



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“EL JUEGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Física, Deportes y Recreación.

AUTOR:

Cristian Gabriel Chamorro Lima

DIRECTOR:

Msc. Jesús Amable León Vinueza.

Ibarra, Junio 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del trabajo de grado titulado **“EL JUEGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016”**. Trabajo realizado por Cristian Gabriel Chamorro Lima, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, especialidad Educación Física, Deportes y Recreación.

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

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



Msc. Jesús Amable León Vinueza

Director



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040182851-2		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Chamorro Lima Cristian Gabriel		
DIRECCIÓN:	Ibarra		
EMAIL:	cristiangchl@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062585813	TELÉFONO MÓVIL:	0990211640

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL JUEGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016".
AUTOR :	Chamorro Lima Cristian Gabriel
FECHA: AAAAMMDD	2016-07-22
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Educación Física
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Jesús Amable León Vinuesa

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Chamorro Lima Cristian Gabriel con cédula de identidad Nro. 040182851-2, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 22 días del mes de Julio del 2016

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: **Chamorro Lima Cristian Gabriel**

C.I.: 040182851-2


Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Chamorro Lima Cristian Gabriel, con cédula de identidad Nro. 040182851-2, 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: **"EL JUEGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2015 – 2016"**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Educación Física, 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.

(Firma).....
Nombre: Chamorro Lima Cristian Gabriel
C.I.: 040182851-2

Ibarra, a los 22 días del mes de julio del 2016

DEDICATORIA

Este trabajo de grado está dedicado a Dios quien me dio salud y convicción de sobre ponerme en los malos momentos proponiéndome a encarar las dificultades sin perder la confianza y perseverancia de no renunciar a mi objetivo, durante todo el periodo de estudio.

A quien más aprecio a mi madre Gloria Narcisa Lima Paspuel y a mi padre Jaime Gilberto Chamorro Figueroa quienes son el pilar fundamental en todo lo que soy por lo cual ellos han sido mi sustento para cumplir mis metas gracias a sus valores inculcados en mí y a su sacrificio por verme triunfar en la vida me apoyaron moral y económicamente, que este triunfo es gracias a ellos.

También a mi hermana Diana por siempre estar al pendiente de mí y por su apoyo incondicional y mis hermanos por sus consejos que es de gran ayuda, de igual manera a todo familiar o amigo que de forma directa o indirecta participaron en esta tesis.

A mi maestro Msc Jesús León quien por su apoyo y motivación para la culminación de mis estudios y elaboración de esta investigación

Cristian

AGRADECIMIENTO

Una vez terminado el trabajo de grado, quiero dejar constancia de mi admiración y reconocimiento a la Universidad Técnica del Norte a la facultad de Educación Ciencia y Tecnología por ser los principales actores de mi formación académica y acogerme en tan prestigiosa casona del saber, a las autoridades, docentes quienes me dejan grandes experiencias.

Un agradecimiento especial a mi director de trabajo de grado Msc Jesús León, quien me guio y motivo día a día para terminación con éxito de esta investigación.

A mis padres por sus consejos y palabras de aliento y confiar en mí, a mis compañeros que siempre estuvieron dándome palabras de aliento y sabiduría.

Al Instituto de Educación Física por formarme como todo un profesional con una gran ética profesional y plagarme de conocimientos, enseñanzas indispensables para desenvolverme como un ente exitoso como persona y profesional y estar listo para desempeñarme en el ámbito educativo.

Cristian

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	ii
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.3. Formulación del problema.....	4
1.4. Delimitación.....	5
1.4.1. Unidades de observación.....	5
1.4.2. Delimitación espacial	5
1.4.3. Delimitación temporal.....	5
1.5. Objetivos	5
1.5.1. Objetivo general	5
1.5.2. Objetivos específicos	5
1.6. Justificación.....	6
1.6.1. Factibilidad	7
CAPÍTULO II	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. Fundamentación teórica.....	9
2.1.1. Fundamentación filosófica	10
2.1.1.1. Teoría humanista	10
2.1.2. Fundamentación psicológica.....	12
2.1.2.1. Teoría cognitiva.....	12
2.1.3. Fundamentación pedagógica	14

2.1.3.1.	Teoría naturalista	14
2.1.4.	Fundamentación sociológica.....	16
2.1.4.1.	Teoría socio crítica.....	16
2.1.5.	Fundamentación axiológica.....	18
2.1.5.1.	Teoría de valores	18
2.1.6.	Fundamentación legal.....	19
2.1.6.1.	Política Pública de Desarrollo Integral del Niño	19
2.1.7.	Juego lúdico	20
2.1.7.1.	Importancia	21
2.1.7.2.	Características	21
2.1.7.3.	Aplicaciones	22
2.1.7.4.	Clasificación de los juegos	26
2.1.8.	Actividades lúdicas.....	29
2.1.9.	Recursos didácticos	30
2.1.10.	Motricidad.....	31
2.1.10.1.	Beneficios de la motricidad para los niños	33
2.1.10.1.	Desarrollo motriz por etapas cronológicas	34
2.1.10.2.	Clasificación de la motricidad.....	37
2.2.	Posicionamiento teórico personal	44
2.3.	Glosario de términos	45
2.4.	Interrogantes de investigación	49
2.5.	Matriz categorial.....	50
CAPÍTULO III		51
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.1.	Tipo de Investigación	51
3.1.1.	Investigación bibliográfica	51
3.1.2.	Investigación de campo	51
3.1.3.	Investigación descriptiva	51
3.1.4.	Investigación propositiva	52
3.2.	Métodos	52
3.2.1.	Método inductivo	52
3.2.2.	Método deductivo.....	52

3.2.3.	Método analítico.....	52
3.2.4.	Método sintético.....	53
3.2.5.	Método estadístico.....	53
3.3.	Técnicas e instrumentos.....	53
3.3.1.	Ficha de observación.....	53
3.3.2.	Encuesta.....	54
3.4.	Población.....	54
3.5.	Muestra.....	55
CAPÍTULO IV.....		56
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	56
4.1.	Encuesta dirigida a docentes de educación física de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco (Anexo 1).....	57
4.2.	Ficha de observación dirigida a estudiantes de segundo año de Educación Básica de la Unidad Luis Leoro Franco (Anexo 2) .	67
CAPÍTULO V.....		77
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	77
5.1.	Conclusiones.....	77
5.2.	Recomendaciones.....	78
5.3.	Interrogantes de Investigación.....	79
CAPÍTULO VI.....		81
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	81
6.1.	Título de la propuesta.....	81
6.2.	Justificación.....	81
6.3.	Fundamentación teórica.....	82
6.3.1.	Definición y naturaleza del juego infantil.....	82
6.3.2.	Juego lúdico.....	83
6.3.2.1.	El juego como eje vertebrador de nuestra experiencia.....	84
6.3.2.2.	Importancia de los juegos.....	85
6.3.2.3.	Teoría del juego o Teoría del ejercicio preparatorio de Carr.....	86
6.3.2.4.	Teoría de la ficción de E. Claparede.....	86
6.3.2.5.	Teorías psico evolutivas de Jean Piaget.....	87
6.3.3.	Motricidad.....	89

6.3.3.1.	La percepción del propio cuerpo	92
6.3.3.2.	Imagen corporal	93
6.3.3.3.	Lateralidad	93
6.3.3.4.	Coordinación general	94
6.4.	Objetivos	96
6.4.1.	Objetivo general	96
6.4.2.	Objetivos específicos	96
6.5.	Ubicación sectorial y física	97
6.6.	Desarrollo de la propuesta	97
6.7.	Impacto	139
6.7.1.	Impacto educativo	139
6.7.2.	Impacto psicológico.....	139
6.7.3.	Impacto social	139
6.8.	Difusión	140
6.9.	Bibliografía	140
	ANEXOS	143
	Anexo 1: Árbol de problemas.....	144
	Anexo 2: Matriz de coherencia.....	145
	Anexo 3: Matriz categorial	146
	Anexo 4: Encuesta docente de cultura física	147
	Anexo 5: Ficha de observación estudiantes	149
	Anexo 6: Certificado de aplicación de la propuesta	150
	Anexo 7: Certificado de socialización	151
	Anexo 8: Certificado del CAI	152
	Anexo 9: Fotografías encuesta docentes.....	153
	Anexo 10: Fotografías ficha de observación.....	154
	Anexo 11: Socialización.....	155

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Nivel docente educación física	57
Gráfico N° 2: Superficies deportivas en espacios cerrados	58
Gráfico N° 3: Juegos como actividad motivadora.....	59
Gráfico N° 4: Frecuencia del uso del juego	60
Gráfico N° 5: Tipos de juegos	61
Gráfico N° 6: Conocimiento sobre las ventajas del juego	62
Gráfico N° 7: Beneficios del juego.....	63
Gráfico N° 8: Juegos de acuerdo a la edad	64
Gráfico N° 9: Áreas de conocimiento a través del juego	65
Gráfico N° 10: Juegos de preferencia	66
Gráfico N° 11: Imita movimiento con facilidad	67
Gráfico N° 12: Salta en un pie	68
Gráfico N° 13: Camina sobre una línea recta	69
Gráfico N° 14: Camina en talones y puntas (alternando).....	70
Gráfico N° 15: Reconoce su lado izquierdo y derecho.....	71
Gráfico N° 16: Identifica partes del cuerpo	72
Gráfico N° 17: Salta en dos pies	73
Gráfico N° 18: Lanza la pelota	74
Gráfico N° 19: Sube gradas	75
Gráfico N° 20: Marcha con coordinación	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población	54
Tabla N° 2: Nivel docente educación física	57
Tabla N° 3: El juego en las clases de educación física.....	58
Tabla N° 4: Juegos como actividad motivadora.....	59
Tabla N° 5: Frecuencia del uso del juego	60
Tabla N° 6: Tipos de juegos	61
Tabla N° 7: Conocimiento sobre las ventajas el juego.....	62
Tabla N° 8: Beneficios del juego.....	63
Tabla N° 9: Juegos de acuerdo a la edad.....	64
Tabla N° 10: Áreas de conocimiento a través del juego	65
Tabla N° 11: Juegos de preferencia.....	66
Tabla N° 12: Imita movimientos con facilidad	67
Tabla N° 13: Salta en un pie	68
Tabla N° 14: Camina sobre una línea recta	69
Tabla N° 15: Camina en talones y puntas (alternando)	70
Tabla N° 16: Reconoce su lado izquierdo y derecho	71
Tabla N° 17: Identifica partes del cuerpo	72
Tabla N° 18: Salta en dos pies	73
Tabla N° 19: Lanza la pelota.....	74
Tabla N° 20: Sube gradas.....	75
Tabla N° 21: Marcha con coordinación	76

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se denomina: EL JUEGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2015 2016. Tiene la finalidad de mejorar el desempeño motriz utilizando como recurso didáctico el juego, sin olvidar que hoy en día el juego es un instrumento fundamental para el desarrollo motriz, por lo cual no puede pasar por desapercibido en las clases de educación física, de igual manera enfatizar que los docentes conozcan las características y beneficiosos que brindan la práctica de las actividades lúdicas. En consideración, que la motricidad tiene mucho que ver en la consolidación posterior de aprendizajes más complejos. Ante lo expuesto el objetivo de la investigación es obtener como producto de la misma una propuesta alternativa de solución y permita superar el problema. Para cumplir con este fin se identificó cuáles son los antecedentes y la situación actual del objeto de investigación, para fijar los objetivos generales y específicos y delimitar la investigación en tiempo y espacio, con estos datos se estableció el problema de investigación con sus causas y efectos. Como punto indispensable para el desarrollo de la investigación se construyó el marco teórico sustentó científico para la elaboración de la propuesta. La metodología empleada en la consecución de los objetivos planteados fue de carácter propositiva, exploratoria descriptiva y de campo con el apoyo de los métodos inductivo, deductivo, analítico, sintético, estadístico y las técnicas de la encuesta y la observación, esto facilitó el proceso de análisis y tabulación de la información obtenida de los docentes del área de cultura física a través de una encuesta y en los estudiantes de segundo año, con la aplicación de una ficha de observación, que permitió conocer cuál es el nivel psicomotriz de los niños. Una vez concluida esta etapa se procedió a redactar la propuesta que consiste en una guía de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas en espacios físicos reducidos. Todo lo antes descrito permitió emitir conclusiones y recomendaciones que vayan en relación con la factibilidad, duración y rendimiento de la propuesta. Como último punto se analizó los impactos que la ejecución de la propuesta ocasiono.

ABSTRACT

This research about “THE LUDIC GAME AS A TEACHING RESOURCE TO IMPROVE STUDENT’S MOTOR PERFORMANCE ON THE SECOND YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION in UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO IN IBARRA CITY IN THE SCHOOL YEAR 2015 – 2016 by using games as a teaching resource, without forgetting that nowadays, the game is a key motor development instrument, it must be included in physical education classes, at the same time this work emphasizes that teachers should know the features and benefits this practice of ludic games provides. Since the motor skills have much to do in the subsequent consolidation of complex learning. Taking into account as a result of this research is to obtain an alternative proposal to overcome the problem. In order to accomplish this, the background and current situation of the aim to establish the general and specific objectives and define the research in time and space, with this data the research question was established with its causes and effects. For the development of this research, the theoretical framework was built, sustaining the scientific development of the proposal. To achieve the objectives, a purposeful, descriptive and exploratory methodology was used with the support of inductive, deductive, analytic, synthetic, statistical methods; and as technique a survey and observation were applied, it facilitated the process of analysis and tabulation of the information obtained through a survey from teachers of physical education area and students of the second year and an observation sheet, which allowed to know the psychomotor level of children. Once this stage was completed, the proposal was carried out, which was a guide about ludic development of the motor skills of children in small physical space activities. This allowed to issue conclusions and recommendations regarding the feasibility, durability and performance of the proposal. As a last point, impacts caused by its implementation were analyzed.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación tiene como finalidad contribuir al mejoramiento del desempeño motriz, a través del juego como recurso didáctico en los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” de la ciudad de Ibarra, a pesar del desconocimiento evidente de los docentes de educación física, sobre los beneficios que el juego lúdico, ofrece al proceso de enseñanza aprendizaje.

Dentro de este contexto se consideró la indagación bibliográfica, de las dos variables que componen el tema, la primera corresponde al juego lúdico y su aplicación dentro del contexto educativo, especialmente en el aprendizaje de contenidos lúdicos, donde la experimentación y el conocimiento de las funciones corporales es básico, como sucede con el desempeño de las condiciones motrices de los estudiantes entre los 6 y 8 años.

El interés de mejorar el desempeño motriz de los niños y niñas radica, en la importancia de su dominio, en el desarrollo integral del individuo para garantizar la adquisición de competencias específicas, que se derivan de este aspecto como la locomoción, coordinación, lateralidad, escritura y la coordinación a todo nivel, situación donde el juego cumple un papel indispensable, debido a su adaptabilidad y dinamismo.

Para cumplir con lo descrito y determinar la incidencia positiva del juego lúdico, en la tarea de mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación básica, se procedió con la división del trabajo en seis capítulos, de manera que el contenido cumpla con el orden y coherencia requerido por un trabajo de tercer nivel, previo a la obtención de un título profesional, que a su vez podrá emplearse como fuente de consulta y referencia en futuras investigaciones.

CAPÍTULO I: Contiene la descripción de los antecedentes, planteamiento del problema de investigación, delimitación temporal y espacial, así como los objetivos y justificación de la necesidad de realizar el estudio, con base a la cantidad de involucrados identificados, entre los que destacan los docentes de educación física y los estudiantes de segundo año de educación general básica.

CAPÍTULO II: Corresponde a la recopilación de las bases teóricas, relacionadas con los variables e indicadores, provenientes del tema de la investigación. De manera que el contenido a presentar, cumpla con las características de utilidad, pertenencia y relevancia que convertirá a la propuesta, en una alternativa de solución.

CAPÍTULO III: Describe la metodología empleada, en el desarrollo de todo el contenido, tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, que facilitaron la recopilación de la información, a través de sus lineamientos y directrices.

CAPÍTULO IV: Presenta el análisis y tabulación de los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes de educación física y la ficha de observación a los estudiantes, de forma estadística.

CAPÍTULO V: En este apartado se describieron las conclusiones y recomendaciones de los resultados obtenidos de la encuesta y ficha de observación aplicada.

CAPÍTULO VI: Destinado al desarrollo de la propuesta alternativa de solución que consiste en una “Guía de juegos lúdicos”, diseñados de acuerdo a la edad de los beneficiarios y las condiciones del entorno, con la finalidad de mejorar su desempeño motriz y garantizar un adecuado proceso evolutivo, acorde a la etapa que atraviesa el niño.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

En el ámbito educativo se reconoce la edad de 4 a 5 años, como el punto de partida para el desarrollo físico, intelectual y socio afectivo del individuo, destacando que es el espacio propicio para la consolidación de las destrezas motrices, hasta los 8 años, época donde el niño, deberá alcanzar el dominio de su esquema corporal.

Sin embargo esto no sucede con frecuencia, debido a las constantes limitaciones, que el hogar y el entorno educativo establecen, en la evolución del ser humano, evitando que este experimente y manipule los elementos con los que habita y coexiste diariamente, reduciendo así las oportunidades de interiorizar aprendizajes, razonar y mejorar sus funciones motrices.

Esto como resultado del nuevo proceso de globalización que viven, las nuevas generaciones, donde los recursos tecnológicos han disminuido el tiempo destinado, a la actividad física de cualquier tipo, convirtiendo a los niños y niñas, en seres sedentarios, con un escaso desempeño motriz, producto de la falta de juego e interacción con el medio, espacio propicio para poner a prueba sus destrezas, a través de la experiencia.

Dentro de este contexto varias indagaciones científicas realizadas por profesionales, en el campo educativo, definen al juego como la actividad lúdica, de mayor capacidad didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje, al tratarse de un recurso flexible, con la potencialidad de

facilitar el desarrollo motriz y favorecer en la construcción de seres más humanos con valores y una conducta armónica y asertiva con el medio y sus semejantes.

Por consiguiente en la educación infantil se considera al juego como un:

Principio lúdico, ya que es una necesidad vital para el niño, al originar cambios cualitativos en la psicología del niño, puesto que tiene un carácter semiótico y estimula el desarrollo de sus estructuras intelectuales. Además permite desarrollar una inteligencia práctica y habilidad manipulativa, requisitos del desarrollo motriz propio para cada edad (Gervilla Castillo, 2013, pág. 70).

En relación a lo expuesto es evidente la importancia del juego, como recurso didáctico en la adquisición de las competencias motoras y la falta de uso que se le da, dentro y fuera del contexto educativo, al pretender reemplazar su presencia, con otra serie de prácticas, estímulos tecnológicos e instrumentos que no ofrecen las mismas oportunidades de desarrollo que el juego y disminuyen la creatividad y desempeño motriz.

Lo expuesto permite afirmar que al interior de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, ante la falta de docentes de la asignatura de educación física, existe la necesidad que sean los profesionales de educación general básica, los encargados de impartir sus contenidos, empleando de manera poco eficiente este recurso, debido a su falta de conocimientos específicos.

Ante esta realidad surge la iniciativa, de diseñar una guía de actividades lúdicas, que contenga juegos adecuados para la edad de los estudiantes a los que va dirigida, especificando la destreza y competencia

motora, que se busca impulsar a través de su ejecución, de esta manera se contribuye activamente, en mejorar el desempeño motriz de los niños y niñas de segundo año de educación general básica, a la vez que se rescata la naturaleza e importancia del juego, dentro del aprendizaje formal.

1.2. Planteamiento del problema

La evidente evolución del contexto educativo, con la inclusión de nuevas tecnologías y elementos elaborados como recursos didácticos, al proceso de enseñanza aprendizaje, ha dado lugar a varios cambios estructurales, que han generado una disminución del espacio destinado a la interacción de los estudiantes con el medio, desestimando la importancia del juego lúdico sobre todo en las clases de educación física.

Al interior de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco el panorama es similar, donde debido al crecimiento institucional, la capacidad operativa se redujo, provocando un uso inadecuado del juego lúdico en las clases de educación física, ocasionado que cada vez sea mayor el número de estudiantes descoordinados, con escaso dominio corporal.

Dentro de este contexto, se evidenció que el desconocimiento de los docentes y la falta de capacitación que tienen sobre el juego lúdico y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, es otra de las causas para el bajo desempeño motriz de los estudiantes entre 6 y 8 años, debido al mal uso que se le da a este recurso, volviendo a las clases un espacio improvisado e inespecífico.

Son estas clases improvisadas carentes de fundamento científico, las que convierten a los períodos de educación física, en espacios monótonos y aburridos, donde no se reconoce la capacidad lúdica y didáctica del juego, así como su amplio aporte al adecuado desempeño

motriz en los estudiantes segundo año, quienes requieren de esta estimulación para alcanzar a futuro, aprendizajes más complejos como la escritura, pintura, dominio corporal, coordinación visomotora, etc.

Además se evidenció como otra de las causas para el bajo desempeño motriz, es la falta de material didáctico para motivar y trabajar en este aspecto, derivando en un deficiente desarrollo motriz fino y grueso, lo que repercute directamente en la forma en que se llevan, a cabo las clases de educación física, así como el cumplimiento de los objetivos de la asignatura.

En síntesis con base a lo expuesto, se determinó que en la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, existen varios inconvenientes respecto a la forma, en la que se usa el juego en las clases de educación física, especialmente en los niños de segundo año de educación general básica, situación que impide que la estimulación motriz sea la correcta para la edad y condición.

Dentro de este contexto, se convierte en una necesidad primordial, diseñar un recurso que permita mejorar el desempeño motriz de los estudiantes, dentro del período de clases que corresponde a la asignatura de educación física, a través del uso adecuado del juego, considerando la edad de los ejecutantes o beneficiarios, garantizado que cada una de las actividades, resulte de utilidad y contribuya con las expectativas del autor y las necesidades de los estudiantes.

1.3. Formulación del problema

¿La inadecuada utilización del juego lúdico, influye en el desempeño motriz en los niños de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2015 – 2016?

1.4. Delimitación

1.4.1. Unidades de observación

La investigación se realizó a los estudiantes de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra.

1.4.2. Delimitación espacial

La investigación realizada tuvo lugar en las instalaciones de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, ubicada en la ciudad de Ibarra.

1.4.3. Delimitación temporal

Temporalmente la investigación fue ejecutada en todas sus etapas, durante el año lectivo 2015 - 2016

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Analizar los juegos que utilizan los docentes para el desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2015 – 2016.

1.5.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar que tipo de juegos realizan los docentes para promover el desarrollo motriz en los niños y niñas de segundo año de educación

general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra.

- Determinar los juegos lúdicos adecuados para promover el desarrollo motriz de niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra.
- Evaluar el nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra.
- Elaborar una propuesta alternativa.

1.6. Justificación

La investigación propuesta tuvo por finalidad diseñar un guía de juegos lúdicos acordes a la edad de los ejecutantes para mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, considerando que la institución atraviesa una serie de inconvenientes, en las clases de educación física, respecto al nivel motriz que presentan sus estudiantes.

Esto como respuesta a la necesidad que existe en el contexto educativo de promover el desarrollo de competencias motrices, durante la primera infancia, es decir hasta los 8 años, edad donde se consolida la evolución física de cada individuo, para lo cual se prevé el uso de recursos lúdicos como el juego, elemento idóneo para el trabajo con niños, al despertar su interés y creatividad durante su ejecución, al promover espacios de experimentación donde el dominio corporal puede ponerse a prueba.

De esta manera se estaría contribuyendo con la formación holística integral de los estudiantes, al incluir en su proceso de aprendizaje, la consolidación de habilidades motrices, que garantizaran una fácil adquisición de aprendizajes más complejos, donde se requiere un amplio dominio motriz del cuerpo a nivel general y específico, enfatizando de esta manera sobre la importancia del juego, en las clases de educación física gracias a su flexibilidad y adaptabilidad.

En síntesis se buscó aportar a la institución, con un recurso que mejore la dinámica de las clases de educación física, a través de juegos lúdicos, diseñados para la edad específica de los estudiantes de segundo año de educación general básica y en función de fortalecer determinadas competencias motrices, necesarias en la evolución de todo individuo.

La investigación realizada benefició a los estudiantes de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, al dotar a la institución de un documento, con la capacidad de contribuir lúdicamente, a través del juego en la consolidación de las habilidades motrices gruesas correspondientes para cada edad, sin que exista un retraso en su evolución, o se genere una apatía temporal o permanente por la práctica de actividades físicas deportivas.

1.6.1. Factibilidad

En cuanto a las condiciones de factibilidad, se contó con la apertura y recepción de las autoridades y actores del proceso educativo de la institución, situación que facilitó la consecución de cada etapa, sobre todo de la recolección y análisis de la información, necesaria para construir la propuesta o alternativa de solución, al bajo desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica.

En cuanto a las condiciones legales, la investigación estuvo delimitada por la Política Nacional del Desarrollo Integral del Niño, como parte del Plan Nacional del Buen Vivir y Ley Orgánica de Educación Intercultural, sin trasgredir las normas que rigen internamente la convivencia de la comunidad educativa.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación teórica

A continuación se describen las bases teóricas científicas identificadas como necesarias para sustentar, el desarrollo de la investigación, otorgándole validez y credibilidad al contenido. Entre ellas se busca establecer los postulados filosóficos, psicológicos, sociológicos, pedagógicos, axiológicos y legales que se encuentran inmersos en el tema propuesto por el autor.

