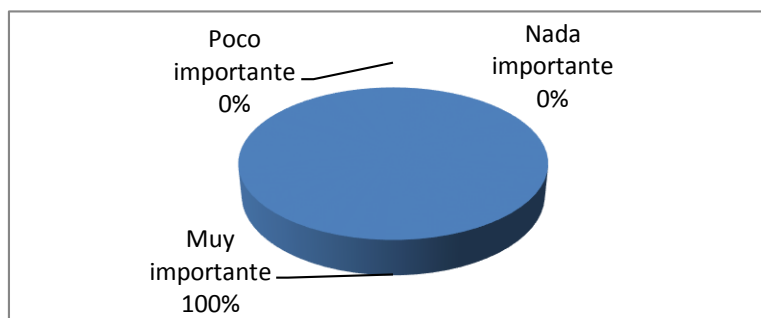
Nombre: Estrategias Múltiples

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	8	100%
Poco importante	0	0%
Nada importante	0	0%
TOTAL	8	100%

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 1

Nombre: Estrategias Múltiples



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

Un porcentaje considerable de los miembros encuestados manifiestan que son muy importantes las estrategias lúdicas, ya que estas ayudan en el desarrollo del niño y la niña. Por lo tanto en la enseñanza de los niños se debe aplicar estrategias variadas acorde a la motricidad que se esté utilizando.

2. ¿Está de acuerdo que los niños utilicen estrategias lúdicas en el aula de clases?

Cuadro: 5

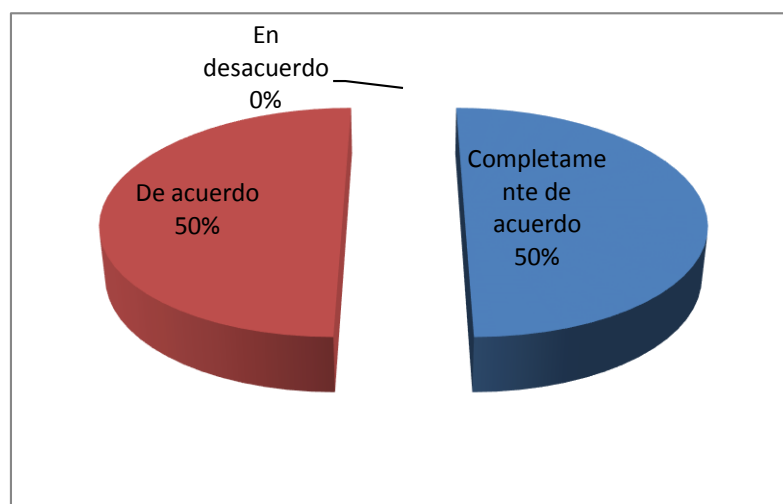
Nombre: Estrategias Múltiples

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Completamente de acuerdo	4	50 %
De acuerdo	4	50 %
En desacuerdo	0	0 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 2

Nombre: Estrategias Múltiple



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

La mitad de los docentes encuestados manifiestan que, están completamente de acuerdo que se utilice estrategias lúdicas en el aula de clases, mientras la otra mitad dice que de acuerdo. Esto quiere decir que las estrategias lúdicas no solo se las puede desarrollar dentro del aula, también en los patios de la unidad acorde a la estrategia a desarrollarse.

3. ¿Cree usted que dentro de su planificación debería implementar estrategias lúdicas para la motricidad gruesa?

Cuadro: 6

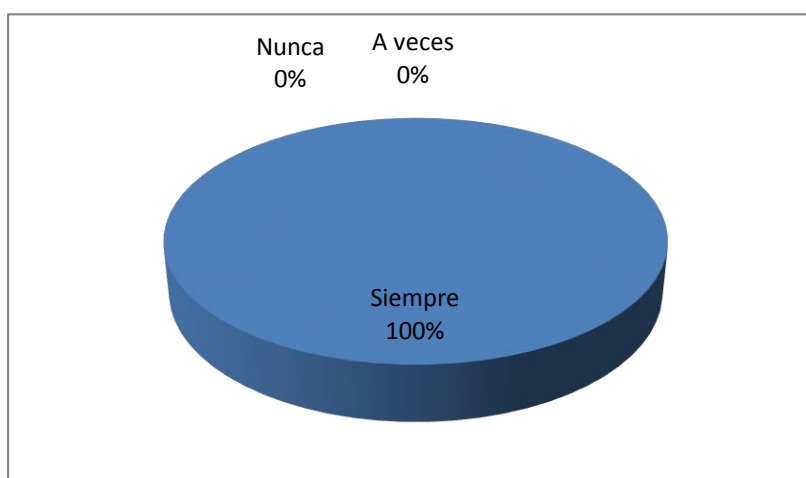
Nombre: Planificación para la motricidad gruesa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	8	100 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 3

Nombre: Planificación para la motricidad gruesa



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

En este análisis comprobamos que un elevado porcentaje de docentes manifiestan que siempre se debe poner dentro de la planificación del docente estrategias lúdicas para la motricidad gruesa en el niño y la niña. Por lo tanto se requiere de concentración para escoger las mejores estrategias para poner en cada una de las motricidades acorde al tema y de esta manera motivar al niño mejorar su motricidad gruesa.

4. ¿Cree usted que la falta de capacitación en el docente afecta al niño y a la niña en el desarrollo de su motricidad gruesa?

Cuadro: 7

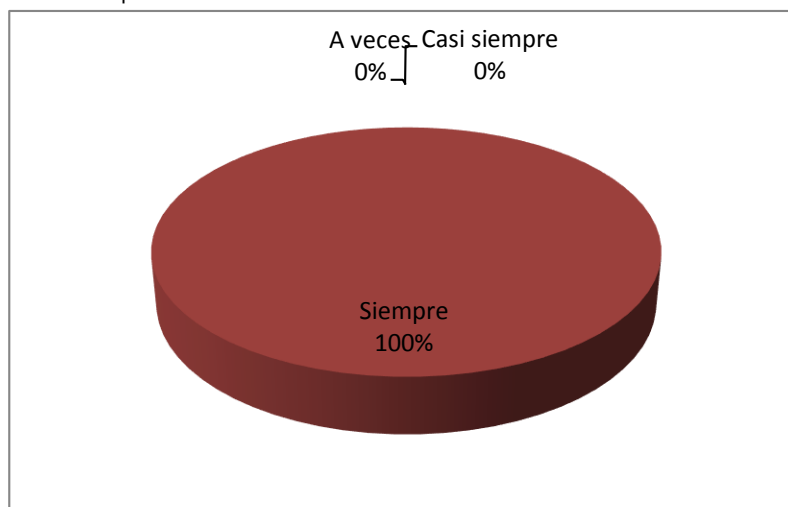
Nombre: Capacitación en el docente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	8	100 %
Casi siempre	0	0 %
A veces	0	0 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 4

Nombre: Capacitación en el docente



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

De todos los docentes encuestados, manifiestan en un alto porcentaje que la falta de capacitación a los docentes afecta a los niños en el desarrollo de su motricidad. Esto quiere decir que el rector de la unidad debe invitar a todos los docentes a capacitarse más y conocer nuevas maneras de enseñar y estrategias que sorprendan a los niños.

5. ¿Considera usted que con la implementación de estrategias lúdicas se ha logrado un verdadero incremento de la calidad de educación en los niños y niñas?

Cuadro: 8

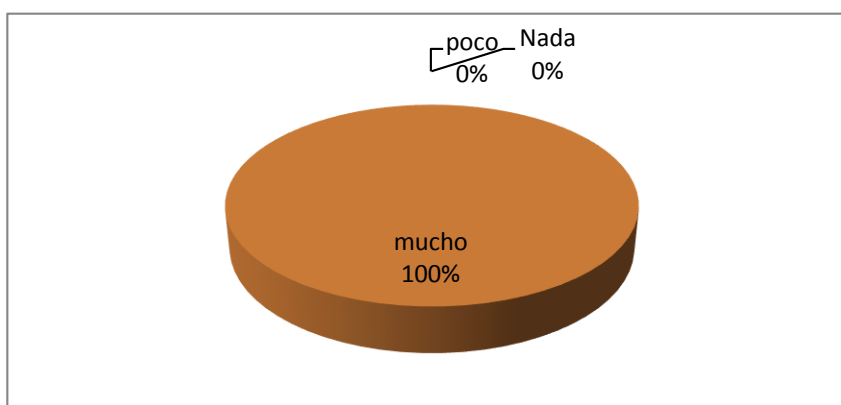
Nombre: Calidad de Educación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	8	100 %
Poco	0	0 %
Nada	0	0 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 5

Nombre: Calidad de Educación



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

Un elevado porcentaje de los docentes encuestados manifiestan que la implementación de estrategias lúdicas se ha logrado mucho en un verdadero incremento de la calidad de educación en los niños y niñas. Por lo tanto la utilización de estas estrategias en la motricidad gruesa da un resultado idóneo para que haya un avance en el aprendizaje de los niños.

