



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUIS LEORO FRANCO, DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN AÑO LECTIVO 2014 – 2015

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, especialidad Educación Física

AUTORA:

Pomasqui Hernández Alexandra V.

DIRECTOR:

Dr. Vicente Yandún Yalamá Msc.

Ibarra, 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Después 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 participar como Director del Trabajo de Grado con el siguiente tema: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUIS LEORO FRANCO, DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN AÑO LECTIVO 2014 – 2015.** Trabajo realizado por el señor egresado: Pomasqui Hernández Alexandra previo a la obtención del título de Licenciado en Educación Física

Al 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.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad.

Dr. Vicente Yandún Yaláma Msc
DIRECTOR TRABAJO DE GRADO

Ibarra, Diciembre 2016



**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:	100404350-9	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Pomasqui Hernández Alexandra Vanessa	
DIRECCIÓN:	Ibarra, Víctor Gómez Jurado 1-07 y Luis Felipe Borja	
EMAIL:	Dostyn2008@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	2630-825	TELÉFONO MÓVIL 0958880475

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUIS LEORO FRANCO, DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN AÑO LECTIVO 2014 – 2015
AUTOR (ES):	Pomasqui Hernández Alexandra Vanessa
FECHA: AAAAMMDD	2017/02/20
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Educación Física.
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Vicente Yandún Y.

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Pomasqui Hernández Alexandra Vanessa, con cédula de identidad Nro. 100404350-9, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 20 días del mes de Febrero del 2016

LA AUTORA:

(Firma).....
Nombre: Pomasqui Hernández Alexandra Vanessa
C.C. 100404350-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Pomasqui Hernández Alexandra Vanessa, con cédula de identidad Nro. 100404350-9 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado titulado: **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUIS LEORO FRANCO, DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN AÑO LECTIVO 2014 - 2015**

Que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad 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.

Ibarra, a los 20 días del mes de Febrero del 2017

(Firma).....
Nombre: Pomasqui Hernández Alexandra Vanessa
Cédula: 100404350-9

DEDICATORIA

A mi madre y hermanas con mucho amor y cariño por apoyarme en todo momento, por sus consejos, por fomentar en mí los deseos de superación y éxito en mi vida, en especial a mi madre que con su ejemplo, tenacidad y firmeza ha inculcado en mí, valores morales y éticos que me han ayudado a superar los momentos difíciles y sobre todo ha sabido guiarme para culminar mi carrera profesional.

A mi hijo, Dostyn y a mi esposo Jonathan, objeto de mi esfuerzo, dedicación y superación, y por darme las fuerzas para seguir adelante en este camino hacia mi profesionalización.

Vanessa

AGRADECIMIENTO

Ante todo gracias a Dios, por permitirme seguir esta carrera de servicio a mis semejantes y terminar mis estudios en forma satisfactoria.

A la Universidad Técnica del Norte, emblemática Institución Educativa del Norte del país que supo forjar mi profesión.

A mis maestros por haber compartido sus conocimientos y experiencias que serán indispensables para desempeñarme en mi vida profesional.

Al Msc. Vicente Yandún por haberme guiado y entregado sus conocimientos y experiencia para la consecución de este proyecto.

A mis compañeros, y a todas las personas que supieron motivarme en la diaria lucha hacia la consecución del objetivo con sus consejos y recomendaciones.

Vanessa

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.3 Formulación del Problema.....	5
1.4 Delimitación del Problema.....	6
1.4.1 Unidades de Observación.....	6
1.4.2 Delimitación Espacial.....	6
1.4.3 Delimitación Temporal.....	6
1.5 Objetivos.....	6
1.5.1 Objetivo General.....	6