En este contexto se buscó relacionar el juego lúdico con el nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año de educación básica general básica, destacando como este recurso tiene la capacidad de convertir al aprendizaje, en un proceso más dinámico y flexible, con amplia capacidad de experimentación y desplazamiento, requisitos indispensables para alcanzar la evolución motriz..

Para lo cual se consideró necesario describir teóricamente sus dos variables; iniciando por el juego, desde su naturaleza, clasificación, característica y elementos, en función de su aplicabilidad al entorno educativo, respecto al desarrollo del desempeño motriz y de las habilidades sociales, que su ejecución puede potenciar en cada individuo, favoreciendo así una evolución integral.

La segunda variable corresponde a la motricidad, como elemento que busca mejorarse en los estudiantes a través del juego, en este aspecto, se recabó la información real sobre las capacidades, habilidades y

destrezas motrices, que los niños de 6 a 8 años, debe mantener, en el contexto de una evolución normal, donde la estimulación, experimentación y ejercicio ha sido el adecuado para sus necesidades específicas.

2.1.1. Fundamentación filosófica

2.1.1.1. Teoría humanista

Con la finalidad de comprender como incide el juego y todos los factores que en el cohabitan, en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades y competencias motrices, se considera indispensable citar al humanismo, como teoría filosófica que describe el papel del medio en el desarrollo de varios aspectos del individuo, sobre todo en lo referente al dominio de las funciones corporales.

Dentro de este contexto el humanismo se define en forma de:

Un elemento indispensable para manejar procesos de aprendizaje, adecuados que cuenten con la versatilidad necesaria para adaptarse a los requerimientos de cada individuo, aportando con estrategias que contribuyan al crecimiento íntegro del estudiante, utilizando recursos presentes en el medio. (Harré & Lamb, 2010, pág. 2)

Lo descrito por el autor, describe el papel que el juego como un recurso del medio cumple, en el aprendizaje y desarrollo del individuo. Es sobre este postulado que se reconoce la valía de incluir al contexto educativo, recursos tomados del medio como sucede con los juegos para potenciar el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas inmersas en la evolución propia de cada individuo, sobre todo en lo referente al desempeño motriz y su consolidación permanente.

A través del humanismo fue posible identificar como el niño, en cada edad o período evolutivo, logra consolidar sus destrezas y capacidades, especialmente las relacionadas, con el desempeño motriz, dominio corporal y el nivel de interacción que mantiene en el medio y los elementos del entorno donde coexiste.

Es por esto que el humanismo en el campo de la motricidad aporta, los conocimientos específicos sobre:

(..) La motricidad afirmando que era una forma más de ver el movimiento desde una óptica racional y científica, describiendo que esta se desarrolla especialmente en la infancia, época donde el niño experimenta sus funciones corporales, en el entorno inmediato, a través de sus actividades cotidianas como es el juego y la ejecución de tareas básicas encomendadas de acuerdo a la edad (Chavarrea Fernández & Uribe Pareja, 2010, pág. 64).

Lo expuesto demuestra como el humanismo, se ocupa de describir paso a paso, la evolución del individuo y cuál es el proceso que tiene lugar hasta completar su desarrollo social, afectivo y motriz, considerando el impacto e influencia de los estímulos provenientes del entorno, donde destaca la presencia del juego, las tareas cotidianas y el ejemplo que percibe de su núcleo familiar y el sistema educativo.

En síntesis es evidente que el humanismo es una teoría que abarca todas las características del desarrollo del ser humano, desde su nacimiento hasta la edad madura, relacionando cada logro con la naturaleza del entorno físico y afectivo que los rodea. De esa manera busca promover en el contexto social y educativo, la importancia de cuidar las inducciones que el niño recibe del medio, especialmente los relacionados con el proceso de aprendizaje, buscando que toda actividad ejecutada realice de utilidad como sucede con el juego.

2.1.2. Fundamentación psicológica

2.1.2.1. Teoría cognitiva

A través de la teoría cognitiva es posible reconocer la estrecha relación que tiene lugar entre el medio y el aprendizaje como recurso para favorecer el crecimiento íntegro del individuo, desde la temprana edad, prestando mayor atención a la forma en que se relaciona con el medio social y como maneja la influencia que percibe de sus semejantes y todo estímulo externo, con el que coexiste, identificando la forma de canalizar e incluir estos elementos, en el aprendizaje del niño, de manera que alcance su mayor desarrollo.

El cognitivismo concibe la mente no como un recepto pasivo de la información que viene de los estímulos ambientales, sino como un elaborador activo que verifica continuamente la congruencia entre el propio proyecto comportamental y las condiciones objetivas existente, filtrando las informaciones y autocorrigiéndose (Pacciolla & Mancini, 2012, pág. 28).

A través de la teoría cognitiva es posible identificar las estrategias y alternativas más adecuadas para cada edad, con la finalidad de obtener un mayor rendimiento del individuo, en todas sus actividades desde el área social, afectiva y física, donde se encuentra el desarrollo motriz y su gran aporte a la consolidación de destrezas que le permitirán asumir a futuro, nuevos retos complejos como la escritura, práctica deportiva, etc.

En relación a lo expuesto el cognitivismo tiene la capacidad de direccionar las acciones del contexto social y educativo, a construir modelos de aprendizaje holísticos donde se integren elementos cotidianos, como el juego para conseguir aprendizajes más significativos, sobre todo en el campo del desempeño motriz, reconociendo que con la

ejecución de este elemento, la oportunidad de fomentar la práctica de valores aumenta, contribuyendo así al desarrollo integral del individuo.

Es decir el niño tiene la capacidad de tomar el aprendizaje inicial y transformarlo, de acuerdo a sus necesidades y las características del entorno, aprovechando cada oportunidad que se presenta, para dar paso a la experimentación, requisito previo para consolidar aprendizaje, que requieren de la ejecución de actividades diseñada para poner a prueba la capacidad de respuesta del individuo frente a diferentes aspectos que le permitan:

Adaptarse a las características del entorno donde se desarrolla, de manera que adquiera competencias específicas relacionadas con las características socio culturales del medio, contribuyendo activamente en la consolidación de comportamientos que estimulen su crecimiento holístico integral, con presencia de un pensamiento asertivo, con una motivación intrínseca que determine el éxito de las relaciones sociales y educativas (Harré & Lamb, 2010, pág. 34).

En síntesis es posible afirmar que el cognitivismo es un fundamento que contiene una explicación amplia y clara, de cómo el ambiente y las acciones que se realizan cotidianamente, tienen la capacidad de promover cambios estructurales en el aprendizaje del individuo. Esto gracias a la postura integradora de sus conceptos, que destaca el alto potencial de todos los elementos del medio para usarse como mediadores del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Son las premisas y conceptos descritos, los que permitieron reconocer la relación existente, entre el cognitivismo y el desarrollo motor del niño a través del juego, considerando la aplicación educativa de todos los recursos que pueden encontrarse en el medio, especialmente en el juego, al tratarse de una actividad que no solo promueve el afianzamiento de

destrezas y competencias motrices, al incluir en su ejecución la práctica de valores, requisitos indispensables en el establecimiento de una personalidad íntegra como promueve el cognitivismo, a lo largo de su disertación.

2.1.3. Fundamentación pedagógica

2.1.3.1. Teoría naturalista

En el desarrollo evolutivo del niño, desde la edad inicial hasta la madurez cognitiva, social y física destaca la importancia de reconocer como la propia naturaleza del ser humano, en función de su capacidad adaptativa producto del instinto de supervivencia, influye en la adquisición de conocimientos, la consolidación de destrezas y la relación que mantiene con el desempeño motriz como base para aprendizajes más complejos.

Dentro de este contexto, la teoría naturalista describe el aprendizaje como la:

Exigencia del ser humano a desarrollarse espontáneamente, y a este desarrollo humano llamarle educación, afirmando que no puede hablarse, en los presupuestos naturalistas, de auténtica educabilidad, si no existe voluntad, reconociendo a este aspecto como la potencia que todo humano necesita para ejecutar un proceso educativo, logrando adquirir un mayor entendimiento y asimilación de diversos contenidos, al promover la interacción constante del individuo con los elementos del medio, donde coexiste (Brenes & Porras, 2011, pág. 269).

Es evidente que el humanismo destaca la necesidad de un estímulo y la voluntad propia del individuo para adquirir cualquier destreza, sea en el campo social, afectivo, cognitivo y físico, donde se incluye la motricidad,

aspecto considerado como necesario para la adaptabilidad del niño, a las características propias del entorno al que pertenece, en cualquier ámbito de ejecución, sea este la escuela, el hogar, los amigos y todo espacio donde busca destacar.

Al destacar la importancia del entorno y los estímulos externos, el naturalismo reconoce el aporte que estos elementos, proporcionan al aprendizaje, especialmente a los relacionados, con el desarrollo de competencias físicas como es el caso de la motricidad, punto de partida en la adquisición del dominio corporal, en las edades más tempranas.

Es en este aspecto, donde el naturalismo afirma que:

Todo espacio, donde el niño sea capaz de poner a prueba sus capacidades innatas, de experimentar y reconocer como su cuerpo responde a distintos estímulos, debe considerar como una oportunidad valiosa de transformar las experiencias, en conocimientos significativos, que le permitirán adaptarse a las condiciones del medio donde habita, especialmente en la primera infancia, etapa en la que el individuo asimila con mayor rapidez todo tipo de conocimientos, sobre todo con actividades lúdicas y recreativas, en las que su dominio corporal es el medio de aprendizaje (Sperber, 2010, pág. 123)

El naturalismo destaca el papel del juego y todo tipo de actividades lúdicas, en la adquisición del aprendizaje, fundamentalmente en aquellos contenidos, que para su asimilación requieren de la experimentación y ejecución, con la finalidad de dominar el contenido difundido, como sucede con las competencias motrices características en cada edad, y que son consideradas la base para el desempeño físico posterior.

En el marco de la presente investigación, el naturalismo proporciona las bases adecuadas y científicas para reconocer la importancia del juego, de manera que sirva como mediador del aprendizaje motriz, para lo cual

ínsita a los docentes, a adaptar este recurso de acuerdo a las necesidades del ejecutante, el medio y la edad del grupo al que va dirigido, considerando que el desempeño motriz no será el único beneficio.

2.1.4. Fundamentación sociológica

2.1.4.1. Teoría socio crítica

Una vez reconocido el aporte del medio y sus elementos, en la adquisición de conocimientos, con base a un proceso de enseñanza – aprendizaje más efectivo, es indispensable reconocer la posición de la sociedad, respecto a los intereses y objetivos de la investigación, que busca introducir el juego al contexto educativo, como un recurso con alta capacidad para mejorar el desempeño motriz de niños entre los 6 y 8 años.

Con la finalidad de comprender esta interrogante, se tomó como base a los postulados de la teoría socio crítica, considerando su:

Enfoque de revelar inconsistencias y contradicciones de la comunidad para la transformación social por medio de una acción comunicativa y la formación de redes humanas para realizar procesos de reflexión crítica y crear espacios para el debate, la negociación y consenso, con el propósito de mejorar varios de los conflictos y problemas derivados de la interacción social (Martínez, 2010, pág. 33).

Lo expuesto demuestra que la teoría socio crítica, busca identificar el poder de la conciencia social, sobre ciertos aspectos evolutivos del individuo, sobre en todo en el ámbito educativo, donde se evidencia que el desarrollo de la sociedad, ha llevado a la inclusión de nuevas tecnologías para emplearse como conductores el aprendizaje,

desestimando el aporte de elementos tradiciones, empleados por varias generaciones, en la tarea de facilitar el proceso de adquisición de competencias y habilidades consideradas indispensables, en la formación de seres íntegros con amplia conciencia holística e integradora.

Es evidente que la teoría socio crítica, proporcionara los lineamientos necesarios para conseguir que sean los docentes de la asignatura de educación física, quienes reconozcan los múltiples aportes y beneficios del juego dentro del contexto educativo, optando así por su inclusión y ejecución permanente durante sus clases, especialmente con los niños de 6 a 8 años, con el propósito de mejorar su desempeño motriz.

Para esto, a través de la teoría socio crítica es necesario:

Plantear el debate, sobre el papel del juego y sus beneficios en el aprendizaje motriz, sobre otros elementos tecnológicos o físicos que en la actualidad, se incluyen en las instituciones educativas para promover nuevos estándares de calidad educativa, que lejos de contribuir, se han convertido en causantes de un bajo desarrollo psicomotor, la apatía de los estudiantes por la actividad física y el incremento de las consecuencias de una vida sedentaria (Parlebas, 2012, pág. 231).

En síntesis la teoría socio crítica está enfocada en la tarea de la persuasión y la modificación de la conducta y el comportamiento del individuo, mediante el debate o discusión ordenada, consiguiendo que estos cambios sean permanentes, al ser producto de la reflexión racional, de diferentes episodios y fenómenos de carácter social.

Es bajo esta premisa que se difundió entre los docentes, las múltiples ventajas y beneficios de incluir el juego, al proceso de enseñanza aprendizaje, sobre todo en la asignatura de educación física, con la idea de promover un mayor nivel de desempeño motriz en los estudiantes,

afirmando que este es un recurso lúdico que se adapta, a los requerimientos de cada grupo, permitiendo su modificación constante, con la inclusión de implementos que vayan de acuerdo a la edad de los ejecutantes, y el objetivo del aprendizaje.

2.1.5. Fundamentación axiológica

2.1.5.1. Teoría de valores

La teoría de valores, en el ámbito educativo busca promover la ejecución de actividades educativas, que incluyan la práctica constante de valores, considerando que actualmente el principal propósito del aprendizaje, no es la adquisición de conocimientos formales de tipo teórico, por el contrario busca contribuir en la formación de seres íntegros, con amplia capacidad de responder asertivamente a los estímulos del medio.

En este contexto la teoría de valores se define como:

El modelo ideal de conducta que emplea a los valores, como instrumento para alcanzar un comportamiento aceptable, independiente, cargado de carácter, que le permita al individuo desenvolverse con objetividad, ante cualquier estímulo proveniente del medio, desde una perspectiva psicológica donde los valores se clasifican en instrumentales o terminales (Cardona Sánchez, 2011, pág. 199).

Es indiscutible que la teoría de valores motiva a los docentes, a direccionar el aprendizaje de cualquier contenido, a la consolidación de una postura ética, donde los valores, sean la característica principal de la personalidad de todo individuo, para lo cual se considera necesario iniciar en la infancia.

Dentro de esta realidad, se reconoce en el juego, la capacidad de incluirse como un elemento dentro del aula, que no solo sirve para alcanzar un mayor desempeño motriz, considerando que su ejecución frecuente garantiza la adopción de la práctica constante de valores, los cuales son difundidos y ejecutados, a través de las reglas que los estudiantes deben cumplir, en cada juego.

2.1.6. Fundamentación legal

2.1.6.1. Política Pública de Desarrollo Integral del Niño

La investigación propuesta está enmarcada legalmente en la Política Pública de Desarrollo Integral del Niño, descrita en las acciones emprendidas por el Ministerio de Inclusión Económica y Social, como parte activa del Plan Nacional del Buen Vivir y la Ley Orgánica de Interculturalidad que busca ofrecer a todos los ecuatorianos de cualquier edad, mayores espacios de interacción y aprendizaje.

Los lineamientos de la Política Pública del Desarrollo Infantil Integral, nacen de la articulación intersectorial nacional y local que es consustancial a la estrategia de Desarrollo Infantil. Tiene un carácter mandatorio, regulatorio y operacional, que se aplica dentro del territorio nacional y con todos los sectores y actores involucrados, entre los cuales se encuentran los representantes de los diferentes ministerios, organizaciones, instituciones y asociaciones cuyos fines tienen que ver con la infancia temprana, con sus familias o con los entornos donde se desarrolla. Todos ellos aceptan y asumen la responsabilidad de participar en la política pública de Desarrollo Infantil no solo como una alternativa para aportar al bien común, sino también para consolidar el logro de los objetivos establecidos en el Plan Nacional del Buen Vivir (MIES, 2013, pág. 73).

Se considera la pertinencia de la investigación, en estos postulados al relacionarse con el compromiso que mantiene el estado, de ofrecer una educación integral y de calidad, donde no se considere al niño un repositorio de conocimientos teóricos, y por el contrario, sea considerado como parte activa y elemento desencadenante de su propio aprendizaje, para lo cual exige la inclusión de recursos lúdicos y didácticos, con amplia capacidad de difundir conocimientos, con la interacción del estudiante y el medio.

2.1.7. Juego lúdico

El juego lúdico es una actividad de mucha importancia en la formación integral infantil, promueve el desarrollo del área afectivo, social e incide directamente durante las etapas de fortalecimiento motriz y reconocimiento del esquema corporal.

Para una mayor comprensión, se define al juego lúdico dentro del contexto educativo como:

Toda actividad con capacidad de promover espacios de diversión, mantenimiento físico y aprendizaje, sin limitación de ningún tipo, a pesar que su ejecución exigen el cumplimiento de reglas y normas, que fortalecen una conducta disciplinada, donde el niño tiene la capacidad de responder de acuerdo a su propia iniciativa y las demandas existentes en el entorno (Brinnitzer Rodríguez, 2011, pág. 4).

La versatilidad y flexibilidad del juego lúdico es evidente, considerando que puede adaptarse a varios escenarios y ejecutarse con varios propósitos, entre los que destaca el aporte de su práctica recurrente, en el aprendizaje de contenidos concretos y abstractos, especialmente en el desarrollo de las capacidades y condiciones motrices del niño, de acuerdo a la edad.

2.1.7.1. Importancia

La importancia del juego lúdico en el que hacer educativo, al tratarse de un recurso flexible y ampliamente dinámico, ha alcanzado el reconocimiento de la Organización Nacional de las Naciones Unidas, institución que se encargó de difundir mundialmente, la valía del juego como recurso didáctico con amplia capacidad de mejorar varios aspectos de la evolución del niño, abarcando el ámbito social, afectivo, cultural y físico.

Es decir el juego lúdico se presenta como una:

Oportunidad de dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje dentro de cualquier sistema educativo, considerando a su práctica, un derecho para los docentes y estudiantes que necesitan ejercitarse, aprender y relacionarse de manera lúdica con el entorno y alcanzar el dominio de sus funciones corporales (ONU, 2010, pág. 1).

En síntesis el juego lúdico se presenta como un recurso didáctico, que puede emplearse a todo nivel educativo, para promover aprendizajes significativos de tipo intelectual, afectivo, conductual y motriz en los estudiantes, especialmente en los niños y niñas entre los 3 y 7 años, época donde se consolidan las destrezas motrices requeridas a futuro, en aprendizajes más complejos.

2.1.7.2. Características

Una vez definido el concepto e importancia del juego lúdico, dentro el contexto educativo, resulta de gran utilidad conocer las características o particularidades de este recurso, de manera que su aplicación e inclusión en el aula, resulte exitoso, permitiendo obtener los resultados esperados por el autor.

Se ejecuta con libertad. Las acciones comprendidas en el juego, se ejecutan de modo específico para cada uno. Fortalece el reconocimiento de la realidad, a través de la exploración del entorno inmediato. Favorece la creación y fortalecimiento de las relaciones interpersonales. Establece un ambiente inclusivo, libre de discriminación. A través de las reglas, difunde conceptos y principios claros de disciplina, respeto y autocontrol. Puede practicarse en cualquier ambiente. Combate el estrés, depresión y el sedentarismo (Bucher, 2010, págs. 12 - 17).

Con base a lo expuesto es evidente que el juego lúdico tiene una diversidad de aplicaciones y beneficios, en el desarrollo del niño desde su edad más temprana, se podría afirmar que se trata de un recurso didáctico complejo y de fácil replicación, que no requiere de implementos costosos, frente a la utilidad que representa para el proceso de enseñanza – aprendizaje y la formación de un ser integro.

2.1.7.3. Aplicaciones

El juego es uno de los elementos de mayor utilidad dentro de la escuela, especialmente en el desarrollo de las habilidades y capacidades motrices, de todos los niños y niñas entre los 3 y 7 años, edad donde se consolidan varias de las competencias corporales básicas para aprendizajes más complejo, que requieren del dominio lúdico del cuerpo así como el reconocimiento de sus funciones específicas.

Lo descrito demuestra que el juego es:

Un elemento flexible y dinámico que puede adaptarse a todas las características y demandas del entorno educativo y responder a los requerimientos de cualquier grupo, independientemente de la edad de los estudiantes y las condiciones socio económicas de las institución, existiendo la opciones de

ejecutarlos con o sin la participación de elementos costos y elaborados (Brinnitzer Rodríguez, 2011, pág. 49).

En síntesis las aplicaciones del juego son diversas y todas están relacionadas con la necesidad de mejorar el aprendizaje, aportando un mayor dinamismo al espacio de enseñanza, sobre todo en la asignatura de educación física, donde se requiere de la actividad e interacción constante del estudiante con el medio, para alcanzar la identificación de sus destrezas y capacidades corporales.

a. Elemento didáctico

Desde la antigüedad el juego ha sido considerado como parte esencial del desarrollo educativo, sobre todo en las etapas iniciales, época en la que se considera como el único camino para captar la atención de los estudiantes más pequeños y alcanzar aprendizajes significativos, en el área de desempeño motriz.

Es por esto que se considera un elemento didáctico de uso en el aula, dentro de la asignatura de educación física o cualquier otra, al:

Favorecer tanto la estimulación del pensamiento como la capacidad para responder a los distintos estímulos y nuevas experiencias que se generan en las dinámicas de juego y le permitirán consolidar competencias sensorio motoras, pre operacionales formales y concretas (García & Llull, 2012, pág. 16).

Es evidente que la utilidad del juego como elemento didáctico, dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje esta verificada y es de alto beneficio para los estudiantes, quienes tienen la posibilidad de alcanzar mayores competencias a través de su ejecución.

b. Actividad motivadora

El dinamismo que ofrece el juego durante su ejecución, es lo que permite que se considere a su práctica como actividad motivadora de la actividad física deportiva, superación y la interrelación, mejorando no solo el conocimiento de la dinámica corporal, incluyendo un mayor desarrollo social y afectivo.

El juego es una actividad motivadora en la que se busca involucrar a los estudiantes por puro placer, motivándolos a despertar la pasión y el entusiasmo para contribuir en el desarrollo de las capacidades y talentos a la misión colectiva (Timón Benítez & Hormigo Gamarro, 2010, pág. 32)

En síntesis el aporte del juego es vital para comprometer a los estudiantes, con la construcción de su propio conocimiento, permite explorar nuevas alternativas de auto exploración, entre las cuales destaca el aporte que representa para el desempeño motriz y la consolidación de habilidades y destrezas más complejas, que dependen de su conocimiento corporal.

c. Desarrollo motriz

En cuanto al desarrollo motriz, el juego ofrece el espacio ideal para permitir situaciones de desplazamiento motor, donde se ejerciten todas las funciones corporales del individuo, fortaleciendo su tono muscular y todas las funciones que definirán su desempeño motriz posterior general y específico.

Desde el punto de vista motriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las

actividades lúdicas (Gil Madrona & Navarro Adelantado, 2010, pág. 30).

En conclusión el juego contribuye ampliamente, con el desarrollo de las competencias motrices de cada individuo, debido a su versatilidad que le permite adaptarse a cualquier realidad y requerimiento de los participantes, facilitando la obtención de objetivos valiosos y beneficios positivos.

d. Desarrollo integral

Concluido el análisis de las múltiples aplicaciones y usos, que pueden darse a juego es necesario, consolidar un concepto que reúna varios de sus beneficios, convirtiéndose en un elemento decisivo en el desarrollo holístico – integral del individuo.

Dentro de este contexto, el juego se define como:

Un medio privilegiado para comprender el mundo, adaptarse a la realidad y manejar las emociones que se generan en la interacción con su entorno, de manera que el estudiante desarrolle competencias y destrezas de tipo asertivo, que le permitan responder a los estímulos del medio de manera positiva (Omeñaca Cilla & Ruíz Omeñaca, 2012, pág. 2).

Lo expuesto permite afirmar que a través del juego, los niños están en la capacidad de aprender a compartir, ganar, perder, socializar, tolerar, respetar, conocer límites, asimilar la realidad, soñar y muchas otras competencias, que influirán en el establecimiento de una personalidad asertiva y disciplinada.

2.1.7.4. Clasificación de los juegos

La clasificación de los juegos de acuerdo a su aplicación y utilidad es muy amplia, sin embargo para fines de la investigación propuesta, y considerando la edad de los estudiantes para los que van dirigidos, se considera indispensable abordar el análisis de dos tipos de juegos específicamente, los individuales y colectivos.

En definitiva, las clasificaciones de los juegos elaborados bajo criterios teóricos pertenecientes a algún paradigma científico son construcciones con validez interna; es decir, que adquieren sentido dentro de su concepción particular, fuera de ellas, o de su lógica, pueden ser elementos menos satisfactorios, aunque en algunos casos se aprecia cierto grado de consenso, como ocurre con la clasificación general del juego infantil, en función de la edad (Navarro Adelantado, 2012, pág. 146).

En síntesis es evidente que al mencionar la utilidad y aplicabilidad del juego, se reconoce la amplia clasificación que tiene lugar en su naturaleza, bajo diversos aspectos y variables, afirmando de esta manera su amplia capacidad de adaptarse a los requerimientos y características de los ejecutantes.

a. Juegos funcionales

Los juegos funcionales corresponden a una variable del juego, que debe y puede ser ejecutada por una sola persona, quien es la encargada de cumplir con determinada actividad dentro de un espacio y tiempo establecido con anterioridad.