6. ¿Considera usted que las dificultades que los niños y niñas presentan en el área de la motricidad gruesa en los movimientos de correr, saltar, subir entre otros? Es por la falta de estrategias lúdicas.

Cuadro: 9

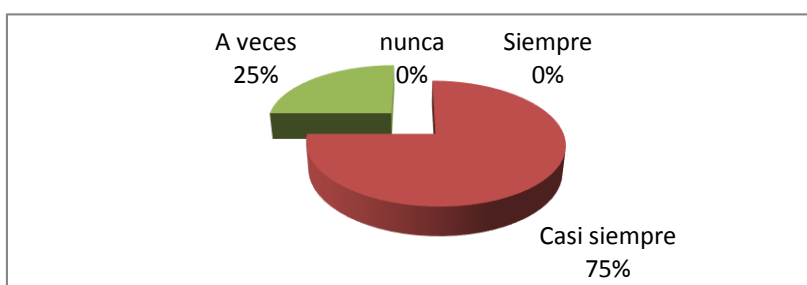
Nombre: Motricidad Gruesa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi siempre	6	75 %
A veces	2	25 %
nunca	0	0 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 6

Nombre: Motricidad Gruesa



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

Un porcentaje considerable de docentes encuestados manifiestan que casi siempre las dificultades que los niños y niñas presentan en el área de la motricidad gruesa en los movimientos de correr, saltar, subir entre otros, es por la falta de estrategias lúdicas. Mientras un bajo porcentaje manifiestan que a veces se dan dificultades, por lo tanto es necesario utilizar una estrategia adecuada a cada actividad a realizarse para que haya éxito y no dificultad.

7. ¿Cree usted que es importante un buen ambiente familiar, para un mejor desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas?

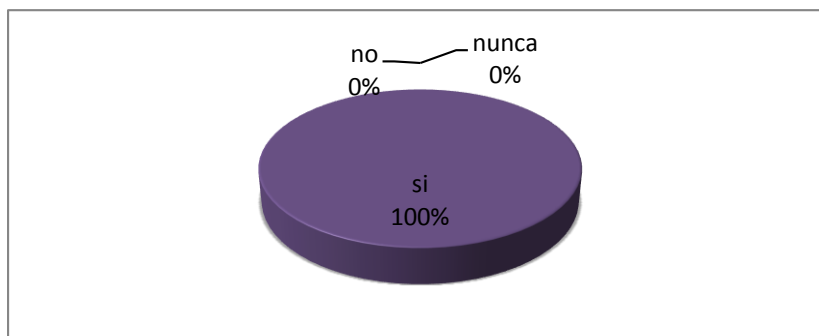
Cuadro: 10
Nombre: Ambiente Familiar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
si	8	100 %
no	0	0 %
nunca	0	0 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 7

Nombre: Ambiente Familiar



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

Un elevado de los docentes encuestados manifiestan que si es importante un buen ambiente familiar para un mejor desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas. Esto quiere decir que aquí se menciona la trilogía educativa donde la familia es el eje central de la educación, pero a niños que no gozan de esto y presentan falencias en el desarrollo de la motricidad gruesa.

8. ¿Considera usted que la sobreprotección familiar en los niños y niñas genera dependencia en todas sus actividades lúdicas?

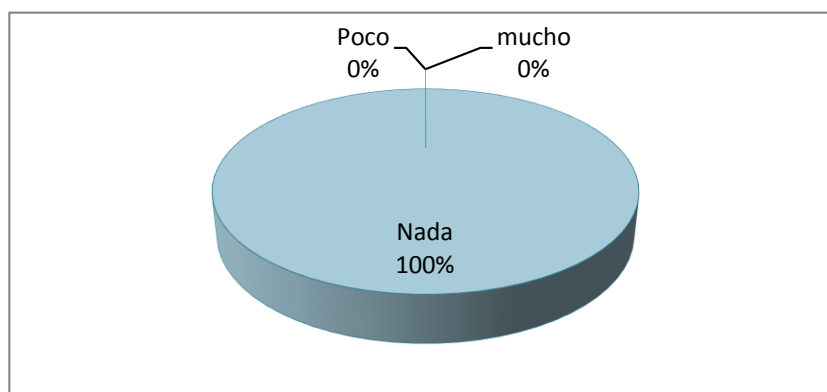
Cuadro: 11
Nombre: Sobreprotección Familiar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
mucho	0	0 %
Poco	0	0 %
Nada	8	100 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Cuadro: 8

Nombre: Sobreprotección Familiar



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

Todos los docentes manifiestan en un elevado porcentaje que la sobreprotección familiar en los niños y niñas generan dependencia en todas sus actividades lúdicas. Esto quiere decir que no hay que sobre proteger a los niños para que puedan desarrollarse libremente y practiquen más fácilmente la motricidad gruesa.

9. ¿Considera usted que los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad en los niños y niñas?

Cuadro: 12

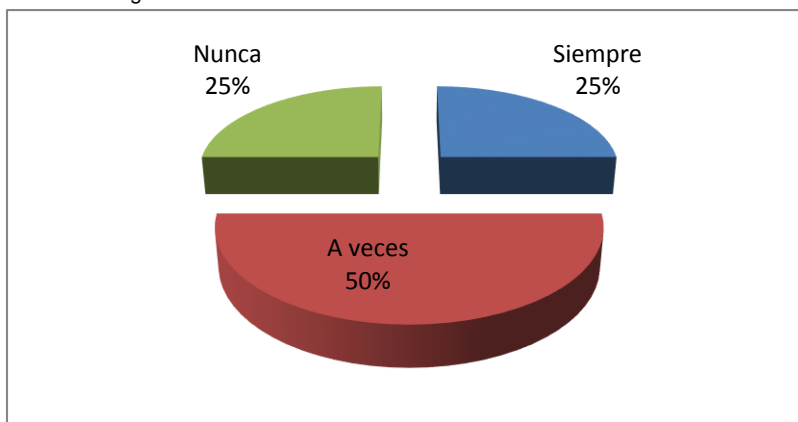
Nombre: Juegos Didácticos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	25 %
A veces	4	50 %
Nunca	2	25%
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 9

Nombre: Juegos Didácticos



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

La mitad de los docentes encuestados manifiestan que a veces los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad en los niños y niñas, mientras dos cuartas partes dicen que siempre y nunca. Esto quiere decir que no solo los juegos estimulan y cultivan la creatividad de nuestros niños.

10. ¿Cree usted que los juegos didácticos facilitan a la educación en los niños y niñas?

Cuadro: 13

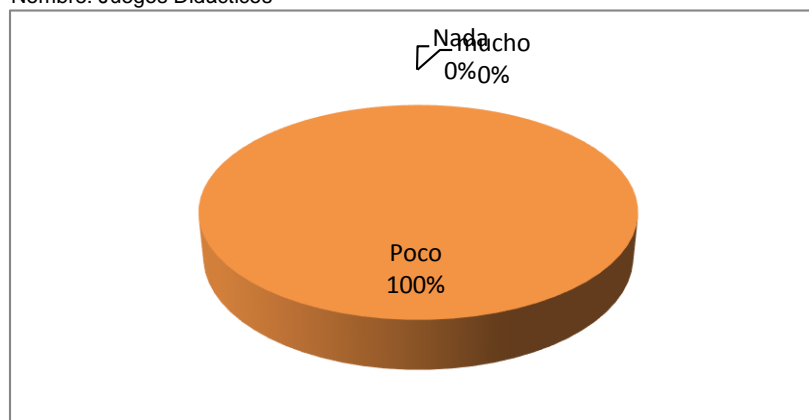
Nombre: Juegos Didácticos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
mucho	0	0 %
Poco	8	100 %
Nada	0	0 %
TOTAL	8	100 %

Fuente: Unidad Educativa "Alejandro Chávez"

Gráfico: 10

Nombre: Juegos Didácticos



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Interpretación

Un alto porcentaje de los docentes encuestados opinan, que los juegos didácticos poco facilitan a la educación en los niños y niñas. Esto quiere decir que se tiene que conocer mucho de inteligencias múltiples y de esta manera hacer más fácil su educación en este caso la facilidad de desarrollar su motricidad gruesa con juegos lúdicos.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Los docentes no aplican estrategias lúdicas en donde el niño y la niña exploren su creatividad espontaneidad mediante todos los juegos que se realiza con ellos.

Todos los docentes deberían tomar muy en cuenta en la planificación de año y especialmente la de clase para desarrollar estrategias lúdicas y de esta manera desarrollar la motricidad gruesa. Si antes mencionar que cada niño es un mundo diferente.

Que los docentes no aplican estrategias lúdicas dependiendo del grado de conocimiento del niño y niña para su desarrollo motriz.

Que la gran mayoría de docentes no tienen seminarios de actualización pedagógica o secuencial para la utilización de las estrategias lúdicas en beneficio de la niñez.

Que la falta de material didáctico dentro del aula de clase conlleva a un bajo rendimiento en la práctica de estrategias lúdicas en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez”

5.2. Recomendaciones

Se recomienda a todos los docentes de la unidad especialmente a los de primero de básica a aplicar estrategias lúdicas en donde el niño y la niña exploren su creatividad espontaneidad mediante todos los juegos que se realicen en su preparación.