1.5.2	Objetivos Específicos.....	6
1.6	Justificación.....	7
1.7	Factibilidad.....	8
CAPÍTULO II.....		9
2.	MARCO TEÓRICO.....	9
2.1	Fundamentación Teórica.....	9
2.1.1	Fundamentación Filosófica.....	10
2.1.2	Fundamentación Psicológica.....	11
2.1.3	Fundamentación Pedagógica.....	12
2.1.4	Fundamentación Sociológica.....	14
2.1.5	Fundamentación Legal.....	15
2.1.6	Los juegos didácticos.....	16
2.1.7	Beneficios del juego.....	21
2.1.8	El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos.....	22
2.1.9	El juego en el contexto educativo.....	23
2.1.10	El juego en el desarrollo de la personalidad infantil.....	24
2.1.11	Características de los juegos didácticos.....	25
2.1.12	Clasificación de los juegos didácticos.....	26
2.1.13	Desarrollo motriz.....	31
2.1.14	Características del desarrollo psicomotor.....	32
2.1.15	Teorías generales del desarrollo	33

2.1.16.	Motricidad gruesa.....	34
2.1.17	Coordinación general.....	41
2.1.18	Motricidad fina.....	42
2.2	Posicionamiento Teórico Personal.....	45
2.3	Glosario de Términos.....	46
2.4	Interrogantes de Investigación.....	50
2.5	Matriz Categorical.....	51
CAPÍTULO III.....		52
3.	MARCO METODOLÓGICO.....	52
3.1	Tipo de Investigación.....	52
3.2	Métodos.....	53
3.3	Técnicas e Instrumentos.....	55
3.4	Población.....	55
3.5	Muestra.....	55
CAPÍTULO IV.....		57
4	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	58
4.1.1	Resultados de la encuesta aplicada a los docentes.....	58
4.1.2	Resultados de la ficha de Observación.....	68
CAPÍTULO V.....		82
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	82

5.1	Conclusiones.....	82
5.2	Recomendaciones.....	83
5.3	Contestación a las interrogantes de investigación.....	84
CAPÍTULO VI.....		86
6	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	86
6.1	Título de la Propuesta.....	86
6.2	Justificación.....	86
6.3	Fundamentación.....	88
6.4	Objetivos.....	98
6.4.1	Objetivo General.....	98
6.4.2	Objetivos Específicos.....	98
6.5	Ubicación Sectorial y Física.....	98
6.6	Desarrollo de la Propuesta.....	99
6.7	Impacto.....	130
6.8	Difusión.....	132
6.9	Bibliografía.....	133
	Anexos.....	136
	Árbol de Problemas.....	137
	Matriz Categorical.....	138
	Matriz de Coherencia.....	139
	Encuesta a los docentes.....	140

Fichas de Observación.....	142
Certificaciones.....	144
Fotografías.....	147

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	Juegos didácticos para el desarrollo motriz.....	58
Cuadro N° 2	Capacitación sobre juegos didácticos.....	59
Cuadro N° 3	Juegos didácticos modernos e innovadores.....	60
Cuadro N° 4	Ambientes estimulantes el desarrollo motriz.....	61
Cuadro N° 5	Beneficios de los juegos didácticos.....	62
Cuadro N° 6	Motricidad y desarrollo psicológico - emocional.....	63
Cuadro N° 7	Juegos didácticos y expresión corporal.....	64
Cuadro N° 8	Juegos didácticos y motricidad.....	65
Cuadro N° 9	Necesidad de una guía de actividades.....	66
Cuadro N°10	Necesidad de una guía de actividades.....	67
Cuadro N° 11	Se desplaza sin dificultad.....	68
Cuadro N° 12	Mantiene el equilibrio en un solo pie.....	69
Cuadro N° 13	Trepa en una resbaladera y se desliza.....	70
Cuadro N° 14	Movimientos rítmicos al son de la música.....	71
Cuadro N° 15	Sube y baja escaleras alternando los pies.....	72
Cuadro N° 16	Cuando corre se puede detener	73
Cuadro N° 17	Gatea sobre tablas y sillas coordinadamente.....	74
Cuadro N° 18	Salta una altura de 30 centímetros.....	75
Cuadro N° 19	Pliega papel por la mitad	76