Entre las características más importantes del juego funcional están:

Su amplia capacidad de desarrollar competencias motrices, ayudando a los niños a entender y relacionar las funciones de su cuerpo, en función de las tareas que pueden realizar, despertando el interés en el individuo de alcanzar un mayor desempeño motriz (García & Llull, 2012, pág. 88).

Los juegos funcionales evidentemente son recursos que favorecen, el desarrollo de habilidades motrices concretas, al poner a prueba el desempeño y rendimiento personal de cada individuo. En este tipo de actividades, la habilidad del jugador es su principal oponente.

b. Juegos constructivos

En el caso de los juegos constructivos están diseñados para promover, no solo un mayor desempeño de los participantes, principalmente busca crear espacios donde los jugadores, tengan la capacidad de relacionarse formar lazos de amistad más sólidos, de seguridad, donde no tienen lugar la discriminación y el aislamiento.

Dentro de este contexto es posible definir a los juegos constructivos como:

Aquellos deportes en los que se participa de manera individual o grupal, con la finalidad de construir algo, una torre o cualquier elemento que ponga en evidencia la capacidad motriz de los competidores, en este tipo de juegos se requiere la inclusión de elementos del medio, los cuales pueden ser elaborados o materiales de reciclaje (García & Llull, 2012, pág. 88).

Es evidente que los juegos colectivos, trascienden su rol dentro del campo del desarrollo físico y consolidan un aprendizaje más completo, donde el componente socio – afectivo, se convierte en un elemento motivador del aprendizaje.

En síntesis es posible determinar que los juegos constructivos, se adaptan a la realidad del grupo donde van a ejecutarse, poniendo a prueba no solo su desempeño motriz, al incluir en su desarrollo habilidades más complejas, dentro de la perspectiva socio – afectiva del individuo, considerando que su ejecución demanda de la creatividad de los participantes.

c. Juegos simbólico o de representación

El juego simbólico es un tipo de actividad lúdica donde el niño tiene la capacidad de conocer y diferenciar entre lo abstracto y concreto, a través del uso de su creatividad e imaginación, se considera un tipo de recurso donde los sueños y la imitación son la clave para aprender y moldear la conducta del participante.

Este tipo de juego, de acuerdo a su naturaleza y características se define como:

La actividad proveniente de la representación que hace el niño, de un acontecimiento diario considerado como cotidiano. Esta se convierte en un juego simulado, donde el niño puede permitirse en un momento, cambiar su dinámica habitual e interactuar de manera diferente con el entorno, identificándose con el elemento que el simboliza (Novembre, 2013, pág. 110).

En síntesis el juego simbólico ofrece a los docentes y estudiantes, la oportunidad de identificar como el niño percibe el mundo y como se visualiza en él, especialmente en lo referente a sus capacidades de respuesta motriz para los estímulos que provienen del exterior, en los cuales requiere del dominio de sus funciones corporales, si desea adaptarse con facilidad.

d. Juegos con reglas

Es posible afirmar que la mayor parte de los juegos, considera el cumplimiento de reglas como requisito para su ejecución, considerando que su presencia proveerá del orden requerido para la ejecución ordenada de la actividad, garantizando el mayor beneficio para los docentes y los estudiantes, desde el ámbito físico, social y emocional.

El juego con reglas puede significar que va acompañado o está caracterizado por normas, las que tienen por objeto promover un mayor rendimiento motriz o físico de los participantes, así como la adopción de una conducta más ordenada y responsable, difundiendo la necesidad de saber escuchar y obedecer disposiciones, si se busca alcanzar el éxito (Brinnitzer Rodríguez, 2011, pág. 102).

Este tipo de juegos abarcan todas las variables y clasificaciones de este recurso, debido a que todos mantienen reglas para su ejecución, unas más severas que otras, pero todas destinadas a establecer un orden, que permita no solo evaluar el nivel de desempeño motriz, sino alcanzar una visión más amplia de la personalidad integral del individuo.

2.1.8. Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son consideradas por los docentes como una herramienta esencial, para conducir a los estudiantes más pequeños hacia aprendizajes consolidados y significativos, que contribuyan al desarrollo de procesos más complejos. Para esto es necesario identificar estrategias, que modifiquen las realidades concretas hacia nuevas experiencias.

A través de distintas actividades psicomotrices podemos apoyar y favorecer el proceso de socialización, y generar en el grupo de niños la

solidaridad y la integración. Cultivar el espíritu de cooperación grupal en los juegos es la mejor forma de socialización y de desarrollar una buena salud mental en los estudiantes. La educación del movimiento considera que el desarrollo integral de la personalidad del niño sólo puede obtenerse del descubrimiento y conciencia de sí, la organización de las percepciones, conocimientos y relaciones entre los objetos y la aceptación, conocimiento, colaboración y respeto hacia el prójimo (López Llobet & López Llobet, 2011, pág. 23).

Dentro del contexto de la lúdica, las actividades son variadas y contribuyen al desarrollo de la motricidad en diferentes talentos relacionados con las capacidades que permiten y facilitan el desplazamiento, convirtiéndose en un elemento vital para alcanzar un mayor desempeño motriz en los estudiantes de cualquier edad.

2.1.9. Recursos didácticos

Los recursos didácticos son indispensables, para todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase debe seleccionar los recursos y materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de motricidad de los alumnos.

Los métodos de enseñanza, reconocimos la necesidad de que el profesor no solo se limite a la exposición oral, pues se corre el riesgo de que la información transmitida tenga escasa significación para el alumno y deje una huella aún menor, los métodos activos constituyen la única alternativa para superar el gran pecado de la oratoria magisterial, pero dichos métodos no pueden prescindir de los recursos didácticos que

les den mayor efectividad; bien podríamos decir, que sin recursos creativos y variados, difícilmente se podría aceptar que un método sea activo y contribuya en el mejoramiento de las actividades inmersas en el aprendizaje dentro y fuera del aula (Area, Parcerisa, & Rodríguez, 2010, pág. 38).

En síntesis los recursos didácticos son herramientas de suma importancia dentro de la clase de Educación Física mediante el cual el maestro valiéndose de diversos conductos sensoriales lograra esclarecer, fijar relaciones, conceptos, interpretaciones sobre un área.

Dentro de esta realidad están orientados a facilitar el desarrollo de las clases porque permite que los estudiantes tengan mayor claridad de lo que desea aprender por lo tanto los recursos didácticos dentro de la Educación Física ayuda a que los estudiantes puedan desarrollar de mejor manera la destreza de escuchar, ya que siendo una destreza importante y difícil de desarrollarla es fundamental adquirirla para poder seguir desarrollando las demás destrezas.

2.1.10. Motricidad

La motricidad corresponde a las acciones realizadas por el infante, en respuesta a los estímulos presentes en el medio y que exigen el mando de sus funciones corporales, en relación con el área de desarrollo, en la que realizarán los movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global.

El primer descubrimiento lo realiza el niño, a través del contacto directo con el medio, espacio donde tiene lugar la experimentación, primer recurso o mecanismo empleado para la adquisición de conocimientos básicos y la autoexploración y reconocimiento de las funciones corporales del niño, promoviendo así el crecimiento integral, en pleno conocimiento de

su evolución motriz como base para la adquisición futura de nuevos saberes (Pointer, 2014, pág. 12).

Con base a lo descrito es posible afirmar que el desarrollo de la motricidad fina, se sustenta en varios aspectos que demandan la participación activo de los sentidos perceptivos del individuo, en función de las destrezas y capacidades motrices, de manera que se concrete la representación significativa de los estímulos percibidos y la respuesta que se emitirá, en concordancia directa con el tiempo – espacio.

De manera que la motricidad corresponde al conjunto de las estructuras funcionales encargadas de las sensoriales, motrices y cognitivas, de manera que todas las acciones sean coordinadas, con extremo orden para que su ejecución sea progresiva y coherente de manera que no existan complicaciones en la evolución normal del individuo. En síntesis el desarrollo motriz, abarca la relación que existe entre los siguientes aspectos:

- Mando motriz
- Conocimientos del área de desplazamiento, en función del tiempo y el espacio
- Reconocimiento del esquema corporal
- Lateralidad.

En síntesis es necesario reconocer que para alcanzar un adecuado desarrollo de la percepción motriz en los niños, es necesario identificar los estímulos que potencien las capacidades de los estudiantes, con un amplio conocimiento de sus habilidades y funciones respecto al equilibrio, coordinación visomotora y óculo predica, de manera que la exploración y experimentación, se constituyan como la base del crecimiento personal, en relación directa con la adquisición de conocimientos para el desarrollo de competencias más complejas.

El desplazamiento en el ser humano, es el principal mecanismo empleado para aprender, de manera que los cambios a nivel psíquico, biológico y físico estén relacionados con la facilidad de movilidad que adquiere durante su evolución, en relación directa con el peso y la estatura hasta alcanzar la madurez durante la pubertad y la adolescencia (Pikler, 2014, pág. 25).

En relación a lo descrito es evidente que los niños y niñas para alcanzar un eficiente desarrollo motriz, las actividades a incluirse deben estar fundamentados, en perspectiva de la evolución de sus reflejos y capacidades motrices, de manera que los estímulos que perciban sean los adecuados, contribuyendo así a la consolidación de competencias motrices que faciliten la consecución de habilidades más complejas como apretar, escribir, etc.

2.1.10.1. Beneficios de la motricidad para los niños

Un niño al recibir una adecuada estimulación motriz, tiene garantizada la adecuada relación con el medio, al poseer las competencias motrices que faciliten la experimentación y adquisición de los conocimientos que le permitirán alcanzar un estado eficiente de mando sobre su desempeño en el ámbito de la motricidad.

Dentro de esta perspectiva es necesario enfatizar que las actividades a realizar correspondan a la edad cronológica y etapa evolutiva del niño, a través de:

La oportunidad de adaptarse al medio, permitiéndole explorar y establecer relaciones de confianza, donde se sienta en la libertad de expresarse y asumir nuevos roles enfocados a desarrollar mayores competencias, en post de un mayor nivel de madurez cognitiva, física y emocional, factores determinantes de una

**personalidad integra(Medina Vásquez & Ortegón,
2012, pág. 32).**

En síntesis es evidente que el trabajo motriz es un aspecto a considerarse como primordial, en el ámbito educativo, considerando que de su presencia depende la potenciación de las capacidades físicas, cognitivas, psíquicas y sensoriales, a través de espacios lúdicos donde el niño aprenda y se divierta, estimulando el desarrollo de las habilidades sociales, promoviendo espacios de estimulación creativa.

2.1.10.1. Desarrollo motriz por etapas cronológicas

El desarrollo de la motricidad fina por edades, está dividido por edades o períodos cortos de tiempo, en los cuales el niño ha afianzado grandes habilidades y procesos.

- **De 0 a 2 meses**

“A esta edad se evidencia la aparición del reflejo prensil o de prensión manual, característico de los recién nacidos que se mantiene hasta las 8 semanas de vida, donde el niño inicia el descubrimiento del medio, a través de juegos básicos” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 2).

- **De 2 a 4 meses**

“Período donde tiene lugar la consolidación de la coordinación viso – motora, el niño es capaz de reconocer los estímulos que perciben del medio, presentándose los primeros indicios donde el infante, busca tomar objetos con sus propias manos” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 2).

- **De 4 a 5 meses**

“El niño ha desarrollado la capacidad de tomar objetos con las manos, sin prestar atención a sus manos, con un gran porcentaje de éxito” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 4).

- **De 6 a 9 meses**

“A los seis meses, los bebés ya pueden sostener con facilidad un pequeño objeto durante un corto periodo de tiempo y muchos comienzan a golpear lo que tienen entre sus manos” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 4).

- **De 9 a 12 meses**

“Cuando el bebé se acerca a su primer cumpleaños prefiere observar los objetos antes de agarrarlos con sus manos y es capaz de empujarlo” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 5).

- **De 12 a 15 meses**

“Es capaz de formar una tenaza con las manos y pellizcar objetos” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 5).

- **De 1 a 3 años**

“El niño es capaz de desplazarse mediante el gateo, logra mantenerse en pie por espacios más amplios de tiempo, puede insertar piezas y realizar movimientos complejos con sus manos” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 6)

- **De 3 a 4 años**

“Al llegar a los 36 meses, el niño es capaz de tomar un lápiz y realizar los primeros trazos y acudir a la educación inicial, se han consolidado sus capacidades de desplazamiento con éxito y ya es capaz de imitar movimientos y reproducir imágenes sencillas” (Fernández Ferrari, 2010, pág. 6).

- **De 5 a 7 años**

De los 5 a 7 años, describe a la actividad motriz, de estos niños y las niñas, como un producto del proceso que tienen que seguir en el desarrollo de su motricidad, que empieza desde su nacimiento hasta este grupo de edad, explorando, permitiendo vivencial y realizando conocimientos que le servirán para la etapa escolar, es capaz de cortar, pegar, realizar dibujos más complejos, manipular plastilina, etc.

“En la etapa escolar definen su personalidad, rasgos de carácter, y requiere de experiencias cognitivas, motrices, afectivas y para esto necesitan de cariño, comprensión, atención y buen trato” (Pointer, 2014, pág. 5).

Con base a lo expuesto es posible afirmar que durante esta edad, los niños demuestran interés en los juegos, realizando diversidad de movimientos, combinando acciones como: correr, saltar, lanzar, golpear, pasar obstáculos y la realización de movimientos que poseen los niños y las niñas de esta edad no solo se basa en el aumento de dificultades sino en el interés por la realización de actividades que estén vinculadas con las actividades pre- deportivas como: ciclismo, natación; actividades vivencial como son las caminatas, campamentos, etc.

Dentro de esta realidad el docente juega un papel muy importante si a enseñanza desarrollo se refiere, deben observar su comportamiento conocer su desempeño en su motricidad para poder determinar si tiene alguna dificultad y encontrar rápidamente actividades o estrategias que permitan al maestro ayudar solucionar dicha dificultad que tenga el niño y niña.

La actividad física o del crecimiento en esta edad depende de muchos factores como: alimentación, medio geográfico, entorno cultural

y social, la alimentación y estimulación intervienen en el proceso de crecimiento ya que a medida que va creciendo va evolucionando sus características como el movimiento, flexibilidad muscular (Díaz Lucea, 2011, pág. 45)

Gracias al desarrollo del esquema corporal, motricidad, orientación espacio-temporal, lateralidad son capaces de orientarse, en relación con su cuerpo y con los demás, con una simple indicación los niños y las niñas realizan discriminación y ubicación de objetos.

2.1.10.2. Clasificación de la motricidad

Para comprender como la motricidad se encuentra presente, en todas las etapas de evolución del individuo desde su etapa más temprana es necesario destacar un concepto que describa su naturaleza y aplicación.

Con base a lo expuesto la definición que más se adapta a la realidad de la investigación es la “capacidad de mover una parte corpórea parcialmente o en compleción máxima, que corresponde a la reunión de acciones facultativas e instintivas organizadas, que se realizan en coordinación directa con el sistema musculo esquelético” (Pérez Cameselle, 2015, pág. 12)

En síntesis es evidente que la motricidad corresponde a todos los movimientos y acciones que el individuo realiza, para adaptarse y desenvolverse en el medio, alcanzado en cada nueva etapa logros importantes como la consolidación de habilidades y destrezas motoras.

a. Motricidad gruesa

Al referirse a la motricidad gruesa, los indicios o indicadores de su evolución están relacionados con actos y actividades que comprometen a las extremidades superiores e inferiores, donde interviene todos los

grupos musculares de manera sinérgica y simultánea, encargados de definir las habilidades propias de la motricidad gruesa. Por tanto resulta indispensable conocer al desarrollo de la motricidad gruesa como:

Factor decisivo del desarrollo infantil, al ser la base de la consolidación de las destrezas relacionadas con la motricidad fina. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato (Fernández Ferrari, 2010, pág. 6).

Trabajar para alcanzar en el aula de clases una adecuada evolución motriz, en consideración directa de los avances propios de la edad prestando especial atención a las actividades que pueden realizar, en función de su desarrollo físico, hasta alcanzar la madurez integral del ser humano.

Dentro de este contexto es indispensable mencionar que un infante, ha alcanzado un adecuado desarrollo motriz, tiene un mayor nivel de confianza seguridad, que determina un mayor nivel de desempeño social, marcado por la adopción de un comportamiento asertivo, capaz de insertarse con éxito, en cualquier contexto, al contar con las herramientas motivacionales que le facilitará adoptar y cumplir con las demandas de cualquier rol.

Es así que se considera a la estimulación motriz, en una de las herramientas más valiosas para docentes, que desean alinearse al modelo educativo actual y ofrecer una educación integral que:

Emplee el juego como una de las estrategias didácticas que relacione los conocimientos teóricos con situaciones cotidianas, impulsando el desarrollo de la abstracción y la generalización, capacidades necesarias para

favorecer la relación con el medio. Es así que la motricidad se convierte en el espacio adecuado para desarrollar las competencias de forma integral, en el ámbito cognitivo, físico, emocional y psíquico (Fernández Ferrari, 2010, pág. 10) .

En síntesis el desarrollo de la motricidad gruesa, incide directamente en la autoestima, sobre todo en los aspectos de aceptación y confianza, dotando al niño, niña y adolescente de la seguridad necesaria para asumir nuevos roles, con capacidad de enfrentar cualquier situación, con respuestas inmediatas y asertivas.

- **Movimiento**

En el estudio de la motricidad, definen al movimiento como todas las actividades motrices que están dirigidas a afianzar en el niño, varios aspectos importantes que contribuyan a un adecuado desarrollo integral del infante, como la relación consigo mismo, es decir a tomar conciencia de su cuerpo: como estructura total y segmentada. A su vez la relación con el medio exterior, dada a través de la exploración y el movimiento que el niño interactúa con todo aquello que lo rodea.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado, se debe considerar a la educación motriz como un aprendizaje elemental en la educación preescolar, ya que en ella se encuentran los pilares de los posteriores aprendizajes. Para que los aprendizajes sean asimilados adecuadamente el niño debe haber logrado primero una real conciencia de su cuerpo y de las habilidades que es capaz de realizar a través de él: lateralizarse, situarse en el espacio y dominar el tiempo (Rigal, 2011, pág. 78).

En síntesis el movimiento es una actividad integral en la que siempre está presente en la acción, la cual está destinada a brindar experiencias corporales que le permitan al niño enriquecer su capacidad de movimiento, en el diálogo que corresponde a un proceso de expresión

que permite al niño comunicarse con el mundo que lo rodea, tanto con seres vivos como con seres inertes y en la diagramación, como un medio de representación gráfica de los movimientos que es capaz de realizar.

- **Equilibrio**

Uno de los aspectos más importantes en la consolidación de la motricidad gruesa, es la consolidación de la destreza del equilibrio, al considerarse requisito previo para caminar, bailar, saltar y ejecutar otras actividades motrices que requieren de la firmeza del individuo, al momento de movilizarse. El equilibrio es definido como “la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices” (Rigal, 2011, pág. 14).

La capacidad de mantener una postura en forma equilibrada se debe desarrollar junto con todas las demás capacidades psicofísicas. No obstante es frecuente encontrar niños con dificultad para lograr un buen equilibrio y que pueden, con mayor dificultad de lo esperado, el control de su postura.

- **Lateralidad**

En la evolución de individuo, la lateralidad es una capacidad decisiva para alcanzar futuros aprendizajes, especialmente en la escritura y la ejecución de otros deportes que requieren del conocimiento e identificación de derecha e izquierda para su práctica exitosa, evitando confusiones y accidentes que pueden derivarse de la falta de conocimiento de este aspecto. Dentro de este contexto se describe el proceso de lateralización, como el resultado de una adecuada base de integración del esquema corporal, así como en “la correcta adquisición del tono, la postura, el equilibrio y la coordinación motriz” (Rigal, 2011, pág. 16).

Para lo cual es necesario haber proporcionado previamente al niño una gran variedad de experiencias motrices y sensoriales que le permitan adquirir una conciencia más clara de su cuerpo, elaborar su propia síntesis y efectuar la elección de la mano preferente.

- **Esquema corporal**

Al referirse al esquema corporal se afirma que este se va desarrollando a partir de las experiencias de movimiento que el entorno proporciona, al ser humano durante la ejecución de ciertas actividades cotidianas, donde el niño identifica la funcionalidad de cada parte de su cuerpo.

En el conocimiento del esquema corporal, el aprendizaje también se produce por “la imitación de los hábitos de movimiento de los adultos cercanos, que en conjunto con las informaciones visuales, táctiles y propioceptivas (músculos y articulaciones), van llevando al niño a un conocimiento cada vez más consciente de su cuerpo” (Rigal, 2011, pág. 18).

La estructuración del esquema corporal se ve reflejada en la capacidad de representar gráficamente el cuerpo, es decir, que el dibujo de la figura humana le permite al niño ir desarrollando este aspecto a nivel de representación mental, ya que para dibujar algo, es necesario tener una imagen mental de aquello que se propone hacer en el plano gráfico.

- **Tono muscular**

El tono muscular, el grado de tensión o relajación de los músculos. Cualquier movimiento o acción supone un grupo de músculos que se tensan y otros que se relajan; ésta es la base del control de los movimientos voluntarios.

Todo organismo, para mantener una posición equilibrada, necesita tener un nivel de tono determinado que reduzca la tensión, es la forma con arreglo a las leyes cefalocaudal y proximodistal, con la que el niño conseguirá alcanzar la posición erecta permanentemente (Rigal, 2011, pág. 21).

A medida que va madurando el sistema nervioso, se va llevando a cabo el control del tono muscular, y por tanto de la postura, el equilibrio y los movimientos, de esta manera el individuo tendrá la capacidad de moverse con facilidad y adquirir mayor competencias motrices, que faciliten la práctica de actividades deportivas.

- **Coordinación general**

La correcta ejecución de acciones en la que se requiere del movimiento de ciertos grupos musculares y la inhibición de otros, se base en una buena integración del esquema corporal, así como en el conocimiento y control del cuerpo.

- a. “Coordinación dinámica general,
- b. Coordinación viso-motriz,
- c. Coordinación óculo-manual” (Rigal, 2011, pág. 33).

En síntesis la coordinación genera es quien marca el desarrollo y desempeño de todas las actividades del individuo, durante su evolución, de su efectividad depende la consolidación de habilidades como caminar, escribir, saltar, desplazarse, etc.

- **Coordinación visomotora**

Son movimientos que implican mayor precisión, especialmente en la realización o ejercitación de actividades que requieren de mayor precisión, sobre todo en la visualización del objeto y la motivación en la

tarea a ejecutar. Dentro de esta realidad la coordinación visomotora, se realizará a través de conceptos tales como “uso de pinza, prensión, enhebrado, dibujos, encastrados, parquetry, collage, colorear, uso del punzón, dactilopuntura, construcciones, recortes” (Rigal, 2011, pág. 50).

En síntesis la coordinación visomotora determina el nivel de dependencia e independencia, sobre todo en el desplazamiento y ejecución de actividades que exigen la coordinación de grupos musculares. El aporte de este tipo de coordinación, se fundamenta en la relación con la percepción visual y el elemento tiene espacio, donde tiene lugar el movimiento sensorio – motriz puro.

b. Motricidad fina

La motricidad fina inicia su desarrollo, una vez el niño ha alcanzado las competencias motrices gruesas básicas, inicia con la manipulación de los dedos y la capacidad de tomar objetos por tiempos prolongados, directamente del entorno. Si bien se trata de un aspecto aislado, que sucede de forma posterior a la general, se considera que es una acción abierta y progresiva, en función de la evolución que tiene el entorno.

En si la motricidad fina, implica un mayor nivel de madurez y un transcurso más extenso de aprendizaje de acuerdo al grado de dificultad y precisión.

Este aprendizaje está sujeto a grandes altibajos, a pesar de que requiere un ciclo progresivo. Por tanto, no debemos alarmarnos si vemos que el niño, en ocasiones, pasa por momentos de progresos acelerados y otras veces manifiesta frustrantes retrasos. Ambos son inofensivos y forman parte del ciclo natural de aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina (Nuevo, 2015, pág. 1).

En conclusión la motricidad fina, se convierte en la base del desarrollo de la inteligencia y habilidades más complejas como la escritura, el dibujo y procesos coordinativos que exigen mayor equilibrio y precisión, en cada grupo muscular.

Las habilidades y competencias a desarrollar y consolidar, en el camino de la evolución de la motricidad fina, están las siguientes, todas enfocadas a conseguir aprendizajes más complejos, que le permitan a los niños cumplir con las siguientes actividades:

- Armar
- Pinza motora
- Escritura
- Modelado
- Punzado
- Cortar
- Rasgado – trozado

2.2. Posicionamiento teórico personal

La investigación propuesta estuvo orientada a identificar la relación que existe entre el juego y un mayor desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año de educación general básica, para lo cual se considera indispensable destacar las características, que hacen de este un recurso adecuado para cumplir con este fin, sin que la edad de los participantes, se convierta en un limitante.

Dentro de este contexto se consideró a la teoría cognitivista como la fundamentación teórica de mayor pertenencia con el trabajo, considerando que en sus postulados describen la necesidad de orientar, el aprendizaje hacia un crecimiento integral del niño, donde se incluyan

recursos didácticos, que contribuyan con el fortalecimiento de las áreas social, afectiva, cognitiva y motora.