A todos los docentes, para que tomen muy en cuenta en la planificación de año y especialmente la de clase para desarrollar estrategias lúdicas y de esta manera desarrollar la motricidad gruesa con facilidad en los niños.

Que los docentes deben aplicar estrategias lúdicas dependiendo del grado de conocimiento del niño y niña para su desarrollo motriz.

A la autoridad de la Unidad envíe a los docentes a seminarios de actualización pedagógica o secuencial para la utilización de las estrategias lúdicas en beneficio de la niñez.

A las autoridades realicen autogestión para proporcionar material didáctico para que haya un buen rendimiento en la práctica de estrategias lúdicas en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez”

5.3. CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo identificar estrategias que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa?

Se ha realizado un sinnúmero de estrategias en la propuesta alternativa para ayudar a los niños y niñas al desarrollo de la motricidad gruesa y se ha identificado por los diferentes juegos que se ha practicado con los niños de la institución.

¿Cómo diagnosticar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Alejandro Chávez”?

Se diagnostica a cada uno de los niños tratando de encontrar un correcto desarrollo en cada una de las actividades lúdicas realizadas con el desempeño que muestran los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez.

¿Cómo elaborar una propuesta alternativa para desarrollar las estrategias lúdicas su influencia en la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaqui, parroquia Quichinche, cantón Otavalo?

En este grupo de edad los niños y niñas demuestran sentimientos de cooperación pues les gusta ayudar a los demás y también son capaces de cumplir con gusto algunas encomiendas sencillas que le solicitan los adultos y exigen de ellos sus valoraciones. También se ha puesto muchos juegos que ayuden a desarrollar la motricidad gruesa, siempre se ha tomado en cuenta el tema, el objetivo, el desarrollo, materiales y evaluación.

¿De qué manera socializar la guía didáctica a las autoridades, docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación?

Ya realizada la guía didáctica se hizo una exposición a los docentes de la institución conjunto con las autoridades para que tengan el conocimiento de lo plasmado en el trabajo de grado, se realizó la presentación por medio de proyector y poniendo varios ejemplos como si se estuviera dando clases a los niños.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la propuesta.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

6.2. Justificación

Realizada la investigación en el primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” se ve la necesidad que tienen los docentes de utilizar un documento de apoyo que permita afianzar y reforzar el trabajo dentro del aula y fuera de ella, potenciando todas las capacidades de los niños y niñas, brindando mayores y menores oportunidades para alcanzar su desarrollo exhaustivo a través de las estrategias lúdicas que faciliten , a través de juegos, rondas, dinámicas, dramatizados y narraciones que permitan fortalecer el sentido de motivación en los niños y niñas así como su interés frente a los diferentes procesos de aprendizaje, de igual manera esto servirá a futuro y nunca los niños se olvidaran porque aprendieron significativamente.

La propuesta que se presenta es sencilla y accesible, permite:

- Respetar la evolución natural del niño.
- Analizar algunos juegos para niños.
- Entender sus necesidades e interés por aprender.
- Respetar las diferencias individuales y ritmo de aprendizaje.
- Compartir experiencias y adquirir conocimientos significativos.
- Evaluar para ver qué grado de conocimiento el niño tiene.

Estoy seguro que esta guía didáctica que es producto de una investigación, esfuerzo y dedicación permanente tomada maduramente para éxito profesional y social en la vida estudiantil, sirva para el mejoramiento de la calidad de educación en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí Cantón Otavalo.

Que gracias al apoyo de las autoridades de la Institución fue posible realizar la presente investigación.

Una guía que ayudara a los docentes y todos los niños.

6.3 Fundamentación Teórica.

Esta propuesta se fundamenta en los siguientes métodos explicados a continuación:

Fundamento Psicológico

Se ha interesado en este aspecto puesto que la psicología estudia primordialmente la formación de la personalidad de los niños y niñas y sus intereses personales, sin dejar de lado el estudio de la afectividad, la inteligencia, las destrezas y talentos sin olvidar las actitudes para poder desarrollar la motricidad gruesa con estrategias lúdicas.

Es muy importante que el docente ayude a sus niños y niñas enseñándoles a pensar, dispuestos a aprender y a que tengan voluntad de hacerlo por sí mismos, además explicar a los niños que toda persona es inteligente y tiene la capacidad de aprender y poner en práctica sus conocimientos sin dejar de lado la afectividad.

Fundamento Pedagógico

Es muy importante el ámbito educativo ya que lo aprendido en las aulas de estudio contribuyen en el desarrollo de la sociedad.

Es importante que los docentes impartan un conocimiento innovador al momento de compartir su conocimiento referente a la especialidad de Parvularia, una especialidad que a los estudiantes más tarde servirá para impartirla de igual manera, pero ya en el mundo profesional. Debemos aprender a enseñar, enseñar a aprender y aprender a aprender, debemos entender que la educación de los futuros profesionales no se basa solo en palabras aprendidas más bien en un éxito en la práctica profesional y que los resultados sean fructíferos para su entorno social y personal.

Fundamento Social

El aspecto es indispensable, ya que el ser humano vive en sociedad y se desarrolla en la misma contribuyendo sus mejores esfuerzos y sus más impactantes conocimientos para el servicio de la sociedad que incide en su desarrollo, los estudiantes forman parte de la sociedad y de lo que ellos aprendan dentro de sus establecimientos educativos depende el aporte a la sociedad.

La guía didáctica está basada desde una perspectiva piagetiana, donde el educador del nivel infantil debe ofrecer al niño y niña que aprenda situaciones, conflictos que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones.

El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos. El docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje, por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Elaborar una guía didáctica con estrategias lúdicas para el desarrollo motriz en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten a la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.

6.4.2. Objetivos específicos

Mejorar las estrategias lúdicas mediante el juego para acrecentar la motricidad gruesa.

Seleccionar estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa.

Socializar y aplicar la guía a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad a través del cuadro de actividades motrices.

6.5. Ubicación sectorial y física.

Esta investigación se realizó en de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo, provincia de Imbabura.

El establecimiento, dispone de una infraestructura moderna adecuada, acorde a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

8 aulas para impartir conocimientos a los niños y niñas

1 coliseo

Dispone de servicios básicos y de baterías sanitarias.

Cuenta con espacios verdes y juegos recreativos apropiados para la recreación y el desarrollo integral de los niños y niñas.

Unidad Educativa Alejandro
Chávez



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

6.6 Desarrollo de la Propuesta

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS”.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Las estrategias lúdicas es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades, destrezas o competencias sociales, como incorporación de valores.

La guía elaborada lleva por nombre **“MI CUERPITO SE DIVIERTE Y APRENTE JUGANDO”**, a continuación se da a conocer múltiples actividades para desarrollar las estrategias lúdicas y su influencia en la motri-

idad gruesa, el propósito es sin duda lograr o desarrollar un aprendizaje significativo en el niño y niña a través del juego.

Los pequeños muestran gran interés por los juegos con personajes imaginarios. En ocasiones les gusta ponerse aditamentos o vestuarios que simbolicen lo que quieren representar dando " rienda suelta " a la imaginación.

En este grupo de edad los niños y niñas conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño, e incluso, pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio: si están arriba, abajo, cerca o lejos (nociones de contraste).

Se destaca en el desarrollo del pensamiento el interés por conocer la causa de algunos fenómenos de la naturaleza; para qué, por qué, cómo, son preguntas que continuamente hacen el niño y niña de este grupo de edad.

En este sentido el lenguaje del niño y niña se hace más rico y coherente. Con frecuencia establecen diálogos, tanto cuando juegan solos como cuando lo hacen con otros niños. También son capaces de narrar cuentos o historias que ellos mismos inventan, demostrando una vez más la gran imaginación que los caracteriza.

En este grupo de edad los niños y niñas demuestran sentimientos de cooperación pues les gusta ayudar a los demás y también son capaces de cumplir con gusto algunas encomiendas sencillas que le solicitan

los adultos y exigen de ellos sus valoraciones, ejemplo: les gusta que vean como corre, salta, hasta donde es capaz de lanzar la pelota y todas las combinaciones que con esta pueden hacer, pues al tener un mayor dominio del cuerpo y de la noción espacio-temporal, pueden ejecutar las más variadas y diversas situaciones motrices.

TEMA: JUGANDO CON NUESTRO “CUERPO”

Objetivo:

Mejorar el ritmo y la dirección. Caminar, lanzar y realizar cuadrupedia de diferentes formas y hacia diferentes direcciones.

Materiales:

Cuerdas, bancos, tablas, grabadora y juguetes.

Desarrollo:

Se estimula a caminar dando palmadas en diferentes partes del cuerpo siguiendo cada niño y niña a su ritmo.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El ritmo se acelera para estimular la carrera, se alterna caminar y correr hasta continuar caminando cada vez más lento.