Cuadro N° 20	Realiza formas variadas con plastilina.....	77
Cuadro N° 21	Construye torres de diez o más cubos.....	78
Cuadro N° 22	Traza un círculo con el modelo de un adulto.....	79
Cuadro N° 23	Dibuja un monigote y partes del cuerpo.....	80
Cuadro N° 24	Imita el trazo del cuadrado.....	81

INDICE DE GRÁFICOS	59
Gráfico N° 1	Juegos didácticos para el desarrollo motriz..... 60
Gráfico N° 2	Capacitación sobre juegos didácticos..... 61
Gráfico N° 3	Juegos didácticos modernos e innovadores..... 62
Gráfico N° 4	Ambientes estimulantes el desarrollo motriz..... 63
Gráfico N° 5	Beneficios de los juegos didácticos..... 64
Gráfico N° 6	Motricidad y desarrollo psicológico - emocional..... 65
Gráfico N° 7	Juegos didácticos y expresión corporal..... 66
Gráfico N° 8	Juegos didácticos y motricidad..... 67
Gráfico N° 9	Necesidad de una guía de actividades..... 68
Gráfico N°10	Necesidad de una guía de actividades..... 69
Gráfico N° 11	Se desplaza sin dificultad..... 70
Gráfico N° 12	Mantiene el equilibrio en un solo pie..... 71
Gráfico N° 13	Trepa en una resbaladera y se desliza..... 72
Gráfico N° 14	Movimientos rítmicos al son de la música..... 73
Gráfico N° 15	Sube y baja escaleras alternando los pies..... 74
Gráfico N° 16	Cuando corre se puede detener 75
Gráfico N° 17	Gatea sobre tablas y sillas coordinadamente..... 76
Gráfico N° 18	Salta una altura de 30 centímetros..... 77
Gráfico N° 19	Pliega papel por la mitad 78
Gráfico N° 20	Realiza formas variadas con plastilina..... 79

Gráfico N° 21	Construye torres de diez o más cubos.....	80
Gráfico N° 22	Traza un círculo con el modelo de un adulto.....	81
Gráfico N° 23	Dibuja un monigote y partes del cuerpo.....	
Gráfico N° 24	Imita el trazo del cuadrado.....	

RESUMEN

Durante las prácticas pre profesionales en los diferentes centros e instituciones educativas del nivel inicial, se pudo determinar que existen falencias a nivel motriz de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil “Luis Leoro Franco” de la ciudad de Ibarra, los cuales se deben a diversos factores que entran en juego en la dinámica y coordinación del movimiento. Por otro lado, la limitada aplicación de estrategias adecuadas al desarrollo cronológico y evolutivo de los niños por parte de los docentes, no permiten una potenciación de habilidades y destrezas motoras, impidiéndoles de esa manera conseguir el tan anhelado desarrollo integral del niño, con sus diversas áreas de intervención, es decir la motriz gruesa y fina. Se puede ver además que, las instituciones educativas no cuentan con la infraestructura necesaria para un desarrollo óptimo de sus capacidades y competencias motrices. Por lo anterior, se vio la necesidad de realizar la presente investigación, y tratar de solucionar con una propuesta alternativa, los diferentes problemas que se detectaron. Las actividades realizadas dentro del aula para mejorar el desarrollo motriz de los niños, tienen limitada aplicación, pues los docentes desconocen gran parte de los beneficios y utilidad de la aplicación de los juegos didácticos. Esto se pudo conocer mediante la aplicación de encuestas a las docentes, como también una ficha de observación en los niños y niñas, con lo cual, se obtuvo un panorama general de las causas que ocasionan el escaso desarrollo motriz, producto de una deficiente estimulación lúdica y recreativa. Se seleccionó actividades que permitan elevar el nivel de motricidad tanto gruesa como fina, beneficiando tanto el área física como cognitiva del niño de 3 a 4 años, y se pudo observar cómo se iba superando ciertas barreras y limitantes del aspecto motriz de forma adecuada. Todas estas actividades se recopilaron en una propuesta que se aplicó a los niños y niñas, y además se socializó entre las docentes del Centro Infantil, y con ello se logró al final evaluar, y constatar que se mejoraban sustancialmente sus destrezas motoras y habilidades cognitivas. No se puede dejar de lado la

aplicación adecuada de estímulos correctivos innovadores y la acción mediadora de la docente, la cual, promoverá un alto nivel de desarrollo motriz, adecuado a la edad de los niños y en relación con los objetivos del currículo de educación inicial vigente en el país.