A través del cognitivismo se reconoció la importancia de incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje, elementos del medio, que se usan y ejecutan cotidianamente, de manera que la experiencia, facilite la transformación del conocimiento, en habilidades y capacidades significativas que garanticen un mayor nivel de desempeño motriz.

Es así como el juego, se convierte en el principal elemento mediador del aprendizaje cognitivo, sobre todo en lo referente a la motricidad, debido a la naturaleza de este recurso, que promueve la interacción con el medio, y el ejercicio constante, actividad donde el ejecutante puede poner a prueba, sus destrezas motoras.

En síntesis el cognitivismo tiene la capacidad de direccionar, el aprendizaje hacia la inclusión y adaptación de los recursos presentes en el entorno, como el juego hacia la consolidación de destrezas motoras básicas que le permitan en el futuro, enfrentar con éxito los estímulos provenientes de la convivencia diaria.

2.3. Glosario de términos

- **Actividad**

“Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas” (Definición.org, 2016, pág. 1).

- **Actividad física**

“Se entiende por actividad física a toda actividad o ejercicio que tenga como consecuencia el gasto de energía y que ponga en movimiento

un montón de fenómenos a nivel corporal, psíquico y emocional en la persona que la realiza” (Definición.org, 2016, pág. 1).

- **Desarrollo**

“Crecimiento intelectual del individuo adquirido por el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica” (Definición.org, 2016, pág. 4).

- **Desarrollo motriz**

“Se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras” (Definición.org, 2016, pág. 4).

- **Desempeño**

“Implica el cumplimiento efectivo de las actividades y funciones inherentes a un cargo, un trabajo” (Definición.org, 2016, pág. 4).

- **Didáctica**

“Son las diversas técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos” (Definición.org, 2016, pág. 4).

- **Educación física**

“Está conformado por la palabra educación cuyo origen etimológico se encuentra en el latín educativo que, a su vez, es fruto de la suma del prefijo ex que significa hacia afuera, el verbo ducere que equivale a “guiar” y el sufijo – cion que es sinónimo de acción” (Definición.org, 2016, pág. 5).

- **Enseñanza**

Acción y efecto de enseñar. Sistema, método de instrucción. Ejemplo, suceso que sirve de experiencia (Definición.org, 2016, pág. 5).

- **Espacio físico**

“Un sistema es un conjunto de elementos que interactúan y mantienen interrelaciones entre sí” (Definición.org, 2016, pág. 5) .

- **Imitación**

“La imitación es la realización de alguna cosa, una acción, por ejemplo, copiando fielmente la misma acción de otro, aunque también es la copia exactamente igual de algo original que se pretende sustituir” (Definición.org, 2016, pág. 9).

- **Inferencia**

“Acción y efecto de inferir, deducir, sacar una conclusión a partir de las proposiciones o antecedentes de los que se dispone” (Definición.org, 2016, pág. 9).

- **Infraestructura deportiva**

“Se define escenario deportivo o instalación deportiva como un espacio físico en donde se desarrollan una o más actividades o disciplinas deportivas” (Definición.org, 2016, pág. 9).

- **Lúdico**

“A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas” (Definición.org, 2016, pág. 12)

- **Motivación**

“Es un elemento importante en el proceso de aprendizaje proviene de la propia práctica o extrínseca, cuando el estímulo procede de aspectos exteriores no relacionados con la propia tarea, como puede

ser la familia los compañeros o el profesor” (Definición.org, 2016, pág. 13).

- **Motricidad**

“Conjunto de las funciones desempeñadas por el esqueleto, los músculos y el sistema nervioso que permiten los movimientos y el desplazamiento” (Definición.org, 2016, pág. 13).

- **Orientación**

“Esta acción hace referencia a situar una cosa en una cierta posición, a comunicar a una persona aquello que no sabe y que pretende conocer, o a guiar a un sujeto hacia un sitio” (Definición.org, 2016, pág. 15).

- **Percepción**

“La percepción es un componente del conocimiento en donde el sujeto aplica el interactuar con el mundo objetivo al percibirlo” (Definición.org, 2016, pág. 16).

- **Proceso**

“Un conjunto de acciones integradas y dirigidas hacia un fin. Una acción continua u operación o serie de cambios o tareas que ocurren de manera definida” (Definición.org, 2016, pág. 16).

- **Razonamiento**

“Consiste en organizar y estructurar las ideas para arribar a una conclusión” (Definición.org, 2016, pág. 18).

- **Recursos**

“Se denomina recursos a todos aquellos elementos que pueden utilizarse como medios a efectos de alcanzar un fin determinado” (Definición.org, 2016, pág. 18).

2.4. Interrogantes de investigación

- ¿Qué tipo de juegos realizan los docentes para promover el desarrollo motriz en los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?
- ¿Cuáles son los juegos lúdicos adecuados para promover el desarrollo motriz de niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?
- ¿Cuál es el nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año e educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra?
- ¿En que debe consistir una propuesta alternativa para facilitar el desarrollo motriz de los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?

2.5. Matriz categorial

Definición Conceptual	Categoría	Dimensión	Indicadores
<p>Toda actividad con capacidad de promover espacios de diversión, mantenimiento físico y aprendizaje, sin limitación de ningún tipo, a pesar que su ejecución exigen el cumplimiento de reglas y normas, que fortalecen una conducta disciplinada, donde el niño tiene la capacidad de responder de acuerdo a su propia iniciativa y las demandas existentes en el entorno (Brinnitzer Rodríguez, 2011, pág. 4).</p>	Juego lúdico	Juego funcional	Movimientos musculares
		Juego constructivo	Combina elementos
		Juego simbólico	Crea acciones
		Juego con reglas	Motiva el reconocimiento
<p>El desplazamiento en el ser humano, es el principal mecanismo empleado para aprender, de manera que los cambios a nivel psíquico, biológico y físico estén relacionados con la facilidad de movilidad que adquiere durante su evolución, en relación directa con el peso y la estatura hasta alcanzar la madurez durante la pubertad y la adolescencia (Pikler, 2014, pág. 25).</p>	Desempeño motriz	Motricidad Gruesa	Movimiento
			Equilibrio
			Lateralidad
			Esquema corporal
			Tono muscular
			Coordinación general
			Coordinación visomotora

Elaborado por: Chamorro, Cristian

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

3.1.1. Investigación bibliográfica

A través de la investigación bibliográfica fue posible la recolección de las bases teórico científicas, relacionadas con las variables y la naturaleza la investigación, de manera que el contenido del documento cuente con la validez, actualidad y coherencia requerida, en un trabajo de tercer nivel previo a la obtención, del título profesional.

3.1.2. Investigación de campo

Esta tuvo lugar directamente en el espacio donde, se desarrolla el problema objeto de la investigación, con la finalidad de obtener información directamente de los involucrados, incrementando la oportunidad de contar con datos reales y actualizados.

3.1.3. Investigación descriptiva

Facilitó la presentación de los resultados obtenidos de cada una de las etapas inmersas en el trabajo, así como la descripción detallada del contenido general de la investigación, de manera que su análisis y ejecución, resulte sencilla y de utilidad para otros profesionales interesados, en replicar la iniciativa del autor.

3.1.4. Investigación propositiva

A través de la investigación propositiva, se identificó la propuesta a realizar, con la finalidad de mejorar y reducir los impactos generados del problema de investigación, considerando las características principales de los beneficiarios, asegurando que el contenido resulte de utilidad y cumpla con las expectativas del autor.

3.2. Métodos

3.2.1. Método inductivo

El método inductivo permitió la realización de un análisis ordenado, de las causas y efectos que se derivan del problema de investigación, que en el marco de la investigación corresponde al bajo desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.

3.2.2. Método deductivo

Con el método deductivo se consolidaron las premisas obtenidas, a través del proceso de inducción, como requisito para comprobar la presencia del problema y así identificar la mejor estrategia para combatir sus manifestaciones de manera efectiva, contribuyendo activamente con las necesidades de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.

3.2.3. Método analítico

La función del método analítico fue la de relacionar la información teórica con los datos obtenidos, de los involucrados con la dinámica identificada del problema en estudio. Esto permitió establecer las relaciones

entre las causas y los efectos, direccionando la consecución del trabajo y la propuesta.

3.2.4. Método sintético

Se empleó en la construcción del documento final, garantizando que la presentación sea ordenada y comprensible, de esta manera la redacción de las conclusiones y recomendaciones resultará sencilla, convirtiendo al trabajo, en un recurso de gran utilidad para futuras investigaciones similares.

3.2.5. Método estadístico

El método estadístico fue empleado para presentar los resultados del análisis y tabulación de la encuesta y ficha de observación aplicada a los involucrados en el cumplimiento de los objetivos planteados en la investigación.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. Ficha de observación

A través de la ficha de observación se recolectó la información primaria, necesaria para facilitar el diseño y ejecución de la propuesta, para lo cual se diseñó una ficha de observación dirigida a los niños y niñas, del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra, con el propósito de evaluar su nivel de desempeño motriz.

3.3.2. Encuesta

Fue aplicada a los 3 profesores de educación física, con la intención de reunir toda la información, que permitió determinar la valía que tiene el juego dentro del proceso de aprendizaje, como una herramienta didáctica con amplia capacidad de mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.

En este contexto los instrumentos empleados fueron:

- Ficha de observación
- Cuestionario para la entrevista

3.4. Población

La información fue recolectada directamente de los 3 docentes del área de cultura física y los 163 estudiantes de los segundos años de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra.

Tabla N° 1: Población

Paralelo	Niños	Niñas	Docentes
Segundo año EGB "A"	12	20	1
Segundo año EGB "B"	17	13	1
Segundo año EGB "C"	13	10	1
Segundo año EGB "D"	18	17	
Segundo año EGB "E"	14	19	
Total	74	79	3
Total universo		163	

Fuente: Unidad Educativa Luis Leoro Franco

3.5. Muestra

Al tratarse de un número que no sobrepasa significativamente las 100 unidades, no se procede con el cálculo de la muestra, optando por trabajar con toda la población.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo corresponde al análisis e interpretación de los resultados, obtenidos de la información recolectada a través de la encuesta aplicada a los tres docentes del área de cultura física de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra, con el propósito de identificar el conocimiento de los profesionales, respecto a la utilidad del juego como recurso didáctico, en la tarea de mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica.

Además contiene la presentación similar, de los resultados obtenidos de la aplicación de la ficha de observación realizada a los niños y niñas de segundo año, que se encuentran entre los 6 y 8 años. La finalidad de este recurso fue evaluar el nivel de desempeño motriz, en varios de los indicadores de motricidad gruesa, considerados como representativos para esta edad evolutiva.

Los resultados fueron procesados con el soporte del método estadístico, para ser presentados con tablas, donde se describe la variable, la frecuencia y el porcentaje, con la respectiva representación gráfica, lo que facilita su comprensión y análisis.

4.1. Encuesta dirigida a docentes de educación física de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco (Anexo 1)

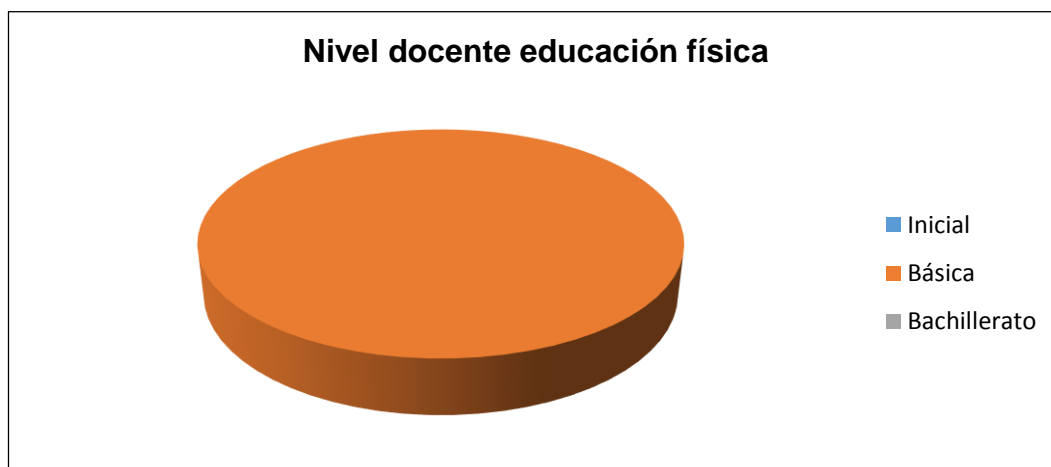
1. ¿A qué nivel imparte las clases de educación física?

Tabla N° 2: Nivel docente educación física

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicial	0	0%
Básica	3	100%
Bachillerato	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 1: Nivel docente educación física



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

La totalidad de los docentes a cargo de la asignatura de educación física manifestaron cumplir sus funciones en el nivel correspondiente, a educación general básica.

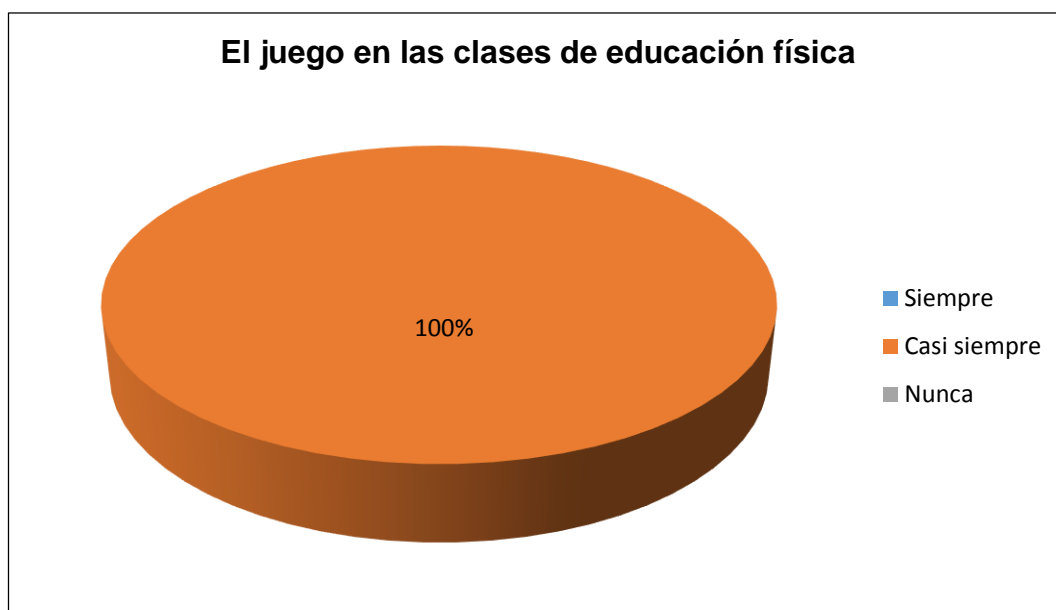
2. ¿Cuándo imparte las clases de educación física, incluye el juego como recurso didáctico?

Tabla N° 3: El juego en las clases de educación física

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 2: Superficies deportivas en espacios cerrados



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

La totalidad de los docentes encuestados manifestaron que casi siempre incluyen al juego, como recurso didáctico para consolidar habilidades, capacidades y competencias específicas, en lo que respecta al desempeño motriz de los estudiantes.

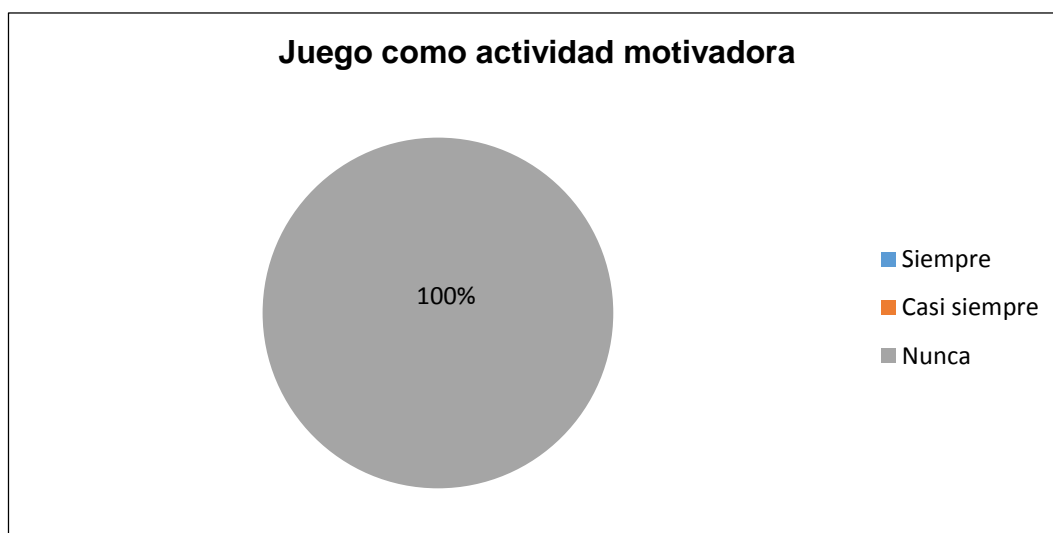
3. ¿Considera al juego como un recurso motivador, en las clases de educación física?

Tabla N° 4: Juegos como actividad motivadora

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
Nunca	3	100%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 3: Juegos como actividad motivadora



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

En su totalidad los docentes no consideran al juego como un agente motivador dentro del ambiente educativo, encausando a los estudiantes en otras actividades específicas, para ejecutar el proceso de aprendizaje y adquisición de conocimientos, de temas concretos, desconociendo los amplios beneficios del juego.

4. ¿Con que frecuencia usa el juego, en las clases de educación física?

Tabla N° 5: Frecuencia del uso del juego

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 4: Frecuencia del uso del juego



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Respecto a la frecuencia con la que se incluye el juego, al proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de educación física, la totalidad de los docentes afirma que casi siempre recurren a su práctica, considerando la versatilidad y funcionalidad que ofrece para consolidar futuros aprendizajes más complejos.

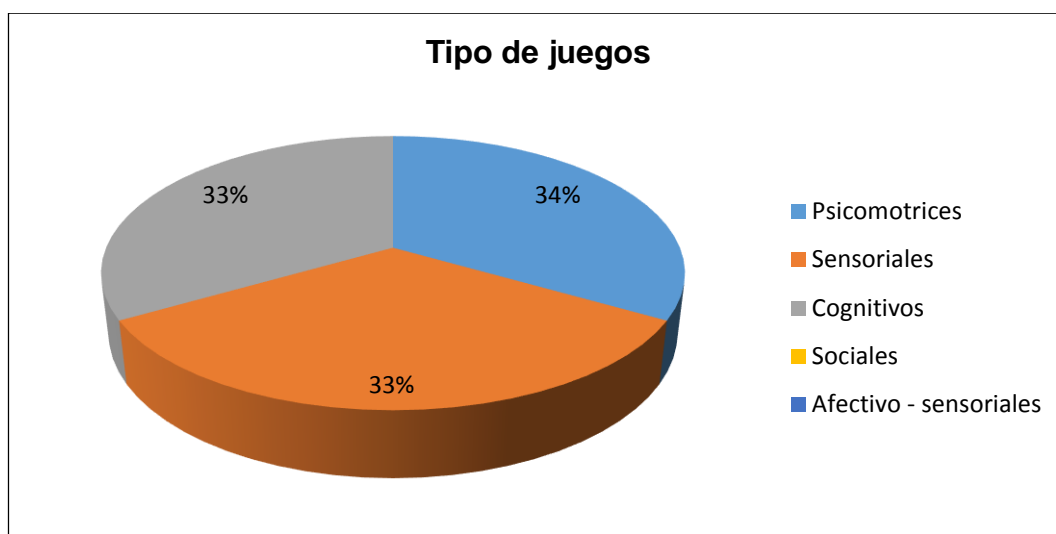
5. ¿Qué tipos de juego incluye con mayor frecuencia, en sus clases?

Tabla N° 6: Tipos de juegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Psicomotrices	1	33%
Sensoriales	1	33%
Cognitivos	1	33%
Sociales	0	0%
Afectivo - sensoriales	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 5: Tipos de juegos



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Existe una equidad en el uso de los juegos por parte de los docentes, como recurso de aprendizaje, lo que demuestra que este es empleado de acuerdo a la temática que se está tratando y la edad de los estudiantes.

6. ¿Conoce las ventajas de incluir el juego, en las clases de educación física?

Tabla N° 7: Conocimiento sobre las ventajas el juego

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	100%
No	3	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 6: Conocimiento sobre las ventajas del juego



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

La totalidad de los docentes encuestados manifestó no conocer las ventajas de incluir el juego, en beneficio de los estudiantes, desconociendo que se trata del recurso más adecuado para mejorar el desempeño motriz de los niños, considerando que para su ejecución exige movimientos y coordinación de todas sus estructuras.

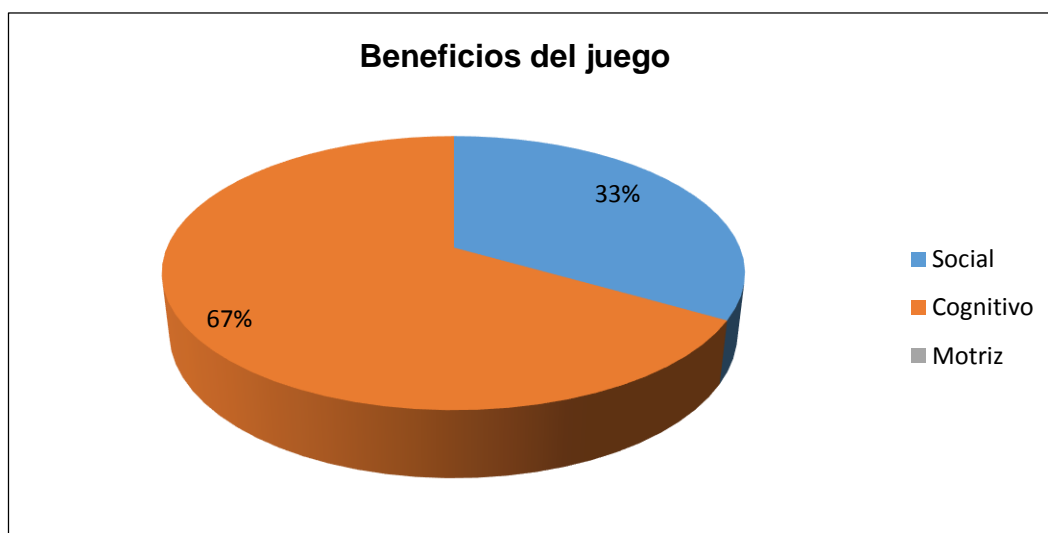
7. ¿En qué aspectos beneficia el juego al niño, en su desarrollo integral?

Tabla N° 8: Beneficios del juego

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Social	1	33%
Cognitivo	2	67%
Motriz	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 7: Beneficios del juego



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Más de la mitad de los encuestados afirman que los beneficios del juego están ligados al aspecto cognitivo, mientras el porcentaje restante asocia estos beneficios al campo de las habilidades sociales, desconociendo que el principal aporte del juego, está relacionado con el mejoramiento de las competencias motrices.

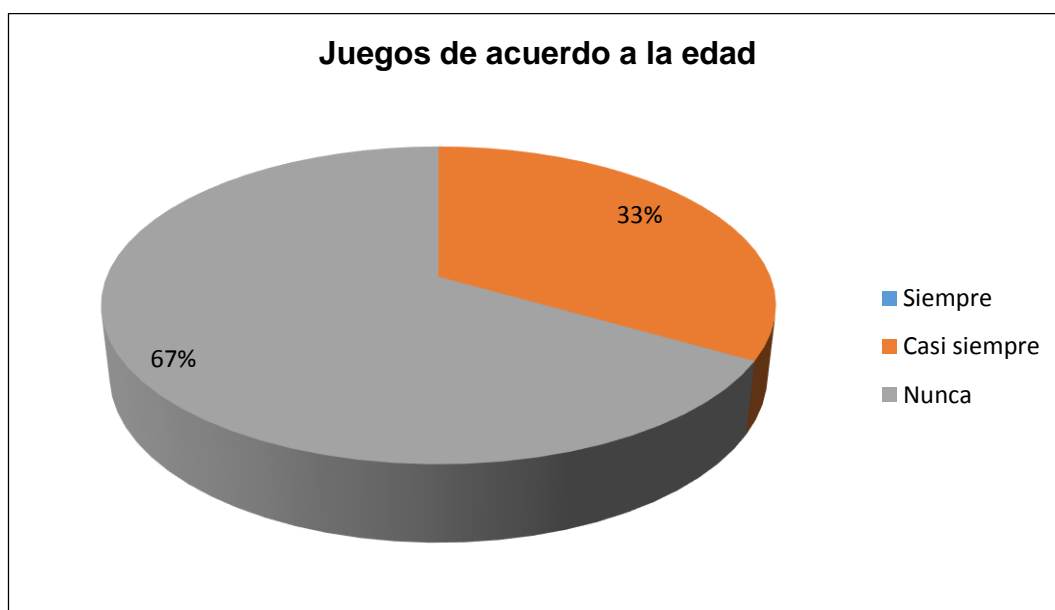
8. ¿Aplica los juegos de acuerdo a las edades de los estudiantes?