Los niños se encuentran y dan palmadas con una y dos manos: arriba, abajo, al frente, a un lado y otro.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Un niño frente al otro (en parejas) realizan movimientos de imitación (el espejo): llevar la oreja hasta el hombro a un lado y otro, elevar los brazos y estirarlos, empujar algo imaginario, agitar los brazos.

Realizar otros movimientos creados por los niños.

Tocar con las manos la punta de los pies y sentir las piernas "duras". Las piernas pueden colocarse: unidas, separadas.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Los niños pueden estar colocados en posición de pie, sentados y acostados.

Caminar en las puntas de los pies, talones, elevando las rodillas (hacia un lado, hacia el otro) y volver a caminar normal.

Desplazarse en cuadrupedia (apoyo en pies y manos) primeramente por el piso, de forma individual: hacia adelante, atrás, a un lado y otro y posteriormente en parejas: pasando un niño entre las piernas del otro, pasar por arriba y por abajo de cuerdas colocadas a altura, entre objetos: pasándole por arriba, bordeándolos.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Pueden desplazarse en cuadrupedia también por arriba de, tablas en el piso o planos inclinados.

Seguidamente cada niño coge un pedazo de papel, lo manipula formando una bola y lo lanza con una mano y otra (alternadamente), al

frente, hacia atrás, hacia arriba, a un objeto colocado a una altura (caja, aro, cuerdas atadas).



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Caminar por líneas trazadas en el piso o por arriba de cuerdas (camino) llevando con una mano la pelota de papel en la cabeza y diferentes partes del cuerpo.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Caminar hacia adelante, lateralmente, hacia atrás, tratando de no salirse de la cuerda o las líneas.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Evaluación

Se valorara la disposición del juego, el esfuerzo que pone cada uno, las deficiencias motrices de cada integrante y la solidaridad cooperativa antes, durante y después del juego.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego.

TEMA: JUGANDO A "LANZAR AL ARO".

Objetivos:

Mejorar el equilibrio corporal.

Rodar y capturar objetos de diferentes formas.

Métodos: Práctico, verbal, visual, auditivo y juego.

Materiales: objetos pequeños, bancos, cuerdas, aros y banderas.

Desarrollo:

Caminar dispersos hacia diferentes direcciones, realizando sonidos con los pies (fuerte- suave).



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Los niños se colocan uno al lado del otro en un solo grupo.

Cada uno tiene una pelota en la mano.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El adulto sostiene un aro para lanzarlo rodando por frente del grupo.

Para esto se coloca perpendicular al primer niño y niña de la formación, hace una señal de aviso y lanza el aro fuertemente haciéndolo rodar por delante de toda la formación.

Cuando el aro va pasando frente a cada niño, este lanza la pelota tratando de introducirla por dentro del aro en movimiento.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Caminar lentamente llevando la pelota en diferentes partes del cuerpo. Cuando la llevan en una mano (colocada en forma de "bandeja") pueden soplar fuertemente la pelota para tratar de que caiga. Esto se repite varias veces.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El adulto con un instrumento de percusión. De acuerdo a la cantidad de sonidos que produzca, los niños se agrupan: dos golpes: parejas, tres golpes: tríos, cuatro golpes: cuartetos.

Parados en el lugar, hacer equilibrio con una pierna (alternando cada pierna) al frente, atrás, a un lado y al otro lado.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Parados en el lugar con las piernas unidas, mover el cuerpo sin perder el equilibrio (hacia delante, atrás, a un lado y otro) acompañar el movimiento con una rima o canto.

Hacer equilibrio (en cuadrupedia) apoyando dos manos y un pie, apoyando dos pies y una mano (alternando el apoyo). Se alterna la cuadrupedia normal con invertida.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Se ubican en un lugar del área pelotas, conos y figuras geométricas de diferentes formas.

Cada niño selecciona de un grupo de objetos uno que se pueda rodar.

Los niños la ruedan por el piso, por sobre tablas y bancos o muros, con una mano y otra, con uno y otro pie.

Esto lo realizan individualmente y en pequeños grupos.

Cada niño coloca su objeto en el piso separado a una pequeña distancia para caminar y correr bordeándolos. Individual y en parejas.

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valo-

rando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego.

TEMA: JUEGO DEL "EL SEMÁFORO".



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Materiales:

Dos banderas de color rojo y verde

Dearrollo:

Los niños caminan y corren por el área, imitando que conducen automóviles (aros en las manos). En un extremo del área el adulto sostendrá en sus manos dos banderas de colores: roja y verde.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Los niños se desplazan por el área imitando los autos y el adulto, indistintamente elevará la bandera de un color como si fuera un semáforo, ejemplo: cuando eleva la bandera roja, los niños se detienen y cuando eleva la bandera verde, los niños continuarán el movimiento.

Los niños que se muevan cuando se eleva la bandera roja, pierden su auto (aro) y deben continuar conduciendo con otros niños que aún no los han perdido.

Cada niño dentro del aro sosteniéndolo a nivel de la cintura, subirlo y bajarlo lentamente "vestirse y desvestirse" (de pie y sentado)

Como hemos expresado en los artículos anteriores, los ejemplos prácticos ofrecidos constituyen una guía para la acción pedagógica, los mismos pueden ser modificados y enriquecidos según la iniciativa creadora del educador, adulto o de los propios niños.

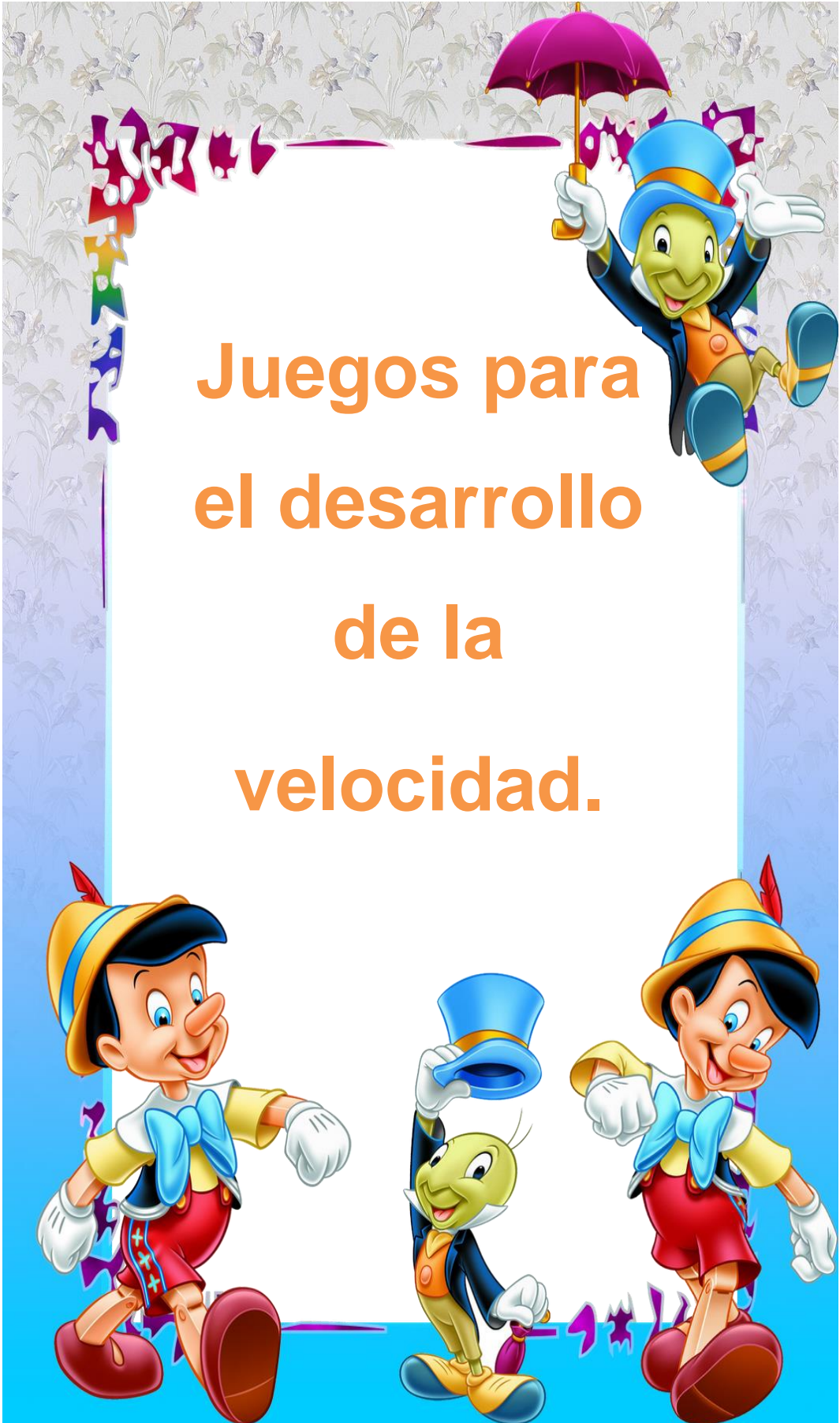
Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valo-

rando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno, las deficiencias motrices de cada integrante y la solidaridad cooperativa antes, durante y después del juego.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.