Descriptor: Juegos didácticos, desarrollo motriz, motricidad gruesa, motricidad fina.

ABSTRACT

This research was based on the pre-professional practices, in different centers and educational institutions of initial level, it was determined that there are failures at motor level in the children from 3 to 4 years in "Luis Leoro Franco" Children's Center in Ibarra city, which due to various factors that enter in game in the dynamics and movement coordination. On the other hand, the limited application of appropriate strategies to the chronological and evolutionary development of children by teachers, they do not allow a power enhancement and motor skills, preventing the integral development of child with its various areas of intervention, that is the gross and fine motor. It can see also that educational institutions do not have the necessary infrastructure for an optimal development of their capacities and motor skills. Therefore, it was necessary to carry out this research, and try to solve the problem with an alternative proposal, also different problems were detected. The activities carried out in the classroom to enhance motor development of children, they have limited application because teachers ignore a lot of benefits and usefulness of the application of educational games. This could be know by applying surveys to teachers, as well as an observation sheet for children, which gave an overview of the causes that produce the poor motor development, resulting from poor recreational stimulation. Activities were selected to raise the level of both gross and fine mobility, benefiting both the physical and cognitive areas of the child from 3 to 4 years and it was seen that certain barriers and limitations of the motor aspect were adequately overcome. All these activities were compiled in a proposal that was applied to children, and also it was socialized with the teachers of the Children's Center, and with that in the end it was possible to evaluate, and to verify that their motor and cognitive skills were substantially improved. We cannot leave aside the appropriate application of innovative corrective clusters and mediating action of teachers, which will promote a high level of motor development, appropriate to the age of the children and in

relation to the objectives to the initial education curriculum in force in the country.

Descriptors: Educational games, motor development, gross motor skills, fine motor skills.

INTRODUCCIÓN

La investigación conlleva a conocer como la aplicación de juegos didácticos contribuye al desarrollo motor del niño y niña del nivel inicial, ya que cambia el enfoque de las actividades psicopedagógicas y educativas en general, mejorando la aptitud física y mental en el aspecto tanto individual como grupal.

La investigación pretende reivindicar el valor de la intención y acción educativa de los docentes como un instrumento válido para repensar las experiencias formativas que producen en la enseñanza, es decir, las representaciones de los saberes, conocimientos y creencias sobre la enseñanza que desarrollan susceptibles de ser reelaboradas para conocer los rasgos básicos en materia de formación pedagógica del profesorado del Nivel Inicial. Se parte de la premisa de que el nivel de estructuración de las actividades para el desarrollo motor es simple y tradicional, caracterizados por acciones aisladas, cuando no repetitivas, dificultades para llevar a cabo la idea del juego y para establecer las relaciones con los demás infantes, las cuales son escasas y faltas de creatividad e imaginación.

Si el juego didáctico no ha sido aplicado de manera adecuada y eficiente, entonces no se puede hablar de una verdadera acción educativa. No se propicia la socialización del niño y la niña, y se puede afirmar que, solo de manera imprecisa, contribuye a su desarrollo en otras esferas. Es evidente que la deficiente participación del adulto o del docente limitan de manera significativa las posibilidades educativas del juego, posibilidades que llevan implícito el saber jugar, por parte de los niños y el saber “dirigir” por parte de los educadores.