Tabla N° 9: Juegos de acuerdo a la edad

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33%
Nunca	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 8: Juegos de acuerdo a la edad



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Los docentes en más de la mitad afirman que no consideran la edad de los estudiantes, al momento de incluir los juegos o actividades de tipo lúdico, de manera que su ejecución no se adapta a las necesidades del grupo, disminuyendo la posibilidad de obtener resultados exitosos, en beneficio del mejoramiento del aprendizaje.

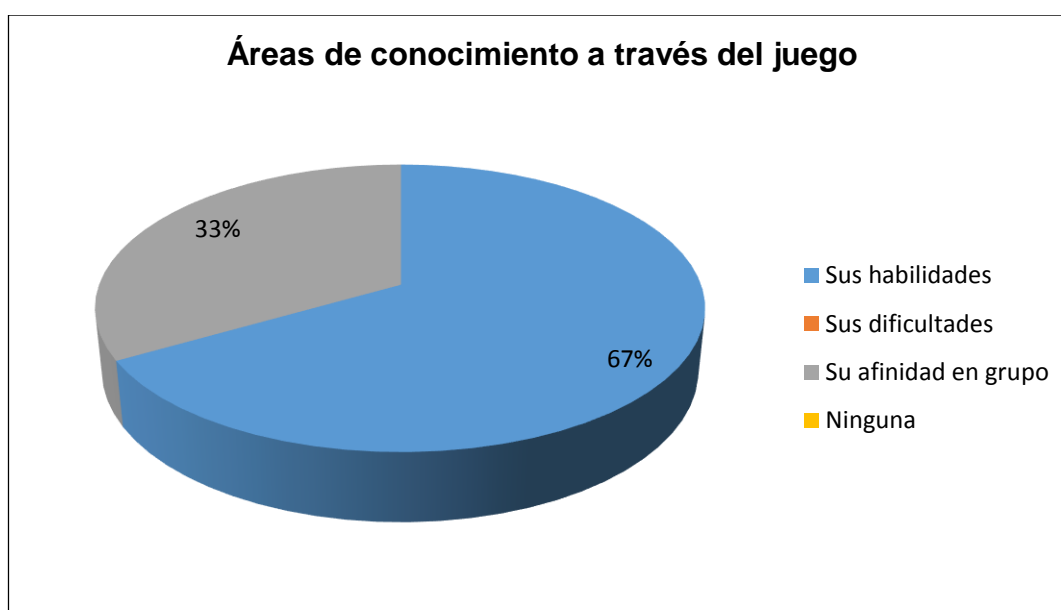
9. ¿Cuándo el niño juega libremente que le permite conocer al docente?

Tabla N° 10: Áreas de conocimiento a través del juego

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Sus habilidades	2	67%
Sus dificultades	0	0%
Su afinidad en grupo	1	33%
Ninguna	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 9: Áreas de conocimiento a través del juego



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Más de la mitad de los docentes de educación física afirman que a través del juego tienen la capacidad de identificar las habilidades innatas, que poseen los estudiantes frente a las actividades motrices.

10. ¿Cuáles juegos realizan con más frecuencia los estudiantes durante el recreo?

Tabla N° 11: Juegos de preferencia

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Persecución	3	100%
Carreras	0	0%
Cogidas	0	0%
Ninguno	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 10: Juegos de preferencia



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Los docentes encargados de impartir la asignatura de educación física afirman en su totalidad, que los juegos preferidos por los estudiantes son de persecución, al permitir el desplazamiento y la libertad de movimientos, como actividades propias de la edad.

4.2. Ficha de observación dirigida a estudiantes de segundo año de Educación Básica de la Unidad Luis Leoro Franco (Anexo 2)

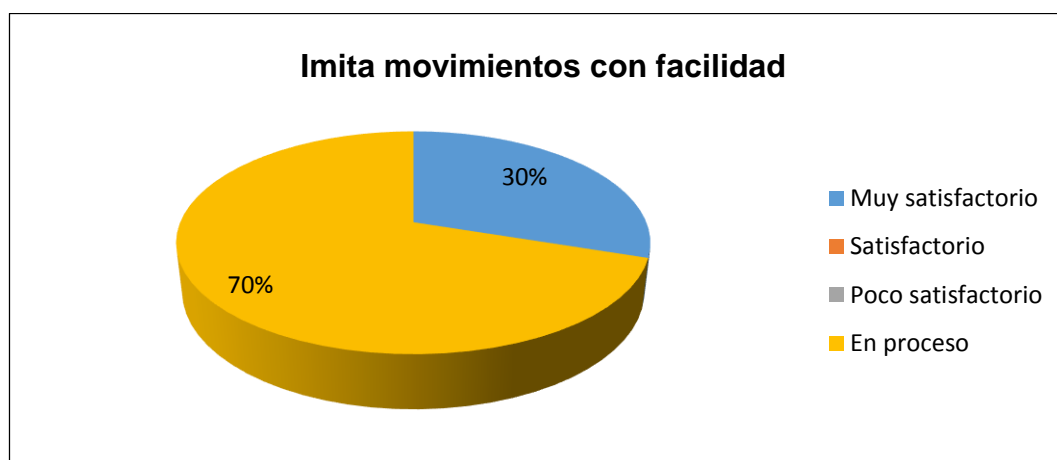
1. Imita movimientos con facilidad

Tabla N° 12: Imita movimientos con facilidad

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	49	30%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	114	70%
Total	163	100%

Fuente: Encuesta docentes Educ. Física, 2016

Gráfico N° 11: Imita movimiento con facilidad



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Los niños entre los seis y siete años de edad, respecto a su evolución motriz, mayoritariamente demuestran que la imitación de movimientos es una capacidad que se encuentra en proceso de consolidación, demostrando que existe la necesidad de mejorar su desempeño motriz.

2. Salta en un pie

Tabla N° 13: Salta en un pie

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	69	42%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	94	58%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 12: Salta en un pie



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

De los estudiantes observados casi la totalidad no pueden saltar en un solo pie, lo que demuestra que el equilibrio se encuentra en proceso y se requiere de un mayor trabajo, en este aspecto de manera que no exista una limitación motriz en los niños, como resultado de la falta de dominio de esta competencia.

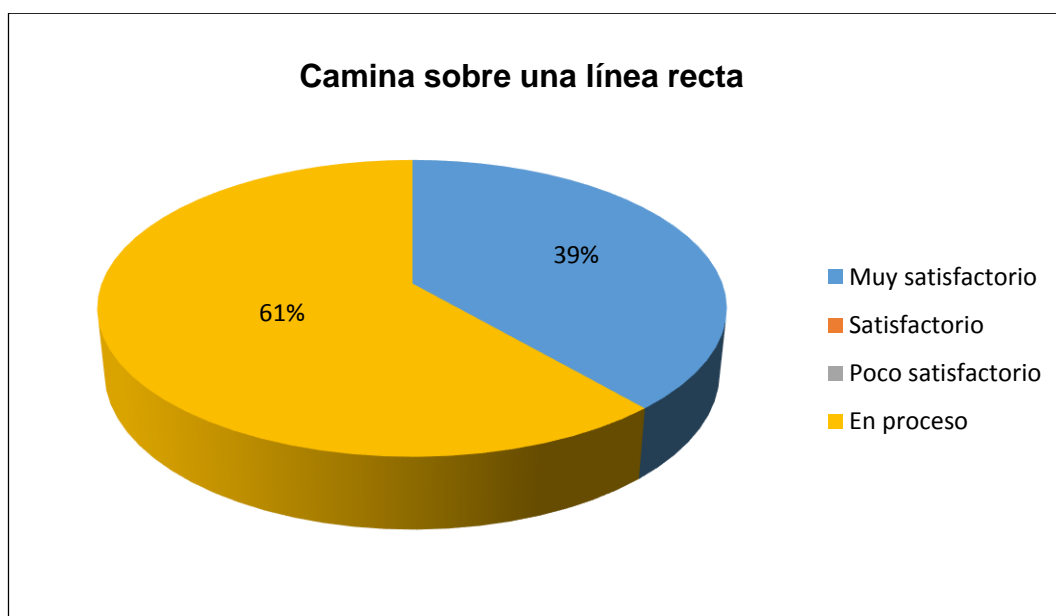
3. Camina sobre una línea recta

Tabla N° 14: Camina sobre una línea recta

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	63	39%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	100	61%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 13: Camina sobre una línea recta



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Más de la mitad de los niños tienen dificultad en caminar sin problemas sobre una línea recta, situación que demuestra que existe la necesidad de incluir actividades que mejoren las condiciones motrices de los niños.

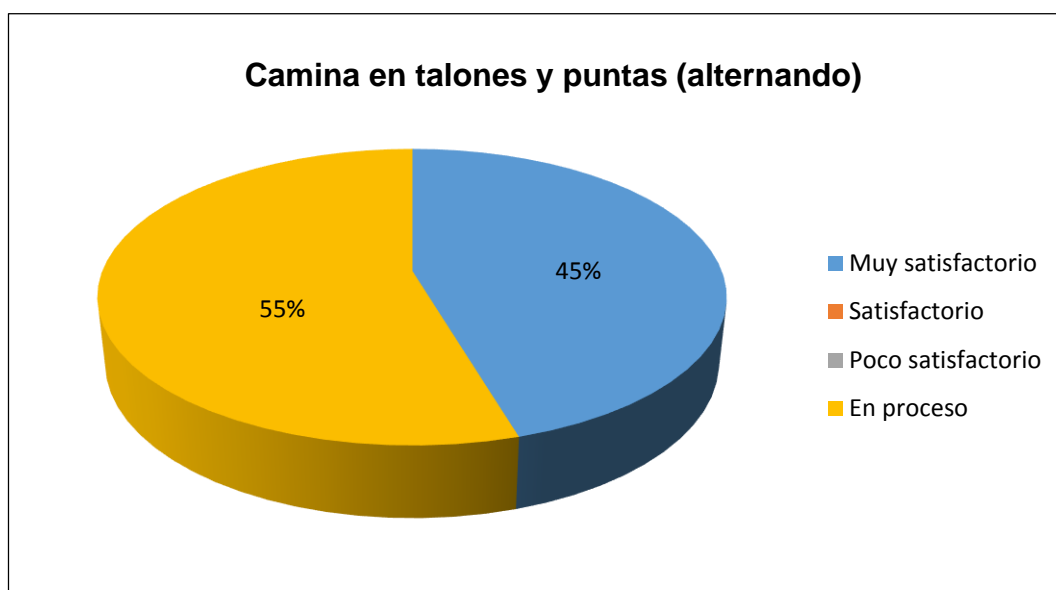
4. Camina en talones y puntas (alternando)

Tabla N° 15: Camina en talones y puntas (alternando)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	74	45%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	89	55%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 14: Camina en talones y puntas (alternando)



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Más de la mitad de los estudiantes del segundo año de educación básica, no son capaces de caminar en talones y puntas (alternando), evidenciándose que es menor el número de niños que han logrado consolidar esta destreza. Esto pone en evidencia la necesidad de trabajar con mayor énfasis, en el desarrollo de competencias motrices.

5. Reconoce su lado izquierdo y derecho

Tabla N° 16: Reconoce su lado izquierdo y derecho

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	67	41%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	96	59%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 15: Reconoce su lado izquierdo y derecho



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Dentro del desarrollo de la evolución motriz que debe experimentar el niño, como la base de acciones más complejas acorde a su edad, una de las actividades que requieren de mayor atención, es la capacidad para reconocer su lado izquierdo y derecho, para facilitar la escritura y otras actividades que requieren de este aprendizaje.

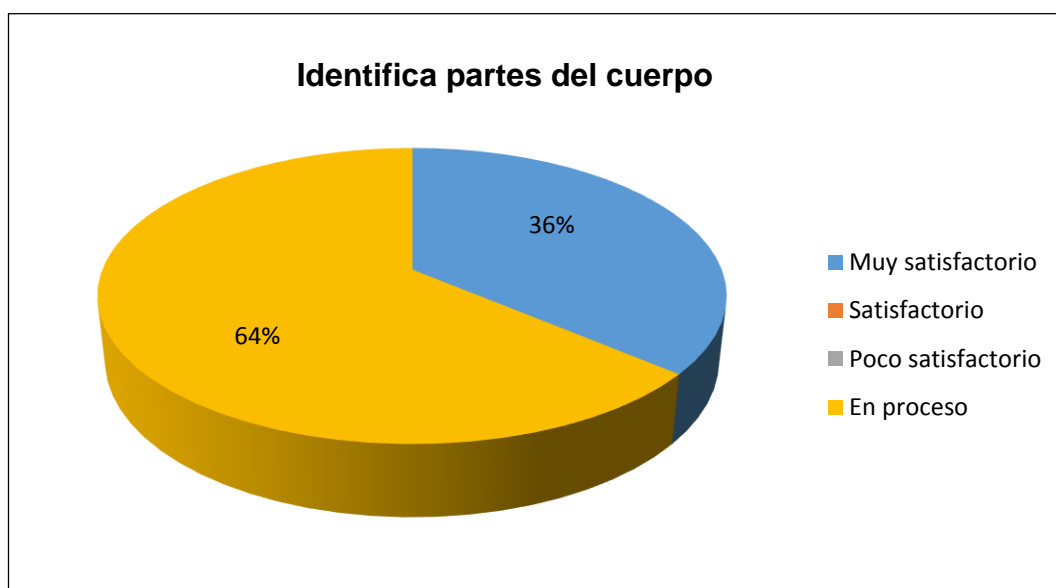
6. Identifica partes del cuerpo

Tabla N° 17: Identifica partes del cuerpo

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	59	36%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	104	64%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 16: Identifica partes del cuerpo



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

El mayor porcentaje de niños y niñas observados, tienen dificultad para identificar las diferentes partes de su cuerpo, demostrando que existe un conocimiento deficiente de las funciones que cada parte de su cuerpo, es capaz de realizar, situación que limita enormemente la capacidad del individuo a ejecutar otras actividades.

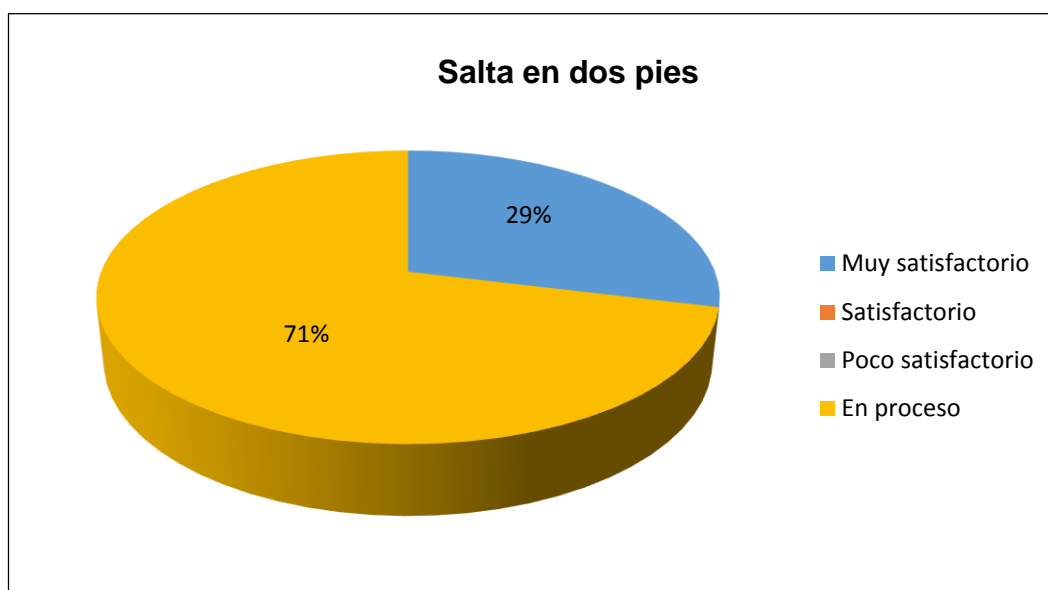
7. Salta en dos pies

Tabla N° 18: Salta en dos pies

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	47	29%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	116	71%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 17: Salta en dos pies



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Mediante la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, se pudo concluir que saltar en dos pies es una destreza que en un alto porcentaje no es ejecuta por los estudiantes, seguido por un número menor que puede realizarlo con facilidad.

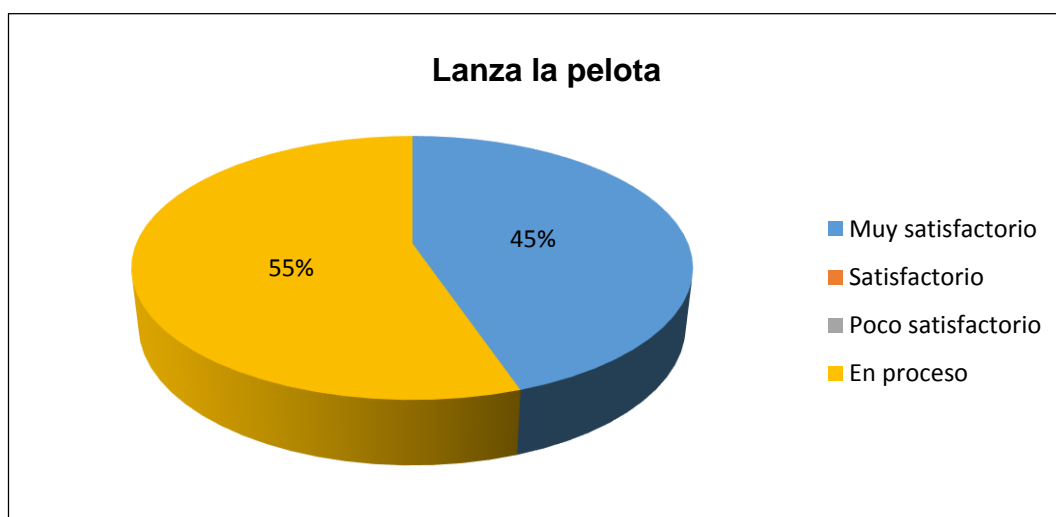
8. Lanza la pelota hacia su compañero y viceversa

Tabla N° 19: Lanza la pelota

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	73	45%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	90	55%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 18: Lanza la pelota



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Otra de las destrezas motrices a evaluar en los niños y niñas de 7 años de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, es el desempeño motriz que demuestran en la manipulación del balón, concretamente en la acción de lanzar y receptar, donde se evidencia que se trata de una competencia que no es cumplida con éxito por los estudiantes, lo que permite afirmar que existen porcentajes menores de quien lo han logrado.

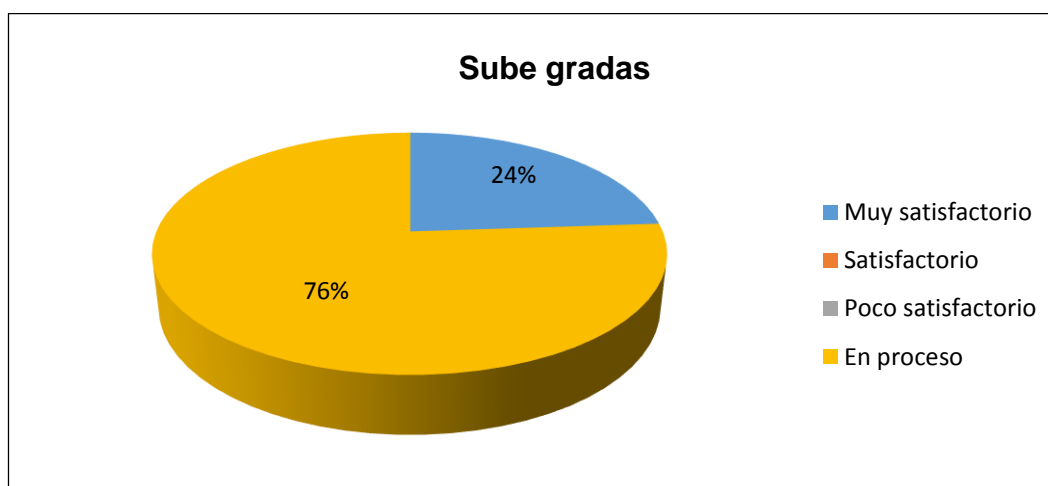
9. Sube gradas

Tabla N° 20: Sube gradas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	39	24%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	124	76%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 19: Sube gradas



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

En un mayor porcentaje los niños y niñas de 6 a 7 años, a quienes se administró la ficha de observación, demostraron no estar en condiciones de subir y bajar gradas de manera coordinada, y sin apoyo. Situación que dificultaría las tareas del docente, quien no puede realizar actividades más complejas hasta conseguir que todos los niños se encuentren en un mismo nivel motor.

10. Marcha con coordinación

Tabla N° 21: Marcha con coordinación

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfactorio	42	26%
Satisfactorio	0	0%
Poco Satisfactorio	0	0%
En proceso	121	74%
Total	163	100%

Fuente: Ficha de observación estudiantes segundo EGB, 2016

Gráfico N° 20: Marcha con coordinación



Elaborado por: Chamorro, Cristian

Análisis.

Más de la mitad de los estudiantes demuestran no dominar la marcha, situación que permite afirmar que se trata de una habilidad que no ha sido asimilada y requiere de un mayor trabajo estimulativo para que alcanzar niveles de desempeño adecuados para la edad de los niños y niñas.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Los docentes de la asignatura de educación física de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra, emplean todo tipo de juegos durante sus clases, evidenciándose que no existe una planificación e identificación detallada del tipo de juego que debe emplearse para edad y contenido a difundir, de manera que su ejecución garantice un mayor nivel de estimulación motriz.
- Es evidente que todos los juegos lúdicos son adecuados para promover el desarrollo motriz, sin embargo en relación a las necesidades y edad de los estudiantes involucrados en la investigación, los de mayor utilidad son los que establecen un espacio de relación con el medio como es el caso de los juegos de imitación, construcción, funcional y simbólico.
- El nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año e educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra, es deficiente para los parámetros considerados como adecuados, en su edad evolutiva, en los aspectos evaluados, que corresponden a varias de las competencias, inmersas en el estudio de la motricidad gruesa.
- Es evidente la necesidad de desarrollar una propuesta alternativa que contenga juegos lúdicos, diseñados de acuerdo a la edad de los

beneficiarios, de manera que su ejecución resulte de utilidad y favorezca el proceso de mejoramiento del desempeño motriz.

5.2. Recomendaciones

- Se difundan los beneficios que se derivan de la inclusión y ejecución del juego lúdico, en el desarrollo de las competencias motrices, afectivas y sociales, como una medida que permita persuadir a los docentes del área de educación física de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra, sobre la importancia del juego como recurso, con amplia capacidad de mejorar el desempeño motriz de los estudiantes.
- Es necesario considerar las edades de los beneficiarios, como requisito previo para garantizar que los juegos lúdicos puedan ser ejecutados con facilidad por los participantes, de manera que los resultados obtenidos sean los mejores y contribuyan en un alto porcentaje con un mayor desempeño motriz.
- Aplicar la ficha de observación, luego de aplicar la propuesta, como una forma de contrastar los resultados y evaluar la efectividad de su contenido, en la tarea de mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica, en la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra.
- La propuesta sea socializada con todos los actores del proceso educativo, de manera que los docentes regulares puedan usar el juego adecuadamente, contribuyendo con la obtención de mejores resultados, al existir una mayor frecuencia de ejecución.

5.3. Interrogantes de Investigación

Pregunta N° 1:

- **¿Qué tipo de juegos realizan los docentes para promover el desarrollo motriz en los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?**

Los docentes de educación física de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco emplean todo tipo de juegos durante sus clases, evidenciándose que no existe una planificación e identificación detallada del tipo de juego que debe emplearse para edad y contenido a difundir, situación que disminuye la efectividad de este recurso, en la tarea de mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica.

Pregunta N° 2:

- **¿Cuáles son los juegos lúdicos adecuados para promover el desarrollo motriz de niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?**

La flexibilidad y adaptabilidad de todos los juegos lúdicos, demuestra que todos son adecuados para promover el desarrollo motriz, sin embargo de acuerdo a la edad de los participantes, los de mayor utilidad son aquellos que están relacionados con el establecimiento, de un espacio de relación directa con el medio, donde exista la posibilidad de experimentar y desplazarse con naturalidad como es el caso de los juegos de imitación, construcción, funcional y simbólico, donde el estudiantes tiene la capacidad de experimentar con su cuerpo y reconocer las funciones de cada una de sus estructuras corporales.

Pregunta N° 3:

- **¿Cuál es el nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año e educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra?**

Es evidente que el nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año e educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra, es deficiente para los parámetros considerados como adecuados, respecto a su edad evolutiva, sobre todo en los aspectos relacionados con los indicadores de la motricidad gruesa, como requisitos previos para el desarrollo de competencias más complejas, relacionadas con el control y dominio corporal.

Pregunta N° 4:

- **¿En que debe consistir una propuesta alternativa para facilitar el desarrollo motriz de los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?**

Como respuesta a la necesidad de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra, de mejorar el nivel de desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica, una propuesta que cumpla el papel de alternativa de solución, deberá contener juegos lúdicos, diseñados de acuerdo a la edad de los beneficiarios, de manera que su ejecución resulte de utilidad y favorezca el proceso de mejoramiento del desempeño motriz.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la propuesta

Guía de juegos lúdicos para mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco

6.2. Justificación

Desarrollar una guía de juegos lúdicos para mejorar el desempeño motriz de los de los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, es de gran relevancia para la comunidad educativa, considerando la importancia de contar con una adecuado control motriz que favorezca la consolidación de nuevos aprendizajes más complejos como escribir, jugar y practicar deportes que requieran de mayor coordinación.