**Juegos para
el desarrollo
de la
velocidad.**

VELOCIDAD:

Es la capacidad condicional de efectuar movimientos en el tiempo más breve posible.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

FRECUENCIA MÁXIMA DE MOVIMIENTO:

Por frecuencia se entiende el número de movimientos completos efectuados en la unidad de tiempo. Máxima, se refiere al mayor número de movimientos completos (unión de movimientos rápidos y simples en acciones complejas), que un niño/a pueda realizar en la unidad de tiempo.

VELOCIDAD DE REACCIÓN:

Es la capacidad de responder a un estímulo prefijado o nuevo en el menos tiempo posible.

Los juegos que pueden incluirse en este apartado incitan a actuar y pensar rápidamente. Este tipo de juego tiene como objetivo las salidas rápi-

das, el desarrollo de la agilidad, se desarrollan con un ritmo elevado, se producen cambios de dirección y de ritmo corporales.

TEMA: JUEGO DE LA “LA CADENA”

Objetivo:

Reafirmar el esquema corporal en niños y niñas.

Mejorar la orientación espacial en niños y niñas.

Desarrollo:

Un jugador persigue a los demás.

El resto se moverá libremente por todo el espacio previamente delimitado.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El jugador que persigue intenta tocar o atrapar al resto; cuando lo consigue el jugador tocado se coge de la mano del perseguidor y juntos intentan atrapar al resto de los jugadores.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

A medida que se va tocando gente, estos se suman a la cadena (puede hacerse cada vez más grande o dividirse en cadenas más pequeñas) que irá persiguiendo a los demás hasta que no quede ningún jugador libre.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Reglas:

Las capturas no son válidas si la cadena se rompe (si los perseguidores se sueltan de las manos) y si un jugador sale de los límites queda eliminado (se suma a la cadena).



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Materiales:

Talento humano, los niños y niñas.

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valorando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO A “BLANCO Y NEGRO”

Objetivo:

Mejorar la orientación espacial en niños y niñas.

Fomentar el respeto mutuo entre compañeros.

Desarrollo:

Los jugadores se sitúan sobre dos líneas paralelas trazadas previamente, formando un pasillo, a unos dos o tres metros de distancia.

Un equipo es el blanco y el otro el negro.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El entrenador nombrará al azar ¡blanco! o ¡negro!

Al oír el nombre de su equipo, los jugadores huyen hacia la línea de fondo mientras sus adversarios intentan atraparlos antes de que logren llegar a ella. Cada jugador tocado supone un punto para el equipo.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Reglas:

Se debe correr en línea recta y los jugadores atrapados adoptaran una posición de cuclillas sin poder moverse.

Variantes:

Podemos efectuar las salidas desde distintas posiciones.

Materiales:

Papel redondo de blanco y negro.

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valorando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada niño.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO A “LAS LIEBRES, LOS PERROS Y EL CAZADOR”

Objetivo:

Facilitar el movimiento del esquema corporal en niños y niñas.

Fomentar el respeto mutuo entre compañeros.

Desarrollo:

Se eligen 3 participantes (2 perros y 1 cazador) que se situaran en la zona central de campo.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Todos los demás (liebres) se colocan a lo largo de la línea de salida "A". Cuando el entrenador de la señal, las liebres trataran de alcanzar la línea de llegada "B", sin salir de los límites del terreno de juego y sin que el cazador llegue a tocarlos.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Los perros deben moverse con las manos entrelazadas, intentando conducir a las liebres hacia el cazador, pero sin poder atrapar a ninguna liebre.

El juego prosigue yendo y viniendo las liebres de “A” hacia “B” durante un tiempo determinado.

Cada vez que el equipo (cazador + liebres) consiguen atrapar a una liebre obtienen un punto. Ganará el equipo que obtenga más puntos.

Reglas:

Está prohibido salir de la zona de juego y los perros no pueden atrapar a nadie ni soltarse de las manos.

El cazador y las liebres no pueden salir de la zona central.

Material:

Orejas diseñadas para que se disfracen de perros, talento humano.

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valorando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno, las deficiencias motrices de cada integrante y la solidaridad cooperativa antes, durante y después del juego.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO AL “BALÓN CORREDOR”

Objetivo:

Agilidad para moverse

Atención de cada movimiento

Desarrollo:

Un jugador denominaremos el gato, que lleva una pelota con las manos y debe atrapar al resto de jugadores que son los ratones tocándolos con ella, pero sin soltarla.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El jugador que es atrapado se convierte también en gato, a partir de ese momento, los dos gatos pueden pasarse la pelota entre ellos para tocar a otro jugador.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El juego termina cuándo quede un solo ratón.

Reglas:

Los gatos no pueden lanzar la pelota para tocar a un jugador, deben llevarla siempre en las manos.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Materiales:

Espacio físico grande

Evaluación

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede pregun-

tar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego. Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO A “LOS BRUJOS”

Desarrollo:

Un jugador, el brujo, persigue a los demás intentando atraparlos. Los jugadores cuando son tocados por el brujo deben quedarse inmóviles en su sitio, en una posición definida previamente (sentados, de pie con los brazos en cruz). Cualquier jugador libre puede salvar a sus compañeros petrificados por el brujo en la forma anteriormente fijada (saltando por encima de ellos, pasando por debajo de las piernas, tocándolos)



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Reglas:

No se puede salir de la zona de juego. Para salvar a un compañero hay que cumplir la norma que el entrenador haya fijado.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valorando la disposición al juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO A LAS “TRANSFORMACIONES”

Objetivo:

Interactuar con su pareja

Concentración



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Desarrollo:

Se dividen los niños y niñas en parejas, cada pareja recibe un objeto. Entre los dos deben acordar quien maneja el objeto y quien se transforma.

El que tiene el objeto lo mueve, lo agita, lo transporta, lo infla o desinfla, lo deja quieto, hace todo lo que el material del objeto permite y estimula.

Su compañero de juego debe transformarse en ese objeto y reproducir con su cuerpo las acciones y movimientos que el otro impone.

Luego la pareja cambiará los roles, manteniendo el mismo objeto o variándolo.

Estos juegos sirven para recuperar o abrir el lenguaje del cuerpo, buscando nuevas formas de relación con el otro, favoreciendo a la vez el conocimiento y dominio del propio cuerpo.

Materiales:

Objetos poco estructurados que permitan acciones variadas; como por ejemplo: hojas de papel, globos desinflados o inflados, almohadones, telas, cintas, entre otros.

Evaluación

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO A LOS “AROS”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivo:

Mejorar la concentración

Mejorar la coordinación

Desarrollo:

Saquen sus aros (hula-hula) y diviértanse haciéndolos girar alrededor de su cintura, brazos o piernas.

Pueden bailar dentro o fuera del aro, o jugar a los “aros musicales” y paralizarse como estatuas cuando se detenga la música.

Tal vez tu pequeño pueda incluso usar su aro para saltar, como si saltara a la cuerda.

Materiales:

Hula-hula

Un aparato para reproducir música

Música.

Evaluación:

Se evaluará dependiendo al niño que no se equivoque al parar la música.

TEMA: JUGANDO “TENIS CON GLOBOS”

Objetivo:

Precisión en cada movimiento



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Desarrollo:

Esta actividad sencilla y divertida te permite jugar con globos, e incluso podría sacar a relucir las habilidades de tu pequeño como futura estrella del tenis.

Toma un plato de cartón pequeño y adhiérela al extremo de un palo con cinta adhesiva protectora para crear “raquetas” de tenis.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Infla un globo para que sea la “pelota”. Usa la cuerda para separar la “cancha” a la mitad y ve cuántas veces pueden volear el globo al otro lado de la línea divisoria antes de que toque el suelo. También pueden usar las raquetas de platos para mantener el globo arriba o jugar un partido de tenis de dobles o triples, dependiendo de cuántos niños y niñas hayan jugado.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Materiales:

Platos pequeños de cartón
Palos de madera
Cinta adhesiva protectora
Globos de cualquier tamaño
Cuerda para saltar

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valo-

rando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno, las deficiencias motrices de cada integrante y la solidaridad cooperativa antes, durante y después del juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO CON “AGUA”.

Objetivo:

Concentración

Motivación para el juego



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Desarrollo:

Esto mantendrá a tus pequeños ocupados durante mucho tiempo.

Llena el lavabo del baño o el fregadero de la cocina con un poco de agua. Luego dale a tus hijos tazas de medir, cucharas y tazones de plástico, por ejemplo, y se divertirán de lo lindo haciéndolos chapotear en el agua.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Tal vez sea bueno ponerles camisetas con mangas cortas para que no se mojen demasiado, y asegúrate de que estén parados en un banco firme.

Materiales:

Lavabo

Agua.

Objetos de plástico como tazas, tazones y cucharas.