La actividad lúdica sobre la esfera social y la intelectual, no está debidamente implementada, haciéndose necesaria la capacitación para

revalorizar cada uno de los aspectos intervinientes en este tipo de actividades y que contribuye al desarrollo integral del niño. El documento se compone de seis capítulos, que son:

Capítulo I, contiene el Problema de investigación, donde se encuentra los antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, delimitación del problema, objetivo general y específicos, justificación, y factibilidad.

Capítulo II, contiene el Marco Teórico, que contiene las diferentes fundamentaciones, desarrollo teórico de las variables, posicionamiento teórico personal, glosario de términos y los interrogantes de la investigación.

Capítulo III, es la Metodología, donde se describe el tipo de investigación, métodos de investigación, técnicas e instrumentos, población y muestra.

Capítulo IV, corresponde al Análisis e Interpretación de los resultados, haciendo uso de cuadros y gráficos fáciles de entender y acompañados por un análisis e interpretación escrito que sustenta el marco teórico de la investigación.

Capítulo V, están las Conclusiones y Recomendaciones de la investigación, y la respuesta a los interrogantes de la Investigación.

Capítulo VI, se presenta la Propuesta como un aporte de esta investigación, que contiene el tema, datos informativos, objetivos y la propuesta de solución al problema.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Desde la antigüedad al juego como tal se le ha considerado como sinónimo de armonía, alegría, placer, satisfacción personal y grupal, en fin el juego es considerado como una diversión, que ayuda que los niños aprendan sus movimientos finos y gruesos de una manera juguetona o de una manera efectiva, también conocida de una manera duradera. Entonces como una conclusión se manifiesta que el juego es una actividad que genera placer, satisfacción, cuando los niños están aprendiendo a moverse de un lugar a otro, a realizar en parte los movimientos finos. Pero en estas edades se desarrolla en gran medida la motricidad gruesa, dada las circunstancias que los niños presentan al momento de aprender tal o cual habilidad.

Los juegos didácticos durante muchos años son las herramientas didácticas que las maestras utilizan para el desarrollo motriz en niños y niñas, si bien es cierto el juego es la estrategia didáctica que ayuda a los niños a que aprendan los diferentes contenidos que se imparten en las aulas o en las diferentes rincones de aula.

Es por ello que las maestras deben conocer muy a fondo acerca de los juegos didácticos, su estructura, sus características para cada edad biológica y cronológica y también deben conocer y saber su clasificación, para evitar inconvenientes. Si se dice que el juego son actividades naturales en la que participan los niños de manera espontánea, entonces

las maestras deben ser una caja de sorpresas, para que los niños aprendan y desarrollen la motricidad, que son la base de los movimientos.

Como un breve comentario se manifiesta que los juegos didácticos son trascendentales o importantes tanto para las maestras, porque se facilita el desarrollo de la clase, como para los niños, que recibe ese conocimiento de manera juguetona, como el niño aprende jugando sus conocimientos serán más duraderos y significativos, pero se ha detecta un problema en donde están fallando de forma parcial, como el desconocimiento de los juegos didácticos, para determinada edad, las características y las condiciones que se debe cumplir para que los niños desarrollen su motricidad jugando.

El juego es un medio didáctico, que ayuda a que los niños siempre estén motivados, con deseos de aprender más y más y nuevas cosas, los juegos didácticos ayudan a que se desarrolle de la mejor manera dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, permite organizar todo el proceso didáctico de manera lógica, para ello las maestras deben considerar los siguientes procedimientos didácticos para llevar esta actividad didáctica de la mejor manera.

Para seguir un proceso de enseñanza aprendizaje dentro de una planificación los docentes deben cumplir los siguientes aspectos para llevar a cabo esta actividad de la mejor manera, primeramente se debe elegir la temática, los objetivos que va conseguir con la aplicación de ese juego, las características o conceptualización, establecer las normas y reglas para llevar a cabo, ubicar el mejor método, técnica y procedimientos didácticos, desarrollar la parte principal del juego, que se refiere a la construcción del conocimiento, en este apartado con la

participación constante del maestro se cumplirá con los objetivos previstos, también en esta parte el principal protagonista de este proceso son los niños, ellos aprenderán los diversos contenidos en este caso del desarrollo motriz de manera juguetona o de manera significativa..