Por tanto la guía incluirá una serie de actividades lúdicas direccionadas al fortalecimiento de las destrezas motrices de los niños entre 6 y 7 años de edad, correspondientes al segundo año de educación general básica. A través de estos ejercicios y prácticas desarrolladas por los docentes de educación física, se buscara suplir el escaso espacio, infraestructura y equipamiento deportivo que presenta la institución.

Dentro de la propuesta se proporcionara al docente una serie de test o métodos de evaluación, que facilitaran el proceso de evaluación de los niños de acuerdo a su evolución y desarrollo psicomotriz. Con los

resultados obtenidos acerca de la utilización de los juegos lúdicos como recursos didácticos y su nivel de desempeño motriz, se evidencio que los docentes sí utilizan los juegos, pero en los niños se vio reflejada otra cosa, es decir las actividades que se les propone no desarrollaron a cabalidad, es por ello que se propone una guía didáctica para los docentes y para que los niños ejecuten la variedad de ejercicios según sus dimensiones. La guía contendrá actividades propias para la edad de los niños motivo de la investigación, también estará acompañado de gráficos que ayuden a las personas que están utilizando, sea de fácil comprensión.

Al respecto se manifiesta que los juegos lúdicos son excelentes recursos didácticos para los maestros, es decir es una adecuada fuente generadora de placer que ayude a los niños a desarrollar de manera integral de la mejor manera y de manera particular el desarrollo de la motricidad gruesa, que son aspectos que primero necesitan ser enseñados y mejorados, son actividades didácticas propias de la edad.

6.3. Fundamentación teórica

6.3.1. Definición y naturaleza del juego infantil

El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social).

El juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites especiales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que

es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos. Para este autor el juego es una actividad llena de sentido; no solo tiene función social sino que crea su propia estructura social. Este autor también considera que el juego es más antiguo que la cultura (Delgado, 2011, pág. 11).

El juego es una actividad que subsiste por sí misma y que el niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre una persona y las cosas.

6.3.2. Juego lúdico

Se puede decir que los educadores infantiles intervienen de dos maneras en el juego de los niños, antes del juego y durante el juego. Antes del juego, el educador debe considerar todos los elementos que intervienen en el mismo y planificar las actividades desde tres niveles, a corto plazo.

Los espacios de juego requieren diferentes estrategias, no es lo mismo jugar en un parque que en un patio de la escuela o estar en un parque de ocio infantil. Los espacios marcan también los distintos materiales que se pueden utilizar y además, si juntamos espacios materiales las previsiones económicas también varían. Para niños y niñas, la mayoría de las actividades se desarrollan en el propio centro. (García, 2009, pág. 162)

El educador debe reflexionar sobre la infraestructura y los materiales que necesita. Además el centro puede obtener ayudas económicas de los ayuntamientos para proyectos de Ocio y tiempo libre o actividades complementarias, como la semana cultural, la semana de los monstruos, los príncipes y princesas, los castillos, los cuentos

Los psicólogos del desarrollo creen que el juego es la actividad más productiva y divertida que emprenden los niños. El juego es tanto universal como adaptable. Si bien todos niños juegan, ya sea que se encuentran en los hielos del Ártico o en la arena del desierto, el que varía según la cultura, el sexo y la edad, de modo que es un medio ideal para aprender las habilidades sociales necesarias en el contexto.

Aunque los niños a veces juegan cuando están solos o con los adultos, juegan mejor con otros niños. Los pares (individuos de aproximadamente de la misma edad y la condición social) no sólo constituyen los compañeros de juego preferidos sino también proporcionan practica en regulación emocional, empatía y entendimiento social de todo tipo. (Berger, 2010, pág. 295)

El juego cambia espectacularmente entre los 2 y los 6 años. El juego social del niño más pequeño consiste principalmente en los juegos simples (como botar e intentar atrapar una pelota y enfadarse si otro niño no coopera). Por el contrario, la mayoría de niños de 5 años saben cómo incorporarse a un juego grupal, manejar los conflictos mediante el humos, y seleccionar y mantener las amistades y los compañeros de juego, todos signos de la teoría de la mente. La diferencia entre esas edades es la consecuencia de muchas horas de juego social a través de las cuales los niños aprenden como hacer y mantener amigos.

6.3.2.1. El juego como eje vertebrador de nuestra experiencia

En primer lugar el juego es primordial en el niño; de hecho, aprende jugando. Este es uno de los aspectos más interesantes del área de educación física. Los niños salen al patio a jugar, de ahí la importancia tan destacable de la asignatura.

En segundo lugar, nos proporciona una serie de características fundamentales para la mejora de

la enseñanza (motivación participación voluntaria, variabilidad de experiencias, aceptación de las normas, adquisición de un rol o varios, entre otros, con lo que las formas jugadas adquieren gran importancia para el desarrollo motor. (Sánchez, 2014, pág. 6)

El juego para el niño es un verdadero trabajo; es el medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer; y es, sobre todo, su forma de expresarse y de crear todas las maravillas y fascinantes cosas que el adulto niega normalmente y por necesidad.

También se manifiesta que el juego es un acto libre, ejecutado con tensión, de gran valor social, que permite descargar energía física y psíquica, expresar el inconsciente y afirmar la personalidad, que constituye una realidad aparte y un fin en sí mismo, y que implica compromiso.

6.3.2.2. Importancia de los juegos

Los juegos cooperativos han tomado importancia en el mundo educativo ante la necesidad de incidir, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, como prioridad, en los contenidos referidos a las actitudes, valores y normas.

La expansión desmesurada de los juegos y deportes competitivos ha demostrado el papel compensatorio, que en muchas ocasiones, se le otorga a los juegos cooperativos. Se trata de demostrar que no es necesario tener que ganar para disfrutar jugando. (Omeñaca, 2011, pág. 63)

Los recursos específicos para trabajar contenidos de actitudes, valores y normas en el medio educativo son muy escasos, hecho que conlleva el de los juegos cooperativos, idóneos para este tipo de contenidos, asuman un papel insustituible.

6.3.2.3. Teoría del juego o Teoría del ejercicio preparatorio de Carr

El juego estimula el ejercicio físico y neurológico. Es una especie de gimnasia para el cerebro. “Por otro lado, el juego permite descargar instintos violentos que pueden tener su origen en instintos primitivos heredados o el simple hecho de necesitar descargarse en un momento dado de un modo inofensivo para uno mismo y para quienes le rodean.” (Delgado, 2011, pág. 11)

El juego es una actividad propia de la infancia que permite al niño expresar su autonomía a través de un impulso de libertad (ya que el juego satisface la necesidad de autonomía), el deseo de la integración social y la tendencia a la repetición. El juego es una de las actividades tan antiguas como la humanidad, el juego lo han jugado en todas las culturas y es un medio para aliviar conductas inadecuadas, que ayudan a los individuos a mejorar la calidad de vida.

6.3.2.4. Teoría de la ficción de E. Claparede

El juego es una actitud del niño ante el mundo. Su clave es la ficción, es decir, la representación que hace el niño de la realidad y su modo de actuar ante ella. Esto permite al niño satisfacer deseos prohibidos o difíciles de cumplir. “El autor define el juego como una actitud distinta del organismo ante la realidad. El juego provoca en el niño una experiencia de ponerse en peligro de muerte, y esto provoca la individualización y el fortalecimiento de la autoconciencia” (Delgado, 2011, pág. 12)

El juego permite al niño revivir experiencias no asimiladas una y otra vez hasta que las supera de modo satisfactorio. El juego, al igual que el sueño, cumple una función terapéutica.

6.3.2.5. Teorías psico evolutivas de Jean Piaget

Piaget es un autor muy influyente en las teorías posteriores sobre la infancia en general y el juego en particular. Observando el desarrollo de sus propios hijos, Piaget formulo sus primeras teorías.

Para Piaget el juego es una vía de aprendizaje acerca de nuevos objetos y de ampliación de conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar pensamiento y acción. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues que tiene la misma estructura de pensamiento pero con una diferencia clave, el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo. Para Piaget los juegos se clasifican en base a la evolución del niño. (Delgado, 2011, pág. 13)

Estadio sensoriomotor (desde el nacimiento hasta los dos años). Mediante el juego el niño repite una y otra vez las acciones que le resultan placenteras, ya sea porque le causan placer en sí mismas o porque la repetición le permite descubrir las causas de lo que sucede. Los juegos de esta etapa son funcionales y de construcción.

Estadio preoperacional (de dos a seis años). A partir de los dos años aparece el juego simbólico y se prolonga hasta los seis o siete años. El niño actúa entonces como si el mismo fuera otra persona y actuará en un lugar diferente realizando acciones que serían imposibles en la vida cotidiana como valor, curar a una persona o conducir. Predomina el juego simbólico y el de construcción.

a. El niño observa a los adultos y en su juego les imita

Vygotsky acuña el término “zonas de desarrollo próximo” para definir la distancia existente entre el nivel de desarrollo que permite a un individuo resolver un problema sin ayuda y el nivel de desarrollo potencial, que le permite resolver un problema con ayuda de otra persona. “Cuando el niño

juega, aprende a conocer sus limitantes y capacidades y las normas sociales desde el momento en que juega con otras personas. Así el juego adquiere un marcado carácter social". (Delgado, 2011, pág. 14)

La zona de desarrollo próximo se define como la distancia que el niño recorre entre lo que es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Esta distancia se acorta si el niño dispone de los recursos necesarios. Su principal recurso son las personas de su entorno, que facilitan el desarrollo de sus capacidades. Los juegos son las actividades que ayudan a los niños a integrarse unos a otros, cuyo objetivo es el placer la satisfacción y el aprendizaje de nuevas cosas, que los niños tienen que aprender de acuerdo a sus diferentes dimensiones, cognitivo, perceptivo, motor, afectivo.

b. El proceso de desarrollo motor humano

El desarrollo del ser humano es considerado un proceso dinámico tanto biológico como cultural. Caracterizada por continuos y variados cambios, relacionadas con el factor tiempo. La aparición de estos cambios comienza desde la concepción del individuo y continúan hasta la muerte. La comprensión de este proceso evolutivo ha sido objeto de estudio e investigaciones principalmente, por psicólogos y teóricos educacionales. El uso de la palabra cambio es común día a día.

El ser vivo que interactúa con un mundo en constante con un mundo en constante alteración necesita cambiar, para conseguir mantenerse en un estado estable, más dinámico. De la manera como percibimos el cambio de comportamiento podemos caracterizar diferentes procesos que estarán siempre asociados al factor tiempo. Hay cambios en el proceso del aprendizaje, en el proceso de evolución de una especie animal y el desarrollo del individuo. (Muñoz, 2003, pág. 79)

Como el desarrollo motor presenta un aspecto de un contexto en el desarrollo humano, su comprensión y análisis son considerados una contribución básica para la formulación de principios y definiciones en el proceso de desarrollo del comportamiento psicomotor del niño. Este análisis considera como principio natural los continuos cambios que ocurre en el niño, pasando por las fases y estadios, de una fase inicial a una fase adulta.

Las fases y los estadios son aquellas características de tipo físico, fisiológico y psicológico que van apareciendo de manera secuencial durante toda la vida del individuo y no solamente en los primeros años cuando son más aparentes. En este sentido. El desarrollo motor se refiere a los cambios en el comportamiento motor del ser humano relacionados con el factor tiempo.

6.3.3. Motricidad

El término motriz, dado que es el femenino de motor, expresa una acción, concretamente, en nuestro caso; acción motriz se entiende que lo motor es generador por sí mismo de movimiento, al menos potencialmente. Este término es un adjetivo que suele acompañar a otros términos propios del ámbito de la fisiología, psicología y la educación física y el deporte, como por ejemplo: unidad motriz, desarrollo motor, aprendizaje motor, habilidad motriz, esquema motor, psicomotricidad, educación motriz, estereotipo motor, tarea motriz, acción motriz.

El concepto motricidad puede abordarse desde distintas explicaciones discute la sinónimo de los términos motricidad y movimiento. Nos inclinamos por la opinión de que estos conceptos deben separarse, la razón más poderosa estriba en que estos conceptos deben separarse, la razón más poderosa estriba en que movimiento es utilizado en otras ciencias ya con un significado de sistema de sistema de

**movimiento (biología, fisiología, biomecánica).
(Navarro, 2012, pág. 135)**

La motricidad que nos interesa no es relacionada con el sistema nervioso (sus centros, funciones y regulaciones), sino la que se refiere a la puesta en práctica del movimiento con toda la cohorte de circunstancias que matizan el comportamiento y, más concretamente, en el juego. Por consiguiente, es una motricidad directamente relacionada con el fenómeno general del comportamiento.

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento (Pentón, 2010, pág. 5).

- **Motricidad gruesa:** “Son acciones de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales”. (Pentón, 2010, pág. 5).

Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define 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.

El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la

estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas (Armijos, 2012, pág. 2).

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea (Armijos, 2012, pág. 2).

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje. Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos (Armijos, 2012, pág. 2).

- **Motricidad fina:** Es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies (Pentón, 2010, pág. 5).

6.3.3.1. La percepción del propio cuerpo

La percepción del propio cuerpo así como la percepción del entorno que nos rodea resulta esencial para poder alcanzar el éxito en nuestras respuestas motóricas. Estos dos aspectos forman parte de los que se denomina capacidades perceptivas motrices, es decir, la capacidad de coordinar la información proveniente de los sentidos con el propio movimiento.

Responder a un estímulo supone mucho más que la propia ejecución de un movimiento, depende además de múltiples factores como son el momento de desarrollo de la propia imagen corporal del alumno y la percepción que este haga de su propio cuerpo, la percepción espacial, la percepción temporal y la percepción espacio temporal. (Bernal, 2009, pág. 11)

La percepción que tiene nuestros alumnos de su propio cuerpo comienza a estructurarse en los primeros años de vida, quedando prácticamente definida entre los 8 – 12 años, siempre que se haya estimulado la forma correcta de su desarrollo. Esta imagen que se debe hacer sobre sí mismo, también llamada esquema corporal, debe facilitarle el conocimiento automático de su estado postural, ya sea de forma estática o dinámica, así como la relación que pueda establecerse entre los segmentos corporales o entre estos y el entorno en el que actúa. De este modo, las tres áreas sobre las que actúa directamente la percepción corporal serían. Conocimiento del propio cuerpo: en cuanto a la estructuración física en la que se comienza aprendiendo cuales son las partes más grandes del cuerpo y más tarde se disocian los segmentos.

Funcionamiento de las partes del cuerpo: como medio para posibilitar nuevas experiencias de interactuar con el entorno, comprendiendo los límites personales y la utilidad de cada una de las partes, en la actividad que se desarrolla. Del mismo modo se vería en esta área la relación

existente entre los diferentes segmentos corporales y el resultado que produce dicha interactividad.

6.3.3.2. Imagen corporal

Se la definió la imagen corporal como “todas las respuestas que da el niño, relativas al tamaño, forma y componentes de su propio cuerpo, conjuntamente con las capacidades percibidas él para moverse y para interactuar con el ambiente. “Es un diagrama del cuerpo que se desarrolla en el cerebro (probablemente en un sitio específico), mediante el cual se lleva a cabo movimientos coordinados voluntarios para que las partes y todo el cuerpo se orienta en el espacio”. (Woodburn, 2012, pág. 13)

Esta actividad didáctica se les debe enseñar en forma permanente a los niños, con el objetivo de reafirmar esta situación en los niños, que es fundamental para el desarrollo de otras áreas del conocimiento, por ejemplo esta actividad es parte de la formación de los niños, que les servirá para el desarrollo de la motricidad gruesa y fina a través de ejercicios formulados por la maestra.

6.3.3.3. Lateralidad

Una de las peculiaridades del ser humano es que está construido mediante parece de elementos situados en el cuerpo de manera simétrica (dos brazos, dos piernas, dos ojos...) aunque siempre se utiliza una de las partes con mayor eficacia que la otra. “A esta preferencia por el lado del cuerpo utiliza para ejecutar una tarea es lo que llamamos lateralidad, y es responsable de que golpeemos mejor con una pierna que con otra, utilicemos la raqueta con una u otra mano, saltemos con el apoyo de un determinado pie” (Bernal, 2009, pág. 11)

La lateralidad depende en gran medida de la predominancia de uno de los hemisferios cerebrales sobre el otro (el izquierdo en los diestros y el derecho en los zurdos).

6.3.3.4. Coordinación general

La correcta ejecución de acciones en las que se requiere del movimiento de ciertos grupos musculares y la inhibición de otros, se basa en una buena integración del esquema corporal, así como en el conocimiento y control del cuerpo. Los ejercicios que a continuación se presentan.

Coordinación dinámica general: las actividades propuestas tienen como finalidad que el niño aprenda a movilizar su cuerpo de manera organizada para lo cual se sugiere lo siguiente.

Realizar movimientos básicos como caminar, correr, gatear, arrastrarse y saltar.

Proponer combinaciones simples como caminar sobre las puntas, desplazarse y girar, saltar de distintas maneras o moverse como diversos animales. Movilizar el cuerpo de manera global y segmentaría. Realizar ejercicios en los que se requiere del movimiento coordinado de extremidades superiores e inferiores. (Díaz, 2011, pág. 53)

Coordinación viso motriz: la coordinación viso motriz es el ámbito privilegiado para la utilización de globos pelotas de todos los tamaños, pesos, colores y texturas, así como también de materiales como, telas, canicas, aros, sacos de semillas y palos. En esta etapa se realizan actividades encaminadas a:

- Ejercitar el lanzamiento y la recepción de objetos
- Realizar juegos en los que un objeto se movilice con distintas partes del cuerpo.

a. Coordinación óculo manual

La coordinación óculo manual posibilita la buena ejecución de todas las actividades que requieren precisión manual, lo cual es a su vez, requisito para la correcta adquisición de la escritura, para el desarrollo adecuado de este aspecto se recomienda actividades dirigidas a:

- Ejercitar el movimiento ocular.
- Trabajar la mirada y su correcta orientación
- Proporcionar distintas sensaciones en las manos
- Trabajar la concordancia entre los ojos y la actividad manual. (Díaz, 2011, pág. 54)

b. Equilibrio

Para algunos autores, los términos equilibrio y estabilidad corporal son sinónimos. Se dividen en dos tipos; el estático y el dinámico. El primero aplica en tareas realizadas sin desplazamiento, mientras el dinámico se usa cuando el cuerpo está en movimiento. “La habilidad para hacer equilibrio involucra la integración de cuatro sistemas neurofisiológicos”. (Woodburn, 2012, pág. 11)

c. El sistema propioceptivo

Una parte está ubicada en las articulaciones y la otra en los músculos y tendones. La primera informa sobre los ángulos de las extremidades que indican la posición estática del cuerpo. La otra señala los cambios en la posición de las partes del cuerpo cuando se mueve. Este sistema se activa cuando los músculos se extienden.

e. El sistema visual

Permite juzgar la posición, la orientación y el movimiento en el espacio.

f. El sistema motor

“Está compuesto por los músculos involucrados en mantener el equilibrio, sea estático o dinámico” (Woodburn, 2012, pág. 11). Al respecto se manifiesta que los niños de preescolar, la ejecución de mantener el equilibrio fue afectada por el tipo de estabilidad usado en la tarea, ya sea estático o dinámico.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

- Elaborar una guía didáctica de juegos lúdicos para mejorar el desempeño motriz de los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.

6.4.2. Objetivos específicos

- Contribuir a la formación integral de los niños de segundo año de educación general básica Escuela de Educación General Básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco
- Desarrollar en los niños y niñas de 7 años, destrezas psicomotrices que constituyan la base de futuros aprendizajes de mayor complejidad.
- Socializar la guía didáctica de juegos didácticos a las Autoridades, docentes, padres de familia, destacando la importancia de esta importante estrategia dentro del proceso educativo.

6.5. Ubicación sectorial y física

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra.

El grupo a trabajar está conformado por los niños y niñas de segundo año de educación general básica, sus edades están entre los 6 y 7 años de edad, así como los 3 docentes del área de Educación Física.



6.6. Desarrollo de la propuesta



El juego favorece el desarrollo integral del individuo. Los psicólogos evolutivos sitúan al juego como una de las necesidades básicas de la infancia, y reconocen el importante papel que juega en el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social.



El niño asimila mejor lo que aprende mediante la manipulación y exploración de su entorno, es decir, lo que aprende a través del juego. Esta actividad favorece los aprendizajes significativos que pretende cada una de las instituciones. Por ello es un recurso metodológico fundamental en el ámbito escolar. Pero cobra mayor relevancia en la etapa de educación infantil, en la que debe existir la falsa dicotomía entre el juego y el trabajo escolar, ya que prácticamente toda su actividad es el juego



Luego de esta breve introducción se manifiesta que la selección adecuada de materiales de juego y su disposición en el aula son puntos importantes, que no deberían dejarse a la improvisación, pues aunque hay una gran variedad de juguetes, no todos ellos son los adecuados para favorecer el desarrollo y el aprendizaje en el sentido que se desea.. Además según la edad de los niños, serán más adecuados unos juguetes que otros, es por ello que los docentes deben seleccionar juegos y actividades con recursos que ayuden a desarrollar los aspectos cognitivo,



motor, afectivo. Pero de acuerdo al tema investigación se tratará del juego y desarrollo motor, porque a través del juego el niño puede descubrir sensaciones nuevas que de otro modo no tendría ocasión de experimentar. Mediante el juego, el niño aprende también a coordinar los movimientos de su cuerpo. Así mismo, la actividad lúdica favorece la adquisición del esquema corporal. Es decir, el niño aprende a identificar las distintas partes de su cuerpo, a tomar conciencia de la unidad corporal.



Actividad didáctica N° 1	
Nombre del juego: Me levanto y me lavo/ Esquema corporal.	
Objetivo del juego: Mejorar el conocimiento del esquema corporal por medio de juegos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Espacio amplio y delimitado	
Formación y organización	
Los niños colocados libremente por el aula	
Desarrollo	
El maestro les dice “nos acabamos de levantar y nos vamos a lavar todo el cuerpo bien lavado. Nos lavamos los ojos, la nariz, los labios, el cuello, la cabeza, los hombros, las axilas, el pecho. De repente preguntamos al niño si alguna parte del cuerpo no nos hemos lavado todavía. Y cuando terminamos nos tenemos que secar con el mismo cuidado que lo hizo al inicio de la sesión.	
Variantes	
Los niños no pueden pasar si no han asimilado las indicaciones del profesor.	
Evaluación	
El niño, estará en capacidad de reconocer su cuerpo a través del juego.	



Actividad didáctica N° 2	
Nombre del juego: Transporte de troncos/ Esquema corporal.	
Objetivo del juego: Mejorar el conocimiento del esquema corporal por medio de juegos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Espacio amplio y delimitado	
Formación y organización	
Los niños colocados libremente por el aula	
Desarrollo	
El maestro les dice “hemos cortado un árbol) y ahora tenemos que llevar el tronco. Lo llevamos con las manos, con los brazos, con los hombros. Sujetándole con las barriga, con los pies.	
Variantes	
Los niños no deben dejar caer el tronco, caso contrario pierden.	
Evaluación	
El niño, estará en capacidad de reconocer las partes de su cuerpo que trabaja a través del juego.	

Actividad didáctica N° 3	
Nombre del juego: El fantasma me ha tocado/ Esquema corporal.	
Objetivo del juego: Mejorar el conocimiento del esquema corporal por medio de juegos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Espacio amplio y delimitado	
Formación y organización	
Los niños colocados libremente por el aula, por parejas. Uno con antifaz, el otro fantasma al frente.	
Desarrollo	
El fantasma va tocando partes del cuerpo de su compañero, y este/a va diciendo “el fantasma me ha tocado” cada cierto tiempo cambiar de papeles.	
Variantes	
Los niños cada cierto tiempo deben cambiar de papeles.	
Evaluación	
El niño, estará en capacidad de reconocer las partes de su cuerpo cuando su compañero que está actuando de fantasma y le toca las partes del cuerpo.	



Actividad didáctica N° 4	
Nombre del juego: El mandón/ Esquema corporal.	
Objetivo del juego: Mejorar el conocimiento del esquema corporal por medio de juegos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Espacio amplio y delimitado	
Formación y organización	
Por parejas, tríos.	
Desarrollo	
Uno de los compañeros/as hace de “MANDÓN”, ordenando al resto de los componentes realizar lo que él.	
Variantes	
Cada cierto tiempo cambiar de mandón.	
Evaluación	
El niño, estará en capacidad de reconocer las partes de su cuerpo mediante el juego.	



Actividad didáctica N° 5	
Nombre del juego: Conozco mi cuerpo/ Esquema corporal.	
Objetivo del juego: Mejorar el conocimiento del esquema corporal por medio de juegos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Espacio amplio y delimitado	
Formación y organización	
Por parejas, tríos.	
Desarrollo	
Los alumnos están por el patio y sin dejar de andar deben tocarse la parte del cuerpo que indique la maestra.	
Variantes	
Iniciar la mano que debe realizar el movimiento (lateralidad).	
Evaluación	
El niño, estará en capacidad de reconocer las partes de su cuerpo mediante el juego.	