Evaluación

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego realizar el juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: LAS QUEMADAS



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Este es un juego de persecución en el que pueden participar todos los niños y niñas del grupo y poner en práctica el objetivo de dar cambios de direcciones, consiste en hacer que uno o más niños y niñas, previamente designados, persigan corriendo a los demás jugadores del grupo hasta tocarlos en cualquier parte del cuerpo, quien es topado alterna la función del juego, debe hacerse perseguidor. Termina el juego de acuerdo al tiempo previsto o cuando todos hayan sido topados de manera alterna.

Objetivos

Reafirmar el esquema corporal en niños y niñas.

Mejorar la orientación espacial en niños y niñas.

Fomentar el respeto mutuo entre compañeros.

Desarrollo:

En esta parte se explica en forma detallada como se realiza el juego, insistiendo que el juego es de respeto entre los miembros del grupo.

Los niños y niñas son ubicados en círculo señalando previamente quienes toparán inicialmente, a los que se ubica en el centro del círculo.

Se pide que pongan atención y se concentren en el estribillo que canta el profesor.

Se señala que al terminar el estribillo, una vez que se de la última palmada, los jugadores corren en distintas direcciones para evitar ser topados y los topadores atrás.

Se continúa el juego hasta que todos hayan sido topados o se considere suficiente por parte del profesor.

Recursos: Profesor, niños y niñas, patio o espacios verdes la institución.

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valorando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno, las deficiencias motrices de cada integrante y la capacidad física de cada participante.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego del juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

TEMA: JUGANDO “EL GATO Y EL RATÓN”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Es otro juego tradicional del Ecuador y consecuentemente de nues-

tra ciudad. El total de niños y niñas forman un círculo, se escoge a dos que hacen, el uno hace de ratón y está dentro del círculo, el otro hace de gato está fuera del círculo se origina un diálogo, relacionado con el deseo del gato a comerse al ratón, en un determinado momento, el gato trata de agarrar al ratón, los demás niños y niñas obstaculizan el ingreso del gato al círculo en el que se encuentra el ratón, y si este penetra al círculo, el grupo facilita la fuga del ratón, impidiendo que el gato salga.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Favorecer la sensibilidad táctil en los niños y niñas que participan del juego.

Mejorar la motricidad gruesa y el lenguaje expresivo de quienes participan en el juego.

Desarrollar la coordinación audio-viso-manual y motriz de los niños y niñas participantes

Desarrollo:



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Se finaliza el juego comentando las experiencias del mismo, tanto en quienes hicieron de gato y ratón, como entre la totalidad de quienes participaron del juego.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Recursos

Profesor, jugadores, (de los cuales uno simulará ser gato y otro de ratón), Patio o espacios verdes.

Evaluación

Se hará la observación directa al grupo y en forma individual valorando la disposición al juego, el esfuerzo que pone cada uno, las deficiencias motrices de cada integrante y la solidaridad cooperativa antes, durante y después del juego.

Se sacará conclusiones de la práctica del juego y se puede preguntar sobre la experiencia de cada integrante antes, durante y luego del juego.

Se registra los datos más significativos que el profesor observe.

El profesor pedirá un aplauso a quienes se salvaron.

TEMA: JUGANDO “A LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.”

Objetivos:

Estimular la creatividad e imagineros de los niños y niñas, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

Desarrollo:

El docente incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niñas.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Materiales:

Música festiva.

Radio.

Evaluación:

Los niños y niñas conocen cada medio de transporte identificando alguna característica.

TEMA: JUGANDO A “LA EPIDEMIA, CORRAN”

Objetivo:

Lograr un trabajo en equipo, mejorando y perfeccionando las habilidades motoras físicas.

Desarrollo:

Se colocan las colchonetas en cada esquina del patio, estas serán "Los Hospitales".

Se designa a uno o dos jugadores (as) que será (án) "La Epidemia" y el resto de los participantes dispuestos por todo el espacio.

El juego consiste en que, La epidemia debe contagiar a todos los jugadores.

Se contagian solo con el hecho de ser tocados

Cada niño y niña contagiada debe caer al suelo



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando

La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias. (Depende del guía del juego)



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El juego finaliza cuando todos los participantes han sido contagiados.

Material:

4 Colchonetas.

Evaluación:

Los niños y niñas interactúan con sus compañeros, y prestan atención a cada movimiento.

TEMA: JUGANDO “EL PASEO DE LA FAMILIA CONEJO”

Objetivo:

Lograr desplazamientos guiados por el docente, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

Desarrollo:

El docente camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas); esta mamá teme que sus conejitos se pierdan, y cada vez que oigan una palma-

da, los niños y niñas, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Materiales:

Espacio físico

Patio o gimnasio

Evaluación:

Nivel de concentración de los niños y niñas.

TEMA: JUGANDO “CÁMBIATE LA ROPA”



Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivo:

Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.

Desarrollo:

Se divide la clase en 2 o 4 grupos. Realizar dos columnas. Un estudiante lleva puesta su chaqueta (saco), cuando da la señal el otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Materiales:

Interior del aula interior.

Chaqueta o saco

Evaluación:

Desplazamientos, velocidad

TEMA: JUGANDO “PELOTA ZIG-ZAG”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo-manual.

Desarrollo:

Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Dos pelotas de goma, espuma de distinto color, para simbolizar los equipos.

Evaluación:

Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

TEMA: JUGANDO “PEPE Y JOSÉ”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Desarrollar la coordinación óculo-manual, aumentar la destreza y la rapidez de acción, trabajar la lateralidad.

Desarrollo:

Colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos “Pepe”, al siguiente, le damos la otra y la llamamos “José”. A la señal del profesor, se pasarán las dos pelotas en distintas dirección, intentando que Pepe atrape a José. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Normas: Cuando Pepe alcance a José pasará a ser Pepe el perseguido por José. Si alguna de las pelotas se cae al suelo la otra debe seguir en movimiento.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Dos pelotas de goma, espuma a ser posible de distinto color, para denotar a “Pepe” y a “José”.

Evaluación:

Velocidad de acción, concentración, descentración.

TEMA: JUGANDO A “PEPES Y PEPITAS”

Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción, fomentar la atención.

Desarrollo:

Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando

el profesor del juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Se pueden utilizar banderines para delimitar los campos.

Cada niño del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo captor.

Evaluación:

Para trabajar con niños pequeños, se pueden cambiar las consignas para que no sean tan similares; por ejemplo: tigres y leones.

Observaciones: velocidad, emoción y excitación.

TEMA: JUGANDO “METER GOL”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Desarrollar la puntería, percepción espacio-temporal

Desarrollo:

Formando dos equipos, los jugadores. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en el equipo contrario de sus compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, son eliminados.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Un balón de goma espuma.

Evaluación:

Al que se le meta un gol pasará a jugar con una mano a la espalda, dos goles, las dos manos en la espalda.

Retahíla: no tiene.

Variantes: cambiar la consigna, ponerse de espaldas.

Observaciones: excitación, divertimento, velocidad de acción.

TEMA: JUGANDO “STOP DOBLE”

Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Cooperación, desinhibición, atención, velocidad.

Desarrollo:

Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna con la otra de su compañero. Una pareja deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada.

De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Un pañuelo o tela por pareja.

Evaluación:

Fomenta el compañerismo (salvar), la velocidad de reacción para decir Stop si te van a dar.

TEMA: JUGANDO "EL RETO"



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Desarrollar la coordinación. Favorecer el compañerismo. Agilidad.

Desarrollo:

Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Pañuelos de dos colores.

Evaluación:

Se favorece la velocidad visual y manual, hay q estar atento a que los retos sean individuales, 1 a 1 y no 2 contra 1. En el caso de la variación los equipos no se podrán deshacer en ningún momento, deberán ir siempre unidos.

TEMA: JUGANDO “LOCA, LOCA, LA PELOTA”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Desarrollar la atención y la motricidad gruesa.

Desarrollo:

Los jugadores se sitúan de pie, formando un círculo, sin moverse hasta que alguien les pase la pelota.

El que se situará fuera del círculo, tiene la misión de atrapar al niño o niña que lleve la pelota. Si lo consigue, este no podrá pararse hasta que se dé por terminado el juego.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

El juego se inicia con uno que corre con la pelota y otro que le persigue para atraparle. Cuando el niño consiga dar una vuelta completa, puede pasarle la pelota a otro compañero, y de esta forma salvarse colocándose sentado en el interior del círculo.

Material:

1 pelota de goma.

Evaluación:

Pasando la pelota al de al lado sin moverse del sitio.

Observaciones: Puede resultar cansado para el que este corriendo.

TEMA: JUGANDO A “LAS CUATRO ESQUINAS”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Desarrollar psicomotricidad gruesa y la atención.

Desarrollo:

Se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina se coloca un niño. En el centro hay un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar. Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro

esté distraído para moverse. El niño que sea atrapado, se situará en el centro.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Ninguno.

Evaluación:

Se puede adaptar para hacerlo con un gran grupo, para mirar que grado de motricidad gruesa ha desarrollado.

TEMA: JUGANDO “CHARCA A LA ORILLA”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Atención, orientación espacial.