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los juegos didácticos son herramientas importantísimas que ocupan un lugar en el mundo teórico y práctico de la educación infantil. El juego existe desde tiempos remotos. El ser humano juega por mediante estas actividades los niños se distraen y gozan haciendo ejercicios a a ellos les gusto, un niño hace siempre lo que hace por motivación y la mayoría de las cosas las aprende jugando, que en estas edades el juego que predomina es el juego simbólico, a través del juego el niño busca aprender y desarrollar sus movimientos gruesos, medir sus fuerzas con sus pares. El juego es una manifestación alegre, optimista y plena de energía vital, ejercita los músculos, oxigena los pulmones, fortalece el corazón, agudiza la inteligencia y airea la mente.

Hoy en día las instituciones educativas manifiestan que los niños deben aprender los diversos contenidos jugando, porque jugar no es un mecanismo de perder el tiempo, más bien el niño o el estudiante gana, porque a través del juego aprende muchas cosas significativas. El juego es importante para el crecimiento y desarrollo motriz, jugar es divertirse, jugar es luchar para superar las dificultades que se presentan. El reconocimiento del juego como actividad no solo de placer sino también de aprendizaje, adquiere una dimensión central en la pedagogía, que es el camino para llegar a prender algún determinado movimiento, estos movimientos deben ser varios con el propósito de alcanzar las metas propuestas para ello el docente utilizará uno o varios procedimientos didácticos, cuya finalidad es el desarrollo motriz de los niños.

El juego es una actividad didáctica fundamental en el proceso evolutivo infantil, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales, motrices y actitudinales, pero el campo de estudio es el desarrollo motriz, porque al niño desde tempranas edades se le debe enseñar ciertos juegos que desarrollen su motricidad. Por medio de la actividad del juego los niños y las niñas crean un mundo a su medida, donde las relaciones entre ellos son de igual a igual. Para adentrarnos al problema como un breve comentario se ha detectado que las maestras utilizan a veces los mismos juegos para desarrollar tal o cualidad, si bien es cierto que cada juego cumple su rol o su objetivo para desarrollar tal o cual actividad.

Luego de conocer estos antecedentes se da a conocer las siguientes causas y efectos que ayudan a comprender y detectar esta problemática que si no es corregida a tiempo tendrá serias dificultades de integración y de coordinación de sus movimientos gruesos y finos, que hoy por hoy serán motivo del análisis del tema en mención.

Limitada creatividad para formular juegos didácticos por parte de los maestros, cuando están impartiendo los diferentes ejercicios para el desarrollo motriz, todo este aspecto antes mencionado ha ocasionado muchos efectos negativos como niños desmotivados, con pocos deseos de aprender cosas nuevas como el movimiento.

Deficiente utilización del juego didáctico dentro del proceso enseñanza aprendizaje por parte del maestro dentro de los rincones infantiles ha ocasionado un limitado desarrollo de la motricidad fina y gruesa, que estos aspectos que no son adecuadamente formados en el tiempo adecuada, se tendrá problemas posteriores en el desarrollo de las

dos motricidades, que son de vital importancia para el desarrollo motriz de los niños.

Existe otros problemas, cuando se aplicando un juego, generalmente en su mayoría de docentes existe un desconocimiento de los objetivos que persigue cada juego infantil, para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, es decir se realizan actividades realizar por realizar, sin perseguir un objetivo concreto, todos estos aspectos ha afectado al desarrollo de las habilidades básicas que todo ser humano debe dominar según avance su edad biológica y cronológica.