Actividad didáctica N° 6	
Nombre del juego: Te quedaste de cojo / Movimientos corporales	
Objetivo del juego: Realizar desplazamientos en línea recta con indicadores de juego para el desarrollo del equilibrio motor.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Espacio con líneas pintadas en el suelo.	
Formación y organización	
Por parejas, tríos.	
Desarrollo	
Sobre las líneas pintadas en el suelo, los niños caminan de diferentes formas. Se trata de ir caminando por las líneas pintadas en el suelo, para no ser atrapados por el que se encuentra atrás. No se podrá dar media vuelta, correr o salirse de las líneas.	
Variantes	
En el caso de que dos niños se encuentran frente afrente no podrán cazarse y tendrán que dar media vuelta. El niño atrapado intercambiara su rol con el otro.	
Evaluación	
Desplazarse libremente por los espacios señalados por el docente.	



Actividad didáctica N° 7		
Nombre del juego: Formas colectivas / Movimientos corporales		
Objetivo del juego: Demostrar formas y figuras, usando el cuerpo para el perfeccionamiento de la locomoción.		
Instalación: Espacio físico.		
Material: Ninguno.		
Formación y organización		
Por parejas, tríos.		
Desarrollo		
Cada grupo debe realizar en el menor tiempo posible la forma sugerida (numero, letra, polígono) por el profesor/profesora utilizando sus cuerpos y acostados en el suelo.		
Variantes		
Utilizar telas, picas u otro material complementario, con el propósito de que los niños vayan aprendiendo nuevas formas de movimiento.		
Evaluación		
Desplazarse libremente por los diferentes espacios señalados por el profesor.		



Actividad didáctica N° 8	
Nombre del juego: Filas locas / Movimientos corporales	
Objetivo del juego: Producir avances con cambio en la velocidad del paso para establecer coordinación y ritmo.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: El propio cuerpo y el de los demás.	
Formación y organización	
Por parejas, tríos. Por quipos, en filas de 4 a 6 niños.	
Desarrollo	
El juego consiste en que la fila se desplaza andando y el último va corriendo rápidamente y se coloca primero y mantiene la marcha, entonces sale el que se ha quedado último y repite la acción. Se termina cuando el niño que inicio el juego el primero vuelta va a situarse en esta posición.	
Variantes	
La fila se desplaza trotando. El último pasa a primero corriendo en zic zag entre sus compañeros.	
Evaluación	
Velocidades a diferentes ritmos.	



Actividad didáctica N° 9	
Nombre del juego: Buggi - Buggi / Movimientos corporales	
Objetivo del juego: Ejecutar consignas con partes gruesas del cuerpo para promover la coordinación dinámica general.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: El propio cuerpo y el de los demás.	
Formación y organización	
<p>Se realiza las acciones que se van cantando con la mano dentro, con la mano fuera.</p> <p>Bailamos el Buggi- Buggi una vuelta das. Las palmas sonaran.</p>	
Desarrollo	
<p>Con la mano dentro, adelantamos un brazo por delante al cuerpo.</p> <p>Con la mano fuera: ocultamos el brazo por detrás de la espalda.</p> <p>Con la mano dentro y la hacemos girar; brazo por delante del cuerpo y hacemos girar la mano.</p>	
Variantes	
<p>Repetir la canción cambiando la parte corporal por otra: codo, hombro, pie con la rodilla, con la cabeza, con la cadera.</p>	
Evaluación	
Mover las diferentes partes del cuerpo.	



Actividad didáctica N° 10	
Nombre del juego: Gatos y ratones/ Movimientos corporales	
Objetivo del juego: Mejorar los desplazamientos de acuerdo al ritmo, secuencia y audición para el desarrollo de precisión de movimientos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: El propio cuerpo y el de los demás.	
Formación y organización	
En círculo con un niño en el centro, el que la queda (gato).	
Desarrollo	
A toques cortos y rápidos de silbato o pandero solo se mueven los ratones con pasos cortitos, cuando cambie la señal, toques largos y separados, se detienen los ratones y los que se mueven son los gatos con pasos largos intentando tocar a un ratón.	
Variantes	
Los ratones atrapados se convierten en gatos no habiendo cambio de rol.	
Evaluación	
El juego finaliza cuando todos son gatos.	

Actividad didáctica N° 11	
Nombre del juego: Vados y puentes / Equilibrio	
Objetivo del juego: Desarrollar el sentido de equilibrio en los niños mediante la ejecución de ejercicios previamente seleccionados el para el desarrollo de precisión de movimientos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Hojas de periódico, botes, cuerda	
Formación y organización	
El docente explica que los niños se formen en fila, para realizar los respectivos ejercicios.	
Desarrollo	
Atravesar los ríos y los desfiladeros no siempre ha sido “juego de niños” Durante mucho tiempo, los seres humanos han tenido que encontrar soluciones que requieren mucho sentido del equilibrio y control motor, entonces se les hace imaginar que tienen que pasar por un puente de cuerdas, construir un puente con hojas de periódicos, cortadas en tiras.	
Variantes	
El vado de piedras, el vado está hecho de piedras, sobre los que hay que caminar. Primero el profesor nos da la mano para ayudarnos, después a medida que se va tomando confianza, lo realizan solos	
Evaluación	
Atravesar periódicos, piedras, cuerdas	



Actividad didáctica N° 12		
Nombre del juego: El mozo de cuerda/ Equilibrio		
Objetivo del juego: Desarrollar el sentido de equilibrio en los niños mediante la ejecución de ejercicios para desarrollar el sentido de orientación		
Instalación: Espacio físico.		
Material: muchos objetos, diversos		
Formación y organización		
El docente explica que los niños se coloquen indistintamente, para realizar los respectivos ejercicios.		
Desarrollo		
El mozo de cuerda es muy fuerte y lleva las cosas en equilibrio desplazándose con mucha agilidad. Tratamos de hacer como él, cargamos varios objetos, lo máximo que se pueda llevar y tratamos de llevarlo lo más lejos y lo más rápido posible sin que se caigan.		
Variantes		
Llevar objetos como palos de escoba, en la palma de la mano, o un huevo puesto en una cuchara, sea con la mano o también con la boca.		
Evaluación		
Llevar objetos de diferentes formas, desplazándose de frente y de espaldas		



Actividad didáctica N° 13	
Nombre del juego: Viaje en la oscuridad/ Equilibrio	
Objetivo del juego: Desarrollar el equilibrio en los niños mediante la ejecución de ejercicios para aplicar en la vida cotidiana	
Instalación: Espacio físico.	
Material: muchas latas	
Formación y organización	
El docente explica que los niños se distribuyan en zigzag, para realizar los respectivos ejercicios.	
Desarrollo	
Se traza un trayecto en zigzag hecho con dos filas de latas. Los jugadores tienen que seguirlo fiándose solamente de las indicaciones verbales del educador o de otros jugadores, recto, izquierda, derecha. Así el niño está atento a las indicaciones y por otra está atento que sucede a la altura de los pies.	
Variantes	
Caminar por senderos confeccionados por él, sea de latas o periódicos, para caminar en línea recta o zigzag	
Evaluación	
Caminar por diferentes senderos manteniendo el equilibrio, sea recto o en zigzag	



Actividad didáctica N° 14	
Nombre del juego: Mantenerse en puntillas/ Equilibrio	
Objetivo del juego: Desarrollar el sentido de equilibrio en los niños mediante la ejecución de ejercicios para aplicar en diario vivir	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Una silla	
Formación y organización	
El docente explica que los niños se coloquen indistintamente, para realizar los respectivos ejercicios.	
Desarrollo	
Colocarse junto a una silla y apoyándose en ella ponerse en puntillas durante 20 segundos, manteniendo la posición erguida. Una vez conseguido, sin perder el equilibrio, realizar el ejercicio apoyando sólo con una mano o un dedo.	
Variantes	
Realizar el ejercicio sin ayuda de objeto de apoyo. Realizar el mismo ejercicio pero con los ojos cerrados, realizar el mismo ejercicio tres o cuatro veces.	
Evaluación	
Mantener el equilibrio durante 20 segundos, con los ojos abiertos y luego con los ojos vendados.	



Actividad didáctica N° 15	
Nombre del juego: Trasladar el balón de fútbol de diversas maneras/ Coordinación Viso manual	
Objetivo del juego: Mostrar actitudes de habilidad para trasladar el balón de diversas maneras mediante la aplicación de juegos previamente seleccionados	
Instalación: Espacio físico.	
Material: balones de fútbol	
Formación y organización	
La docente explica las diferentes maneras de conducir o driblar el balón sea con el pie o mano derecha e izquierda	
Desarrollo	
A los niños se forman en columnas con el objetivo de conducir o driblar de diferentes maneras, y con diferentes partes del cuerpo. Ejemplo quien puede conducir el balón en distancia de 5 metros.	
Variantes	
Trasladar el balón en diferentes direcciones derecha, e izquierda	
Evaluación	
Valorar las diferentes formas de trasladarse adelante, en zigzag, derecha e izquierda	



Actividad didáctica N° 16	
Nombre del juego: Juguemos a la bola saltarina/ Coordinación viso manual	
Objetivo del juego: Desarrollar la coordinación Viso manual mediante actividades lúdicas que ayuden a mejorarla.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: balón de plástico de básquet apropiado para la edad de los niños	
Formación y organización A los niños se les organiza en pequeños grupos, con el objetivo de que trabajen en columnas, para que se trasladen de un lugar a otro el balón.	
Desarrollo La docente explica la manera como tiene que botar el balón y para que se traslade a diferentes partes indicados por su profesor	
Variantes Trasladar el balón en diferentes direcciones derecha, e izquierda	
Evaluación Valorar las diferentes formas de trasladarse adelante, en zigzag, derecha e izquierda	



Actividad didáctica N° 17	
Nombre del juego: Trasladar los aros de un lugar a otro/ Coordinación visomotriz	
Objetivo del juego: Mostrar actitudes de habilidad para trasladar los aros de un lugar a otro mediante la utilización de ejercicios previamente seleccionados.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: aros de diferentes colores	
Formación y organización	
El docente explica que los niños se coloquen en columnas, para realizar los respectivos ejercicios de trasladarse de un lugar a otro.	
Desarrollo	
Los docentes explican cómo trasladarse de un lugar a otro los aros por las diferentes partes de la cancha	
Variantes	
¿De qué manera podemos hacer girar un aro?	
Adelante	
Derecha	
Izquierda	
En zigzag	
Evaluación	
Trasladar el aro de diferentes maneras derecha e izquierda y en zigzag	



Actividad didáctica N° 18	
Nombre del juego: El circo de los malabares/ Coordinación Visomotriz	
Objetivo del juego: Coordinar los diferentes movimientos del cuerpo, utilizando un palito de escoba para desarrollar la coordinación visomotriz.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Palo pequeño	
Formación y organización	
El docente explica a los niños como debe desarrollar la coordinación visomotriz llevando un palo de escoba de un lugar a otro	
Desarrollo	
El docente les ubica a los niños indistintamente para que jueguen libremente y empiecen a trasladarse de un lugar a otro con el palito en la palma de la mano.	
Variantes	
¿Con que partes de la mano puede llevar el palito de un lugar a otro? Los niños experimentando en pequeños grupos y posiblemente manifiestan con la mano, derecha o izquierda, con el dedo central de la mano.	
Evaluación	
Trasladar un palito de escoba de un lugar a otro sin botarle	



Actividad didáctica N° 19	
Nombre del juego: Carrera de banderines/ Coordinación visomotriz	
Objetivo del juego: Coordinar movimientos de brazos y piernas mediante la utilización de variedad de formas de desplazarse para mejorar los movimientos amplios del cuerpo.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: espacio físico sin obstáculos. Conos y banderines	
Formación y organización	
El docente explica en que consiste el juego de la carrera de banderines a los niños y la forma como tienen que desplazarse.	
Desarrollo	
Los niños se colocan en columnas de tras de la línea de partida y el docente forma un circuito para que los niños entreguen el banderín al siguiente compañero luego de finalizar el recorrido desplazándose en diferentes en distintas posiciones corporales.	
Variantes	
Desplazarse en diferentes direcciones, izquierda, derecha.	
Evaluación	
Correr en diferentes direcciones con el objetivo de que identifiquen las nociones espaciales.	



Actividad didáctica N° 20	
Nombre del juego: Mis globos voladores/ Coordinación visomotriz	
Objetivo del juego: Coordinar los diferentes movimientos del cuerpo, utilizando globos para desarrollar la motricidad gruesa	
Instalación: Espacio físico	
Material: globos de diferentes colores y tamaños	
Formación y organización	
Exploración libre, asignación de tareas y práctica de actividades lúdicas cooperativas en parejas.	
Desarrollo	
Una vez que el globo este inflado el docente demuestra de cuantas maneras se puede jugar con el globo, sea en forma individual golpeándolo, en parejas o todo el grupo.	
Variantes	
Golpear con diferentes partes del cuerpo ejemplo, mano derecha e izquierda, con las dos manos, pie derecho e izquierda, cabeza	
Evaluación	
Identificar con que partes del cuerpo se puede golpear.	




Actividad didáctica N° 21	
Nombre del juego: Donde están los objetos / Lateralidad	
Objetivo del juego: Desarrollar la lateralidad, la habilidad auditiva mediante ejercicios previamente planificados	
Instalación: Espacio físico	
Material: Diferentes objetos	
Formación y organización	
Los niños se sitúan en diferentes lugares, se puede preguntar dónde está el jardín a la derecha o la izquierda	
Desarrollo	
En el aula de clase, de donde el estudiante se encuentre debe señalar donde está la ventana, el pizarrón, los cuentos.	
Variantes	
Se utilizar diferentes objetos con el objetivo de que el estudiante logro la ubicación de estos, según el lugar donde se encuentre.	
Evaluación	
Diferenciar su lateralidad de acuerdo a la ubicación de los objetos.	



Actividad didáctica N° 22	
Nombre del juego: Encuentre las diferencias/ Lateralidad	
Objetivo del juego: Desarrollar la lateralidad mediante actividades académicas para diferenciar de una manera oportuna su lateralidad.	
Instalación: Espacio físico	
Material: Imágenes impresas con gráficos iguales, con 5 diferencias	
Formación y organización	
Exploración libre, asignación de tareas y práctica de actividades lúdicas cooperativas en parejas.	
Desarrollo	
Pedir que observen los gráficos muy bien durante 2 a 4 minutos. Buscar la diferencia, que hay en el gráfico de la derecha con los de la izquierda.	
Variantes	
Los primeros que encuentren todas las diferencias serán los ganadores y de paso lograran diferenciar su lateralidad	
Evaluación	
Buscar las diferencias de los siguientes gráficos.	



Actividad didáctica N° 23	
Nombre del juego: Reconociendo la lateralidad/ Lateralidad	
Objetivo del juego: Desarrollar su lateralidad en su propio cuerpo y en los demás	
Instalación: Espacio físico	
Material: Ninguno	
Formación y organización	
Asignación de tareas y práctica de actividades lúdicas cooperativas en parejas.	
Desarrollo	
La maestra dará indicaciones para trabajar el desarrollo de su lateralidad, a través del juego. Los estudiantes deben localizar las distintas partes del cuerpo, con objetos y los demás ejemplo de actividades con tu mano derecha señate la oreja izquierda y con su mano izquierda el ojo derecho etc.	
Variantes	
Se puede pedir que se señale las partes del cuerpo de sus compañeros que están a los compañeros que están a su derecha e izquierda	
Evaluación	
Reconocer su lateralidad de manera autónoma.	



Actividad didáctica N° 24	
Nombre del juego: Dominancia lateral/ Lateralidad	
Objetivo del juego: Reconocer la lateralidad mediante actividades lúdicas para descubrir y afianzar	
Instalación: Espacio físico	
Material: Ninguno	
Formación y organización	
Organizar grupos pequeños de trabajo para realizar observaciones por medio de tubos plásticos adornados de colores.	
Desarrollo	
La docente explica la manera como utilizar el tubo plástico a manera de un telescopio pequeño para detectar con que ojo se observa y descubrir su lateralidad. El docente demuestra cómo utilizar el telescopio y observar los diferentes planetas que están representados en una gigantografía.	
Variantes	
Los niños se ubican en semicírculos en grupos pequeños con el objetivo de observar en el planetario y descubrir su lateralidad.	
Evaluación	
El niño estará en capacidad de observar y descubrir su lateralidad de sus ojos.	



Actividad didáctica N° 25	
Nombre del juego: El trencito / Lateralidad	
Objetivo del juego: Reconocer la lateralidad mediante actividades lúdicas para descubrir y afianzar	
Instalación: Espacio físico	
Material: Ninguno	
Formación y organización	
Organizar grupos pequeños de trabajo para realizar desplazamientos básicos adelante, atrás, lateral izquierdo, derecho pero en forma grupal	
Desarrollo	
La docente explica las diferentes maneras de desplazarse pero en forma colectiva. El docente demuestra las diferentes maneras de desplazarse en forma colectiva	
Variantes	
Los niños se ubican en semicírculos en grupos pequeños con el objetivo de observar en el planetario y descubrir su lateralidad.	
Evaluación	
El niño estará en capacidad de reconocer su espacio corporal	



Actividad didáctica N° 26	
Nombre del juego: El pañuelo/ Esquema Corporal	
Objetivo de juego: Ubicar diferentes partes del cuerpo del compañero	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Dos pañuelos	
Formación y organización	
Explicar el proceso de la actividad que se va a realizar	
Desarrollo	
<p>Dos equipos en fila y uno frente a otro. En el centro, dos compañeros con un pañuelo cada uno.</p> <p>Los alumnos de cada grupo se han repartido un número cada uno, del uno al.... En función del número de participantes. Los del centro, abriendo los dos brazos, el profesor grita un número y una parte del cuerpo, por ejemplo dos y pierna, los participantes con ese número (uno de cada equipo) debe correr a buscar el pañuelo que tienen.</p>	
Variantes	
Los compañeros del centro y atar el pañuelo al compañero de su equipo que está en el centro en la parte del cuerpo que se indique.	
Evaluación	
Explicar el proceso de la actividad y realizar variantes de acuerdo a su iniciativa propia.	




Actividad didáctica N° 27	
Nombre del juego: Jugamos con el globo/ Esquema corporal	
Objetivo de juego: Toma de conciencia del acto respiratorio	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Un globo grande de cualquier color inflado	
Formación y organización	
Explicar el proceso de la actividad que se va a realizar indicando las partes del cuerpo que se puede realizar.	
Desarrollo	
Los niños de ben ir golpeando un globo, con diversas partes del cuerpo, intentando que no caiga al suelo. Cada vez que golpean en el globo deben nombrar la parte del cuerpo con la que lo han realizado. Por parejas tienen que evitar que el globo toco al suelo, utilizando la respiración (cogiendo aire por la nariz y expulsándolo por la boca).	
Variantes	
Dos grupos, los niños por parejas deberán dar vuelta en una señal marcada, sujetando el globo con alguna parte del cuerpo que no sea las manos evitando que el globo se caiga (no se debe repetir la manera de trasportarlo).	
Evaluación	
Mover las partes del cuerpo que se utilizaron en la realización de esta actividad.	



Actividad didáctica N° 28	
Nombre del juego: La olas del mar/ Coordinación	
Objetivo de juego: Experimentar diferentes movimientos del cuerpo	
Instalación: Espacio físico.	
Material: El propio cuerpo	
Formación y organización	
Moverse usando los brazos y la parte superior del cuerpo de manera rápida o lenta	
Desarrollo	
Con la música con mucho ritmo intentarán hacer el movimiento de las olas de mar, cuando hace mucho viento y van de prisa experimentando la sensación.	
Variantes	
Con la música con ritmo más lento intentaran representar las olas del mar cuando están calmadas.	
Evaluación	
Observar la adecuada ejecución de la actividad con la coordinación de movimientos y parte superior del cuerpo.	



Actividad didáctica N° 29	
Nombre del juego: Sapito loco/ Coordinación	
Objetivo de juego: Cooperar con los compañeros haciendo el sapo para ganar logrando cooperación y movimiento de desplazamientos.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: El propio cuerpo	
Formación y organización	
Realizar sonidos onomatopéyicos	
Desarrollo	
Formar grupos con algunos participantes, cuatro equipos en cada fila con un metro y medio de distancia entre compañero y compañera. Competir para llegar los primeros saltando como ranas. El último de la fila es un sapo y salta hasta el compañero de delante y así sucesivamente hasta que todos salten a la vez.	
Variantes	
Tener en cuenta que no se separen al saltar ya que tienen que saltar todos a la vez.	
Evaluación	
Observar el proceso de competencia y su adecuada participación realizando de manera adecuada la imitación de las ranas.	



Actividad didáctica N° 30	
Nombre del juego: La culebra/ Coordinación	
Objetivo de juego: Trabajar en desplazamiento activo durante la carrera, desarrollar la percepción espacio – temporal, mejorar la coordinación dinámica general.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: El propio cuerpo	
Formación y organización	
Describir el proceso de ejecución de la actividad.	
Desarrollo	
Los estudiantes se colocan en parejas, los mismos que deberán ir cogidos de la mano e intentar atrapar al resto de compañeros que deberán unirse con forme vayan siendo atrapados. Este juego implica rapidez y coordinación de los movimientos ya que al estar unidos, se pueden ocasionar caídas.	
Variantes	
Se debe intentar atrapar a un buen grupo de compañeros.	
Evaluación	
Los estudiantes deben demostrar su coordinación al desplazarse unidos al resto de compañeros y evitar caerse.	



Actividad didáctica N° 31	
Nombre del juego: Adivina adivinador/ Coordinación dinámica general	
Objetivo de juego: Desarrollar la imaginación del niño mediante ejercicios previamente establecidos para aplicar en la vida cotidiana.	
Instalación: Espacio físico.	
Material: Varios objetos, patio	
Formación y organización	
Describir el proceso de ejecución de la actividad.	
Desarrollo	
Los niños se ubican en una sola línea. El (la) educador (a) explica los usos de aquel objeto para que los niños adivinen el color que tiene, cada uno de los niños van participando simultáneamente.	
Variantes	
Cada uno de los niños va participando simultáneamente.	
Evaluación	
El niño realizando este ejercicio habrá desarrollado su imaginación.	



Actividad didáctica N° 32	
Nombre del juego: ¿A quién va?/ Coordinación dinámica general	
Objetivo de juego: Coordinar movimientos específicos de movimientos de mano y vista, a través de actividades lúdicas.	
Instalación: Espacio físico	
Material: Espacio amplio y delimitado, balones	
Formación y organización	
Círculos de seis u ocho niños por grupos	
Desarrollo	
Por grupos formaran circunferencias, a cada grupo se le entrega un balón. El jugador en posesión de este debe hacer un pase intentando engañar al receptor. Sí este no recibe o se le cae el balón, queda eliminado, si se recepta bien hará lo que el primero.	
Variantes	
El juego concluye cuando queda sólo el jugador.	
Evaluación	
El niño estos movimientos primero con la mano derecha y luego coordina con la mano izquierda.	

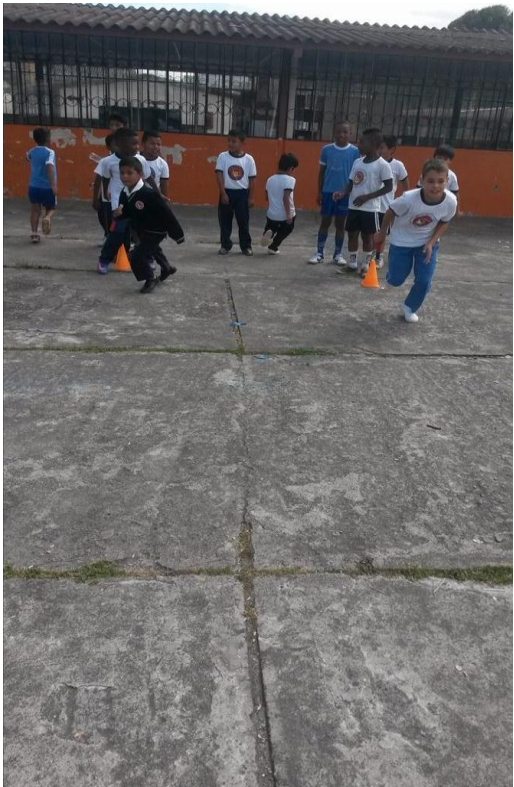


Actividad didáctica N° 33		
Nombre del juego: A lavarse/ Coordinación dinámica general		
Objetivo de juego: Coordinar movimientos de manos cuando se lava y se seca la cara y luego salir corriendo a colocarse al final de la hilera.		
Instalación: Espacio amplio		
Material: Recipiente con agua, toalla		
Formación y organización		
Hileras de seis u ocho niños por grupos		
Desarrollo		
Formados en hileras a un metro una de otra. Frente a cada hilera a una distancia de 10 metros se colocará una lavacara y un toalla, a la señal salen corriendo los primeros de cada hilera a lavarse y secarse la cara, cuando terminan de hacerlo corren a colocarse al final de cada hilera y así sucesivamente hasta que pasen todos.		
Variantes		
Deben mojarse la cara y secarse con la toalla, no saldrá el siguiente hasta que le tope quien le antecedió.		
Evaluación		
La coordinación de los movimientos y la forma como se desplaza para colocarse al final de la hilera.		



Actividad didáctica N° 34	
Nombre del juego: Batalla del balón/lucha por el balón/ Coordinación dinámica general	
Objetivo de juego: Coordinar movimientos de manos y vista al momento de realizar esta actividad.	
Instalación: Espacio amplio y delimitado	
Material: bancos, balón	
Formación y organización	
Siete niños por grupos	
Desarrollo	
Organizar dos equipos de siete jugadores. Cada equipo elige un jugador que hace de torre el que se ubica en el campo contrario, parado en la mitad de la línea de fondo sobre un banco. La idea es hacer llegar el balón mediante pases al jugador de un equipo que se halla parado sobre el banco (torre) en el campo contrario.	
Variantes	
Por cada llegada del balón a su respectiva torre se anota un punto. Gana el equipo que más puntos anota en el tiempo establecido.	
Evaluación	
El niño luego de estas actividades, estará en capacidad de coordinar los movimientos ojo mano, para mejorar su destreza al momento de pasar a la torre.	
	