Desarrollo:

Se ponen cuatro cuerdas en el suelo formando un cuadrado. El grupo se pone fuera del cuadrado menos uno q se pone dentro, justo en el medio del mismo. Empezará a decir “charca”, y todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, “orilla” y saltarán fuera del cuadrado. El que se equivoca se pone en medio, del cuadrado.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Cuerdas para formar el cuadrado.

Evaluación:

En vez de hablando se podría poner más difícil utilizando dos pañuelos. Uno para charca y otro para orilla. Esto además sería una adaptación para un niño sordo.

TEMA: JUGANDO “PASE DE PELOTAS”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Desarrollo velocidad, coordinación óculo manual

Desarrollo:

Colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes a un punto establecido gana



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material:

Dos balones o más según el número de equipos

Evaluación:

Desarrollan la cooperación de unos con otros (se socializan), la competitividad con el equipo contrario y saber que no siempre se puede ganar.

TEMA: JUGANDO "PIRATA Y LADRÓN"

Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Mejorar la atención, el compañerismo, la estrategia, la discriminación ruido-silencio y las habilidades motoras.

Desarrollo:

Un jugador se ofrece voluntario para ser el "pirata".

Los demás niños del juego se sentarán en círculo, se sentarán el pirata con los ojos vendados y al cuidado de su tesoro, las llaves, los niños es decir, los ladrones deberán intentar coger las llaves, pero con todo el silencio posible de manera que el pirata sea capaz de discriminar el ruido que oiga.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Cuando oiga algo, señalará en la dirección donde lo ha escuchado, y si coincide con uno de los ladrones, este deberá volver al final de su fila dando la oportunidad al siguiente ladrón. Cuando se realiza el cambio de jugadores, el juego se parará un instante para no confundir al pirata. Ganará el equipo que antes consiga el tesoro.

Material:

Unas llaves o un material ruidoso.

Evaluación:

Cada niño que coge las llaves puntúa uno para su equipo.

TEMA: JUGANDO A “LA ISLA”



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Objetivos:

Mantener el equilibrio, para con el mayor número de niños se tenga menos sillas y más equilibrio.

Desarrollo:

Se colocan varias sillas a modo de isla y todos se deben subir en ellos. Los que están encima se agarraran muy fuertes y juntos intentando ocupar el menor número de sillas posibles. El profesor irá quitando sillas de tal manera que al final sólo quede una silla. Si se ha caído alguien intentaremos que se coloque en la última silla.



Fuente: Pujota Bisarrea Vicente Fabián

Material: sillas.

Evaluación:

Pierden los niños que no se suban a las sillas (islas) y gana el que se mantiene en ella.

6.7. Impactos

Al realizar la guía didáctica, se pretende apoyar al docente para facilitar su tarea educativa diaria, el presente documento trata de ofrecer múltiples y diversas alternativas para evitar la rutina e incentivar el ejercicio innovador, a los docentes, se espera que con la aplicación de esta guía los docentes conviertan los espacios verdes y el aula en talleres dinámicos, permitiendo facilitar el proceso de socialización de los niños y niñas, e incorporando hábitos, destrezas en la jornada diaria.

6.7.1 Impacto Educativo

Tiene como finalidad el mejoramiento de enseñanza aprendizaje mediante el desarrollo de la motricidad gruesa y uso de estrategias lúdicas. Sin olvidar lo más importante que es el desarrollo de habilidades y destrezas en el desarrollo social de los niños mediante la estimulación y motivación para un aprendizaje idóneo. El aprendizaje significativo es el logro más importante en los niños porque ellos nunca se olvidan y ponen en práctica en el futuro. La motricidad ayuda a la estabilidad emocional y social del niño también.

6.7.2 Impacto Pedagógico

Lo primordial de esta guía, es que genera un impacto en el ámbito pedagógico ya que con su utilización, lo que se busca es generar la interacción entre el docente y los niños y niñas lo cual no solo se reflejará en una redacción correcta de la motricidad gruesa sino en el rendimiento de los niños.

Con el desarrollo de las estrategias lúdicas se pretende aprovechar al máximo las capacidades del desarrollo de motricidad gruesa del niño y niña, sacar a flote el desarrollo de sus habilidades y destrezas que adquieran independencia en sus actuaciones fundamentales a través del juego.

6.7.3 Impacto Social

El objetivo de esta guía es mejorar la comunicación entre los niños y niñas, ayudar en el proceso de aprendizaje y su impacto social vendría a ser que los niños aprenderán a utilizar juegos en su entorno social e interrelacionarse con todo tipo de personas con las cuales pondrá en práctica lo aprendido en clases.

6.8. Difusión

La difusión de esta guía didáctica se realizará a través de la socialización de autoridades de la institución, docentes involucrados padres de familia y estudiantes.

6.9 Bibliografía.

ANTUNES, Celso "Juegos para estimular las inteligencias múltiples"
Editoria Narcea, Madrid (2004)

ARMIJOS REYES, Carlos y otros, (2008), "Inteligencia y Creatividad",
Evento 8, Edt. UNL, Loja.

BEQUER, Gladys. Motricidad en el Preescolar. Editorial Kinesis, Colombia, 2003.

CÁRDENAS J, (2003), "Psicología del aprendizaje", Edit. Oceánica,
Chile.

CAOVA Francisco, 2007, "psicología evolutiva del niño", Ediciones
Paulina, Bogotá Colombia.

CENAISE, (2005), "Tiempo de Educar", Revista del Pensamiento Pedagógico Ecuatoriano, N° 11, Edit. Libresa, Quito.

CHADWICK, E (2005) "en su obra "Los Niños y el Juego", CHADWICK,
E (2005) "en su obra "Los Niños y el Juego"

CHADWICK, E (2005) "Los Niños y el Juego", Edit. Mc Graw Hill, México.

CORTES, Chanena. Psicomotricidad infantil. Universidad Santo
Tomas Aquino, Bogotá, teorías sociales del buen vivir. 2006. Tercera
edición,

DIDACTA, (2004), "Enciclopedia Didáctica Ilustrada", Edit. DIDACTA,
Madrid.

DAVIS, M. D. (2001): Introducción a la teoría de juegos. Alianza Editorial, 1ª edición.

EI KONIC D.B. Psicología del Juego, 2000, La Habana Pueblo y Educación.

HERNÁNDEZ, Juanita, (2002), “Estrategias Educativas para el desarrollo de la Inteligencia, Programa de Capacitación en liderazgo educativo”, Edit. EB-PRODEC, Quito.

JHON M, (2006). En su obra “Inteligencia Emocional” segunda edición, Quito, Pichincha.

J. S. Bruner (1984), el juego y las etapas del niño, primera edición.

LOPEZ. H, 2008, influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la lengua en el primer grado de educación Básica, Caracas, Universidad nacional abierta. Primera edición, Quito.

LILIANA STEIN (2003) “Estimulación Temprana” segunda edición, Venezuela.

MEDINA, Aurora. Juegos Infantiles. Editorial, Empresa Nacional de Óptica, Madrid, 2005.

OCÉANO EDITORES, (2008), en su obra “Aprender a aprender”, Volumen 1, 2 Y 3; Edit. Grupo Océano, Barcelona.

PALOMINO, L. (2006). En su obra, “Inteligencias Múltiples”, primera edición, Santa Marta.

Rosa Delia Mejía (2013) en su obra “Desarrollo de la psicomotricidad de o a 6 años”.

SÁNCHEZ, Alexander 2006) “El Juego una Herramienta Eficaz”, Edit. UTPI, Laja.

SEPARATAS DE LAS MAESTRAS PARVULARIAS, 2010, Bogotá, segunda edición.

SERRANO, A. (2005). En su obra “Inteligencias Múltiples y Estimulación Temprana” edición primera, Colombia.

SPEERB, Dalilla, (2008), “Educación Inicial”, Edit. Kapelusz, Buenos Aires.

ROSAS Delia Mejía (2013), desarrollo de la psicomotricidad de 0 a 6 años. México, Puebla.

Valladares Irma, (2008) segunda edición, Quito Pichincha.

VYGOTSKY, Lev. (2009) “Pensamiento y lenguaje”. México. Alfa y Omega, s/f

ZHUKOZKAIA, T.I. (2011) “El juego como medio de educación”, revista simientes, Cuba.

A N E X O S

EFECTOS



Anexo Nº 2 MATRIZ CATEGORIAL

Estrategias lúdicas y motricidad gruesa.