Finalmente como causa directa que en la actualidad está causando daño como es el excesivo uso de aparatos tecnológicos que utilizan los niños ha influenciado en el nivel del desempeño autónomo, por ejemplo desde tempranas edades les dan celulares, tablets o ya están utilizando internet para ver los dibujos animados, todos estos medios ha ocasionado que los niños sean menos activos y tengan serias dificultades en el desarrollo motriz, que es fundamental dentro de los procesos de formación, para ello el docente debe utilizar variedad de métodos, técnicas y procedimientos didácticos que son ayudas didácticas para desarrollar la motricidad de los niños y niñas.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera los juegos didácticos inciden en el desarrollo motriz de niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Unidades de Observación

Las unidades de observación fueron 128 niños y las maestras que imparten clases en estos paralelos.

1.4.2 Delimitación Espacial

La investigación se llevó a cabo en el Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.

1.4.3 Delimitación temporal

Los investigación se llevó a cabo en año lectivo 2014 – 2015

1.5 OBEJTIVOS

1.5.1 Objetivo General

- Determinar cómo inciden los juegos didácticos en el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el tipo de juegos didácticos que utilizan las maestras para el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015.

- Valorar el nivel de desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015.
- Elaborar unja propuesta alternativa para mejorar el desarrollo motriz para los niños y niñas de 3 a 4 años.

1.5 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación del problema propuesto es original ya que se averiguara acerca de cómo las docentes de esta importante institución están utilizando los juegos como medio didáctico para enseñar determinados contenidos, en este caso el desarrollo motriz, que es una situación de vital importancia para el desarrollo integral del niño desde su temprana edad.

Considerando la verdadera Importancia del juego didáctico se hace menester resaltar algunos aspectos positivos como cuando un niño juega, estos viven esta actividad como algo que ayuda a despertar el interés, la creatividad, los deseos de volcar toda su energía, si bien es cierto el niño es un ente que jamás se cansa, siempre le gusta estar jugando, es por ello que las maestras de estos niveles educativos deben aprovechar esta energía para enseñar nuevas cosas que ayuden a fortalecer su actividad física y mental. El juego didáctico desde el punto de vista de los adultos, el juego adquiere una importancia relevante en diversos aspectos del desarrollo infantil, es importante este tipo de juegos para para el crecimiento corporal, a medida que el niño aprende las habilidades básicas como correr, saltar, lanzar ha aprendido algunas situaciones que le ayudará en desenvolvimientos posteriores.

La misión de la presente investigación es coadyuvar en la solución de esta problemática, si bien es cierto el juego es la actividad natural que todo ser humano practica desde que nace y conforme avanza su desarrollo de su vida, pero que lamentablemente con el apareamiento de la tecnología, se ha dejado de lado algo tan importante para el desarrollo infantil, es por ello una vez detectado esta problemática la maestra o padre de familia juegan un papel importante dentro de los procesos de adquisición de habilidades, para ello se les debe enseñar variedad de juegos, pero persiguiendo objetivos concretos.

La visión de la institución es corregir estas falencias una vez que ha sido detectado estas falencias que tanto daño están haciendo en los procesos de formación de los niños, es por ello que a través del juego se aprende a descubrir y experimentar, manipular objetos, el niño mediante el juego ira descubriendo su nivel de desarrollo motriz.

Los principales beneficiarios directos de este proceso de investigación serán los niños los padres de familia y la institución donde se están preparando. Existe gran interés por parte de las autoridades, docentes, padres de familia para que se lleve a cabo esta importante investigación, Esta tendrá gran utilidad teórica, práctica y metodológica, porque este documento servirá como medio de consulta y servirá como inicio para futuras investigaciones de mucha gran profundidad.

1.7 FACTIBILIDAD

Esta investigación fue factible ejecutarle porque existe interés para que se investigue este problemática este ayudara a solucionar los problemas detectados en el diagnóstico, los gastos financieros de principio a fin serán cubiertos por el investigador.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El juego es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que pueden ensayar respuestas diversas situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades de ese momento. Esta situación imaginaba le permite al niño desprenderse del significado real de los objetos “suspender” la representación del mundo real y establecer una realidad alternativa posible de la construcción del “como sí”.