Actividad didáctica N° 35		
Nombre del juego: Conduzco y paso/ Coordinación dinámica general		
Objetivo de juego: Mejorar la coordinación óculo pédica a través de ejercicios específicos		
Instalación: Espacio amplio y delimitado		
Material: balones		
Formación y organización		
Niños por grupos		
Desarrollo		
<p>En subgrupos de 10 estudiantes y frente a ellos banderolas u otros objetos y un balón. A la señal del profesor el primer alumno sale conduciendo el balón hacia la banderola desde donde hará pase largo al siguiente compañero, este ejecutará lo mismo que el anterior. Para hacer su pase a su compañero de equipo, debe rotar primeramente alrededor de la banderola.</p>		
Variantes		
<p>Los niños que incumplan con las indicaciones de docente repetirán el ejercicio hasta realizarlo bien.</p>		
Evaluación		
<p>El niño luego de estas actividades, estará en capacidad de realizar la coordinación óculo pie.</p>		

Actividad didáctica N° 36		
Nombre del juego: Defender la fortaleza/ Coordinación dinámica general		
Objetivo de juego: Mejorar la coordinación óculo pédica a través de ejercicios específicos		
Instalación: Espacio amplio y delimitado		
Material: balones		
Formación y organización		
Niños por grupos		
Desarrollo		
<p>Formar una circunferencia con 10 alumnos que construyen una choza que representa una fortaleza, uno se ubica en el centro, encargado de cuidar que la fortaleza no sea derrumbada por el balón pateado por los compañeros que forman la circunferencia. El juego termina cuando los niños pierden el interés. El balón debe ser pateado a ras de piso.</p>		
Variantes		
<p>El que derrumba la fortaleza pasa al centro a cuidarlo y anota un punto. Si la fortaleza no es derrumbada en un tiempo determinado, gana el que cuida.</p>		
Evaluación		
<p>El niño luego de estas actividades, estará en capacidad de realizar la coordinación óculo pie.</p>		

Actividad didáctica N° 37		
Nombre del juego: Defensa reforzada/ Coordinación dinámica general		
Objetivo de juego: Mejorar la coordinación óculo pédica a través de ejercicios específicos.		
Instalación: Espacio amplio y delimitado		
Material: balones		
Formación y organización		
Niños por grupos		
Desarrollo		
<p>Los jugadores se toman las manos y forman una circunferencia, un jugador designado se coloca con el balón en el centro. Este trata de lanzar el balón fuera del círculo, de modo que pase entre los jugadores por cualquier sitio debajo de la cadena formada por los brazos. Los de la circunferencia procuran rechazar el balón con cualquier parte del cuerpo, menos con las manos.</p>		
Variantes		
<p>Si el balón sale fuera de la circunferencia el jugador que lo dejó pasar debe llevar un letrero o al goleador “cargado” sobre su espalda alrededor de la circunferencia, se reinicia el juego cargando al goleador.</p>		
Evaluación		
<p>El niño luego de estas actividades, estará en capacidad de realizar la coordinación óculo pie.</p>		

Actividad didáctica N° 38	
Nombre del juego: Dribling y driblar/ Coordinación dinámica general	
Objetivo de juego: Mejorar la capacidad de desplazamiento a través de ejercicios específicos.	
Instalación: Espacio amplio y delimitado	
Material: bastones	
Formación y organización	
Niños por grupos	
Desarrollo	
Organizados en clubes de hasta 10 jugadores en columna tras de una línea de partida, a la señal establecida, los primeros de cada columna, parten desplazándose lo más rápido posible por entre los obstáculos, termina el recorrido tanto de ida como de vuelta, entregan al siguiente jugador de su columna.	
Variantes	
El jugador debe superar todos los obstáculos tanto de ida como de vuelta.	
Evaluación	
El niño, estará en capacidad de desplazarse lo más coordinadamente posible.	

Actividad didáctica N° 39		
Nombre del juego: Entrega del testigo/ Coordinación dinámica general		
Objetivo de juego: Mejorar la capacidad de desplazamiento a través de ejercicios específicos.		
Instalación: Espacio amplio y delimitado		
Material: testigos		
Formación y organización		
Niños por grupos		
Desarrollo		
Divididos en subgrupos de 6 participantes, se ubican en línea recta a 10 o 15 metros uno del otro. El profesor indica que los últimos de cada una de las columnas entreguen el testigo al siguiente compañero, el que ejecuta la misma acción hasta que el testigo llegue al primer alumno.		
Variantes		
El testigo no debe ser lanzado, sino entregado en la mano que esta hacia atrás, gana el grupo que primero termina la entrega del testigo.		
Evaluación		
El niño, estará en capacidad de desplazarse lo más rápido y coordinadamente posible, cuando realiza la entrega del testigo.		

Actividad didáctica N° 40		
Nombre del juego: Picadero (coordinación)/ Coordinación dinámica general		
Objetivo de juego: Mejorar la capacidad de saltar de diversa manera a través de ejercicios específicos con cuerda		
Instalación: Espacio amplio y delimitado		
Material: postes, cuerdas		
Formación y organización		
Niños por grupos		
Desarrollo		
En cada uno de los subgrupos se elegirán dos niños para batir la cuerda, mientras los otros saltan sucesivamente.		
Variantes		
El niño que hizo una falla al saltar, pasa a batir la cuerda, Gana el niño que luego de cierto tiempo no paso batir la cuerda.		
Evaluación		
El niño, estará en capacidad de saltar con la cuerda pero en forma coordinada.		

6.7. Impacto

6.7.1. Impacto educativo

Cuando juegan los niños y las niñas no tienen generalmente la intención de aprender, pero somos los educadores los que podemos planificar los espacios para que los niños se capaciten.

Muchos de nuestros conocimientos los hemos aprendido jugando y se está agradecido a la imaginación y destrezas de los educadores, propusieron actividades y tareas adecuadas para desarrollar el esquema corporal

6.7.2. Impacto psicológico

Existe una conciencia del valor del juego como camino para educar al hombre y como una de las mejores vías para aprender los valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades.

Mediante él, esperamos que las niñas y niños cambien, que modifique sus comportamientos para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que vayan adaptando a la realidad y a la vida.

6.7.3. Impacto social

El tiempo que dedicamos a jugar depende de la motivación del que juega y del atractivo, en parte subjetivo, del propio juego. En la sociedad actual se puede manifestar que ocupamos los espacios en los se puede jugar y que estos cambian con cierta frecuencia, se puede jugar dentro de casa, en la calle, en el campo, en una cancha deportiva. Los espacios de juego se modifican y alternan según las necesidades. Sin embargo el juego siempre tiene una duración determinado.

6.8. Difusión

La Guía de juegos lúdicos fue socializada a las docentes del nivel y niños/a que fueron motivo de la investigación, acerca de cómo desarrollar la motricidad, mediante la adecuada utilización de actividades lúdicas. La guía didáctica resulta fácil de utilizar y comprender; porque contiene aspectos básicos y fáciles de aprender a base de juegos de manera significativa.

6.9. Bibliografía

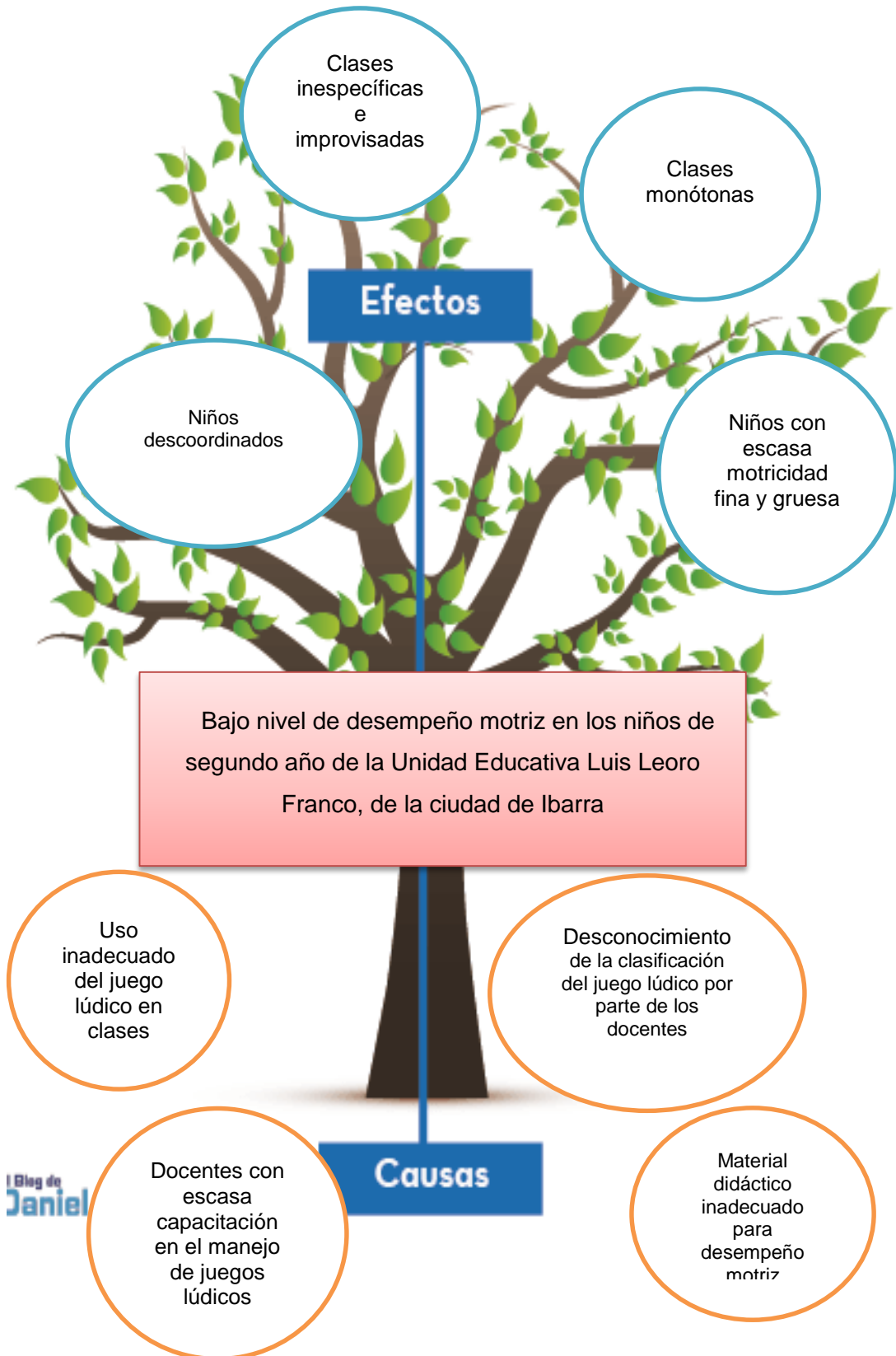
- Area, M., Parcerisa, A., & Rodríguez, J. (2010). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios*. España: Graó.
- Armijos, M. (2012). La motricidad gruesa. *Aportaciones*, 2-3.
- Berger. (2010). *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia*. Madrid España: Médica Panamericana.
- Bernal, J. (2009). *101 juegos y ejercicios para niños de 3 a 6 años*. Sevilla España: Wanceulen.
- Brenes, E., & Porras, M. (2011). *Teoría de la educación*. San José de Costa Rica: UNED.
- Brinnitzer Rodríguez, M. (2011). *Juegos y técnicas de recreación*. Buenos Aires: Bonum.
- Bucher. (2010). *Ejercicios y juegos*. Madrid: Hispano-Europea.
- Cardona Sánchez, A. (2011). *Formación de valores: teoría, reflexiones y respuestas*. México: Grijalbo.
- Chavarrea Fernández, B. E., & Uribe Pareja, I. D. (2010). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción*. Medellín: Funambuloso.
- Definición.org. (10 de Junio de 2016). *Definición.org*. Obtenido de <http://www.definicion.org/actividad>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid España: cliente@parainfo.es.

- Díaz Lucea, J. (2011). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Madrid: Inde.
- Díaz, N. (2011). *Fantasia en movimiento*. México: Noriega Editores.
- Fernández Ferrari, M. J. (2010). *El libro de la estimulación*. Argentina: Albatros.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.
- García, A., & Llull, J. (2012). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Gervilla Castillo, Á. (2013). *Didáctica básica de la educación infantil*. Madrid: Narcea.
- Gil Madrona, P., & Navarro Adelantado, V. (2010). *El juego motor en educación infantil*. Madrid: Wanceulen.
- Harré, R., & Lamb, R. (2010). *Psicología evolutiva y de la educación*. Argentina: Paidós.
- López Llobet, G., & López Llobet, M. R. (2011). *Juegos con palabras*. Madrid: Edinumen.
- Martínez, O. (2010). *Educación superior y formación de educadores*. Argentina: Paidós.
- Medina Vásquez, J., & Ortegón, E. (7 de 09 de 2012). *Cepal*. Obtenido de <http://www.cepal.org/ilpes/publicaciones/xml/3/27693/manual51.pdf>
- MIES. (2013). *Política Pública para el Desarrollo Infantil Integral*. Quito: Ministerio de Inclusión Económica y Social.
- Muñoz, A. (2003). *Educación Psicomotriz*. Bogota Colombia: Kinesis.
- Navarro Adelantado, V. (2012). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. España: INDE.
- Navarro, V. (2012). *Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona España: INDE Publicaciones.
- Novembre, J. (2013). *Experiencias de juego con preescolares*. Madrid: Morata.
- Nuevo, M. (25 de 01 de 2015). *Guía infantil*. Obtenido de Desarrollo de la psicomotricidad fina: <http://www.guiainfantil.com/1600/desarrollo-de-la-psicomotricidad-fina.html>

- Omeñaca Cilla, R., & Ruíz Omeñaca, J. V. (2012). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R. (2011). *Explorar jugar, cooperar*. Barcelona España: Paidotribo.
- ONU. (13 de 12 de 2010). *Organización de las Naciones Unidas*. Obtenido de Convención Internacional sobre los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes: <http://www.un.org/spanish/disabilities/default.asp?id=497>
- Pacciolla, A., & Mancini, F. (2012). *Cognitivismo existencia*. Colombia: San Pablo.
- Parlebas, P. (2012). *Juegos, deporte y sociedad, léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pentón, B. (2010). La motricidad fina en la etapa infantil. *Portal Deportivo*, 1 - 9.
- Pérez Cameselle, R. (2015). *Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia*. España: Ideas propias.
- Pikler, E. (2014). *Desarrollo de la motricidad global*. Madrid: Madrid.
- Pointer, B. (2014). *Actividades motrices*. Madrid: Narcea.
- Rigal, R. (2011). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Colombia: Inde.
- Sánchez, J. (2014). *Juegos motores para primaria*. Barcelona España: Paidotribo.
- Sperber, D. (2010). *Explicar la cultura. Un enfoque naturalista*. Madrid: Morata.
- Timón Benítez, L. M., & Hormigo Gamarro, F. (2010). *El juego en educación física*. Sevilla: Wanceulen.
- Woodburn, H. (2012). *El perfil perceptual motor de nuestro niños*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de problemas



Anexo 2: Matriz de coherencia

Formulación del problema	Objetivo general
<p>¿La inadecuada utilización del juego lúdico, influye en el desempeño motriz en los niños de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2015 – 2016?</p>	<p>Analizar los juegos que utilizan los docentes para el desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2015 – 2016.</p>
Subproblemas / Interrogantes	Objetivos eespecíficos
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de juegos realizan los docentes para promover el desarrollo motriz en los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco? • ¿Cuáles son los juegos lúdicos adecuados para promover el desarrollo motriz de niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco? • ¿Cuál es el nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año e educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra? • ¿En que debe consistir una propuesta alternativa para facilitar el desarrollo motriz de los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar que tipo de juegos realizan los docentes para promover el desarrollo motriz en los niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra. • Determinar los juegos lúdicos adecuados para promover el desarrollo motriz de niños y niñas de segundo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra. • Evaluar el nivel de desempeño motriz, en los estudiantes de segundo año e educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra. • Elaborar una propuesta alternativa.

Anexo 3: Matriz categorial

Definición Conceptual	Categoría	Dimensión	Indicadores
<p>Toda actividad con capacidad de promover espacios de diversión, mantenimiento físico y aprendizaje, sin limitación de ningún tipo, a pesar que su ejecución exigen el cumplimiento de reglas y normas, que fortalecen una conducta disciplinada, donde el niño tiene la capacidad de responder de acuerdo a su propia iniciativa y las demandas existentes en el entorno (Brinnitzer Rodríguez, 2011, pág. 4).</p>	<p>Juego lúdico</p>	<p>Juego funcional</p>	<p>Movimientos musculares</p>
		<p>Juego constructivo</p>	<p>Combina elementos</p>
		<p>Juego simbólico</p>	<p>Crea acciones</p>
		<p>Juego con reglas</p>	<p>Motiva el reconocimiento</p>
<p>El desplazamiento en el ser humano, es el principal mecanismo empleado para aprender, de manera que los cambios a nivel psíquico, biológico y físico estén relacionados con la facilidad de movilidad que adquiere durante su evolución, en relación directa con el peso y la estatura hasta alcanzar la madurez durante la pubertad y la adolescencia (Pikler, 2014, pág. 25).</p>	<p>Desempeño motriz</p>	<p>Motricidad Guesa</p>	<p>Movimiento</p>
			<p>Equilibrio</p>
			<p>Lateralidad</p>
			<p>Esquema corporal</p>
			<p>Tono muscular</p>
			<p>Coordinación general</p>
			<p>Coordinación visomotora</p>

Anexo 4: Encuesta docente de cultura física

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

CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

FÍSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO

FECHA:

OBJETIVO: Implementar el juego lúdico como recurso didáctico para mejorar el desempeño motriz de los estudiantes, de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2015 – 2016.

INSTRUCCIONES:

Por favor, lea detenidamente atentamente las preguntas y respóndalas con la mayor sinceridad posible.

1. ¿A qué nivel imparte las clases de educación física?
Inicial () Básica () Bachillerato ()
2. ¿Cuándo imparte las clases de educación física, incluye al juego como recurso didáctico?
Siempre () Casi siempre () Nunca ()
3. ¿Considera al juego como un recurso motivador, en la clase de educación física?
Si () No ()
4. ¿Con que frecuencia usa el juego, en las clases de educación física?
Siempre () Casi siempre () Nunca ()

5. ¿Qué tipos de juego incluye con mayor frecuencia, en sus clases?
Psicomotores () Sensoriales () Cognitivos ()
Sociales () Afectivo emocionales ()
6. ¿Conoce las ventajas de incluir el juego, en las clases de educación física?
Si () No ()
7. ¿En qué aspectos beneficia el juego al niño, en su desarrollo integral?
Social () Cognitivo () Motriz ()
8. ¿Aplica los juegos de acuerdo a las edades de los estudiantes?
Si () No ()
9. ¿Cuándo el niño juega libremente que le permite conocer al docente?
- Sus habilidades
 - Sus dificultades
 - Su afinidad en grupo
 - Ninguna
10. ¿Cuáles juegos realizan con más frecuencia los estudiantes durante el recreo?
- Persecución
 - Carreras
 - Cogidas
 - Ninguno

MUCHAS GRACIAS, POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5: Ficha de observación estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTUDIANTE

OBJETIVO: Implementar el juego lúdico como recurso didáctico para mejorar el desempeño motriz de los estudiantes, de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2015 – 2016.

Indicador	Criterios a evaluar	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio	En proceso
Movimiento	1. Imita movimientos con facilidad				
Equilibrio	2. Salta en un pie				
	3. Camina sobre una línea recta				
	4. Camina en talones y puntas (alternando)				
Lateralidad	5. Reconoce su lado izquierdo y derecho				
Esquema corporal	6. Identifica partes del cuerpo				
Tono muscular	7. Salta en dos pies				
Coordinación visomotora	8. Lanza la pelota hacia su compañero y viceversa				
Coordinación	9. Sube gradas				
	10. Marcha con coordinación				

Anexo 6: Certificado de aplicación de la propuesta



UNIDAD EDUCATIVA "LUIS LEORO FRANCO"

Ibarra - Imbabura
Teléf: 950-515

Ibarra, 15 de junio del 2016

A petición verbal del interesado/a, la suscrita Rectora de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco"

CERTIFICA:

QUE: El estudiante, **CHAMORRO LIMA CRISTIAN GABRIEL**, con cédula de Identidad Nro. 0401828512, aplico la encuesta a los docentes de Educación Física y Guía de Observación el día martes 24 de mayo de presente año, a los niños de los segundos años de Educación Básica de esta de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco 2015-2016, como parte del desarrollo de su trabajo de grado con el tema: **EL JUEGO LUDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA MOTRIZ.**

Es todo cuanto puedo certificar, facultando al interesado dar el uso del presente documento como estime conveniente.


Esp. Aníta Vilca
RECTORA



Anexo 7: Certificado de socialización



UNIDAD EDUCATIVA "LUIS LEORO FRANCO"

Ibarra - Imbabura
Teléf: 950-515


Ibarra, 14 de junio del 2016

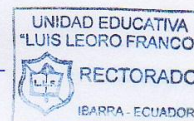
A petición verbal del interesado/a, la suscrita Rectora de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco"

CERTIFICA:

QUE: El estudiante, **CHAMORRO LIMA CRISTIAN GABRIEL**, con cédula de Identidad Nro. 0401828512, socializó la propuesta con el tema "**GUIA DE JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO MOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES**", dirigido a los segundos años de Básica de esta Unidad Educativa Luis Leoro Franco 2015-2016 como parte del desarrollo de su trabajo de Grado con el tema: **EL JUEGO LUDICO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA MOTRIZ.**

Es todo cuanto puedo certificar, facultando al interesado dar el uso del presente documento como estime conveniente.


Esp. Anita Vilca
RECTORA



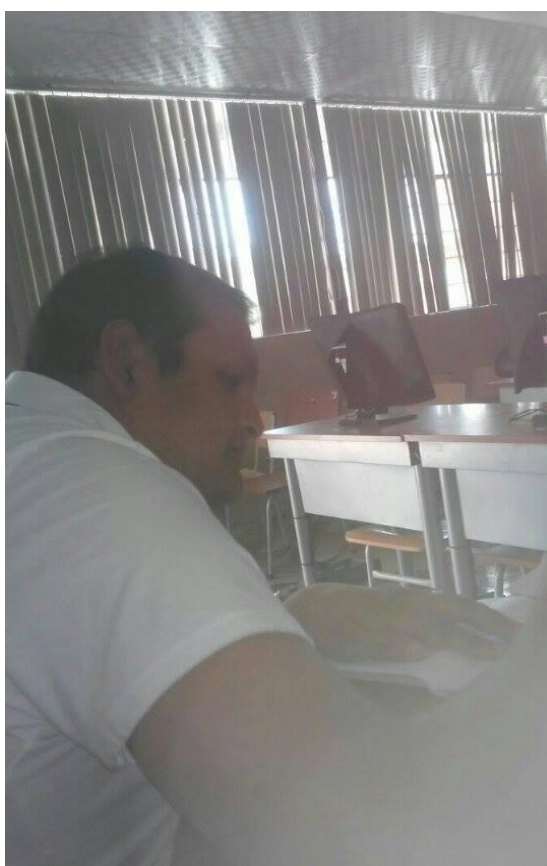
Anexo 8: Certificado del CAI

ABSTRACT

This research about "THE LUDIC GAME AS A TEACHING RESOURCE TO IMPROVE STUDENT'S MOTOR PERFORMANCE ON THE SECOND YEAR OF BASIC GENERAL EDUCATION in UNIDAD EDUCATIVA LUIS LEORO FRANCO IN IBARRA CITY IN THE SCHOOL YEAR 2015 – 2016 by using games as a teaching resource, without forgetting that nowadays, the game is a key motor development instrument, it must be included in physical education classes, at the same time this work emphasizes that teachers should know the features and benefits this practice of ludic games provides. Since the motor skills have much to do in the subsequent consolidation of complex learning. Taking into account as a result of this research is to obtain an alternative proposal to overcome the problem. In order to accomplish this, the background and current situation of the aim to establish the general and specific objectives and define the research in time and space, with this data the research question was established with its causes and effects. For the development of this research, the theoretical framework was built, sustaining the scientific development of the proposal. To achieve the objectives, a purposeful, descriptive and exploratory methodology was used with the support of inductive, deductive, analytic, synthetic, statistical methods; and as technique a survey and observation were applied, it facilitated the process of analysis and tabulation of the information obtained through a survey from teachers of physical education area and students of the second year and an observation sheet, which allowed to know the psychomotor level of children. Once this stage was completed, the proposal was carried out, which was a guide about ludic development of the motor skills of children in small physical space activities. This allowed to issue conclusions and recommendations regarding the feasibility, durability and performance of the proposal. As a last point, impacts caused by its implementation were analyzed.



Anexo 9: Fotografías encuesta docentes



Anexo 10: Fotografías ficha de observación



Anexo 11: Socialización