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Las estrategias lúdicas permiten un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo.	Estrategias Lúdicas.	Corre Saltar Caminar Escalar Lanzar Coger	El niño no corre con los ojos cerrados. No salta con un solo pie. No camina hacia atrás o de espaldas. No escala la escalera. No lanza la pelota con su mano derecha e izquierda. No coge la pelota con sus manos.
La motricidad gruesa, como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.	Motricidad Gruesa.	Lateralidad. Espacio. Tiempo y ritmo. Coordinación Equilibrio Dinámico Dominio Corporal Estático	Jugando a los "Aros" Jugando con "Agua" Las quemadas El gato y el ratón Jugando a "La Epidemia Corran"

Anexo Nº 3 MATRIZ DE COORENCIA

Formulación del problema	Objetivo general
<p>¿Cómo Determinar las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten a la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo?</p>	<p>Determinar las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad que asisten a la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.</p>
<p style="text-align: center;">Interrogantes</p> <p>1.- ¿Cómo Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa?</p> <p>2.- ¿Cómo Diagnosticar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Alejandro Chávez”?</p> <p>3.- ¿Cómo elaborar una guía didáctica para desarrollar las estrategias lúdicas su influencia en la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo?</p> <p>4. ¿De qué manera socializar la guía didáctica a las autoridades, docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivos específicos</p> <p>1.- Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la motricidad gruesa.</p> <p>2.- Diagnosticar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa “Alejandro Chávez”.</p> <p>3.- Elaborar una guía didáctica para desarrollar las estrategias lúdicas su influencia en la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alejandro Chávez” ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo.</p> <p>4. Socializar la guía didáctica a las autoridades, docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación.</p>

Anexo Nº 4 EN CUESTA APLICADA A DOCENTES

Señor docente de la unidad Educativa” Alejandro Chávez” por favor señale con una (x) en la respuesta que usted crea conveniente:

¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan en el desarrollo del niño y niña?

Muy importante ()

Poco importante ()

Nada importante ()

¿Está de acuerdo que las los docentes utilicen estrategias lúdicas en el aula de clases?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Cree usted que dentro de la planificación del docente debería implementar estrategias lúdicas para la motricidad gruesa?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Cree usted que la falta de capacitación en el docente afecta al niño y niña en el desarrollo se su motricidad gruesa?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Considera usted que con la implementación de estrategias lúdicas se ha logrado un verdadero incremento de la calidad de educación en los niños y niñas?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Considera usted que las dificultades que los niños y niñas presentan en el área de la motricidad gruesa en los movimientos de correr, saltar, subir etc. Es por la falta de estrategias lúdicas?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Cree usted que es importante un buen ambiente familiar para un buen ambiente familiar para un buen, desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Considera usted que la sobreprotección familiar en los niños y niñas genera dependencia en todas sus actividades lúdicas?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Considera usted que los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad en los niños y niñas?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

¿Cree usted que los juegos didácticos facilitan a la educación en los niños y niñas?

Completamente de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

**Anexo N° 5
DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE “ALEJAN-
DRO CHÁVEZ”**

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE:

AÑO DE EDUCACION BÁSICA:

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA. EN NIÑOS Y NIÑAS, DE 5 A 6 AÑOS.	SI	NO	TOTAL
¿El niño y niña, Infla el globo sin ayuda en un tiempo determinado?			
¿El niño y niña, pasa el globo de una mano a otra (coordinación)?			
¿El niño y niña, eleva el globo y corre sin dejarlo caer?			
¿El niño y niña, pasa el globo por debajo de la pierna coordinadamente?			
¿El niño y niña, hace botear la pelota con dos manos?			
¿El niño y niña, hace botear la pelota con una mano?			
¿El niño y niña, hace botear la pelota alternando la mano?			
¿El niño y niña, salta la soga con las dos piernas?			
¿El niño y niña, salta la soga en una pierna?			
¿El niño y niña, salta la soga alternando los dos pies?			
¿El niño y niña, sube las gradas o escalones coordinadamente?			

¿El niño y niña, busca compañía para el juego o se aísla?			
¿El niño y niña, al momento de jugar le gusta los juegos que el profesor le orienta?			
¿El niño/a, disfruta jugar con sus compañeros, conversar antes y después del juego?			

Anexo. 6 fotos





UNIDAD EDUCATIVA "ALEJANDRO CHÁVEZ"

IMBABURA

OTAVALO

QUICHINCHE

GUALSAQUI

CERTIFICACIÓN

La suscrita Rectora (E) de la Unidad Educativa "Alejandro Chávez" de Gualsaqui, ante el pedido del señor **Vicente Fabián Pujota Bisarrea**, con Cédula de Ciudadanía N- 100328705-7 Certifica.

QUE:

El antes mencionado Señor realizó la Socialización de la Guía Didáctica a las Autoridades y Docentes involucrados en el ámbito educativo, con el Tema: "Las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa "Alejandro Chávez" ubicada en la comunidad de Gualsaqui, parroquia Quichinche, cantón Otavalo, Provincia de Imbabura durante el año lectivo 2012-2013", propuesta alternativa en nuestra Institución, durante el año lectivo: 2013 -2014, quien demostró responsabilidad, honestidad y cumplimiento durante el desarrollo de su trabajo.

Es todo cuanto puedo certificar, en honor a la verdad.

Gualsaquí, 27 de febrero de 2014

MSc. Anita Cabrera
RECTORA (E)



Unidad Educativa I.B.
Alejandro Chávez
Gualsaquí - Otavalo
RECTOR



UNIDAD EDUCATIVA "ALEJANDRO CHÁVEZ"

IMBABURA

OTAVALO

QUICHINCHE

GUALSAQUI

CERTIFICACIÓN

La suscrita Rectora (E) de la Unidad Educativa "Alejandro Chávez" de Gualsaquí, ante el pedido del señor **Vicente Fabián Pujota Bisarrea**, con Cédula de Ciudadanía N- 100328705-7 Certifica.

QUE:

El antes mencionado Señor realizó la encuesta a Docentes y las Fichas de Observación a niños y niñas de la Institución con el Tema: Las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Unidad Educativa "Alejandro Chávez" ubicada en la comunidad de Gualsaquí, parroquia Quichinche, cantón Otavalo, Provincia de Imbabura durante el año lectivo 2012-2013, propuesta alternativa en nuestra Institución, durante el año lectivo: 2013 -2014, quien demostró responsabilidad, honestidad y cumplimiento durante el desarrollo de su trabajo.

Es todo cuanto puedo certificar, en honor a la verdad.

Gualsaquí, 27 de febrero de 2013

MSc. Anita Cabrera
RECTORA (E)



Unidad Educativa N.º
Alejandro Chávez
Gualsaquí - Otavalo
RECTOR



EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA 5 DE JUNIO****

Pablo – Arenas

Teléfono: 062-683-171

Correo Electrónico: cincodej@yahoo.com

CERTIFICA QUE

El trabajo de grado sobre el tema "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁLEJANDRO CHÁVEZ" UBICADA EN LA COMUNIDAD DE GUALSAQUI, PARROQUIA QUICHINCHE, CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012-2013", presentado por el señor Pujota Bisarrea Vicente Fabian, para optar por el título, Licenciado de docencia en Educación parbularia, en la Facultad de ciencias de la Educación y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte fue revisado por la suscrita, en los siguientes aspectos: redacción, ortografía, y puntuación. Por lo tanto, considero que esta elaborado en el lenguaje adecuado, pertinente y que su contenido se aplican las reglas gramaticales del Idioma español.

Ibarra a 14 de Mayo de 2015

Msc. Martha Naranjo

DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA

1001671039



EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "5 DE JUNIO"

Pablo – Arenas

Teléfono: 062-683-171

Correo Electrónico: cincodej@yahoo.com

CERTIFICA QUE

El trabajo de grado sobre el tema "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁLEJANDRO CHÁVEZ" UBICADA EN LA COMUNIDAD DE GUALSAQUI, PARROQUIA QUICHINCHE, CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012-2013", presentado por el señor Pujota Bisarrea Vicente Fabian, para optar por el título, Licenciado de docencia en Educacion Parvularia, en la Facultad de ciencias de la Educación y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte fue revisado por el suscrito, en los siguientes aspectos: redacción y gramática de la lengua inglesa, pertinente al resumen que realizo de acuerdo con su trabajo de grado. Por lo tanto, considero que esta elaborado correctamente, y que su contenido se aplican las reglas gramaticales del Idioma Inglés.

Ibarra a 14 de Mayo de 2015

Lic. Christian González

TEACHER

1002833513



**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:	100328705-7		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Pujota Bisarrea Vicente Fabián		
DIRECCIÓN:	Otavalo Barrio "Sanriguillo"		
EMAIL:	fabianpujota_24@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2925-209	TELÉFONO MÓVIL:	0985768190

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ALEJANDRO CHÁVEZ" UBICADA EN LA COMUNIDAD DE GUALSAQUI, PARROQUIA QUICHINCHE, CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012 – 2013"
AUTOR (ES):	Pujota Bisarrea Vicente Fabián
FECHA: AAAAMMDD	26 de mayo 2015
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	DR. JESÚS LEÓN Msc

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Pujota Bisarrea Vicente Fabián, con cédula de identidad Nro. 100328705-7, 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 26 días del mes de mayo del 2015

EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: Vicente Fabián Pujota Bisarrea




UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Pujota Bisarrea Vicente Fabián, con cédula de identidad Nro. 100328705-7, 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 denominado: "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA "ALEJANDRO CHÁVEZ" UBICADA EN LA COMUNIDAD DE GUALSAQUI, PARROQUIA QUICHINCHE, CANTÓN OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012 - 2013"

, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia**. En la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

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

(Firma) 

Nombre: Vicente Fabián Pujota Bisarrea

Cédula: 1000328705-7