El juego tiene las siguientes características, el juego desde el punto de vista psicológico, resultan particularmente útiles para la enseñanza; la motivación intrínseca, la simbolización y la relación medios fines. En este sentido, los maestros tienen algunas certezas. Saben que basta con decir “vamos a jugar” para que los niños se entusiasmen” con la propuesta y se sientan motivados a realizarla. Saben que crear un marco ficcional en donde la fantasía y la imaginación se den la mano, las posibilidades de pensar más allá de la tarea y genera intervenciones ricas y variadas. Saben también, que buscar caminos alternativos para llegar a un fin puede ser una estrategia útil para resolver problemas. (Sarlé, 2008, pág. 20)

Al respecto se puede manifestar que el desarrollo infantil es un proceso continuo, durante el cual se presentan cambios en el niño en el aspecto tanto físico como mental que establecen una relación con el medio social y natural. Por lo general se espera que mediante esta relación el niño aprenda a desarrollarse con sociabilidad, autonomía, expresión verbal fluida y con habilidades creativas e intelectuales, sin embargo, no siempre suele ocurrir de esta manera y ello por diversos

factores, entre los que destaca la falta de un apoyo didáctico que guíe al educador en el proceso enseñanza aprendizaje.

2.1.1 Fundamentación Filosófica

Teoría Humanista

El desarrollo del niño, que se caracteriza por el esfuerzo y el ejercicio individual, no se presenta solamente como un simple fenómeno natural relacionado con la edad, sino que también deriva de las manifestaciones psíquicas. Es muy importante que el niño pueda recoger las imágenes y mantenerlas claras y ordenadas, porque el ego edifica su propia inteligencia gracias al vigor de las energías sensitivas que la guían.

Por medio de esta labor interior y ocultar se construye la razón la razón, es decir, lo que, en última instancia caracteriza al hombre, ser racional, individuo que razonando y jugando, puede mandar y cuando lo manda se pone en movimiento. Para comprender la esencia del movimiento, hay que considerarlo como la encarnación funcional de energía creadora que eleva al hombre a la cumbre de su especie y que anima a su aparato motor, instrumento actúa en el ambiente exterior realizando su ciclo personal, su misión. (Zapata, 2002, pág. 27)

La implementación de juegos didácticos en estas etapas infantiles hace referencia a los diferentes niveles de maduración que los niños muestran en relación con su edad cronológica, debido a lo cual algunos pequeños requieren de mayor estimulación o mayor actividades de juegos para que se desarrolle su habilidades motrices Por otra parte, en relación con el juego, puede decirse que por medio de este el niño establece una relación más estrecha con su realidad, lo cual permite expresar habilidades, sentimientos, impulsos y afectos que son importantes en su desarrollo. Y para lograr que los juegos contenidos en este material favorezca al niño en cada uno de las fases de su desarrollo.

La función del educador como guía como promotor, orientador y coordinador de este proceso educativo, es enseñar los diversos contenidos a través del juego, para ello debe dominar variedad de juegos, el niño se le debe educar para formarle integralmente, es decir prepararle para la vida, la educación del movimiento es de suma importancia, para su desarrollo y crecimiento, porque con el aprendizaje de los movimientos se aprende muchas habilidades.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil, hay que referirse necesariamente a la obra de Vigotski y a las de sus colaboradores y discípulos, especialmente a Elkonin que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones. Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos lo llaman, el juego protagonizado, característico de los años antes de entrar al periodo preescolar.

El juego en estas edades infantiles se trata de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de papeles de adultos y de sus interacciones sociales. Con anterioridad a dicho juego habría otro, también simbólico, pero centrado en los objetos y que desde la perspectiva, compartirá algunas de las características del juego motor Piagetano. Pero este último es exclusivamente motor, no entraría en la categoría de juego según los psicólogos, por medio de los juegos los niños aprenden muchas cosas nuevas, es por ello que psicólogos, pedagogos y docentes de educación física utilizan el juego didáctico, como la principal herramienta didáctica para llegar a que aprenda y

comprenda los diversos contenidos contemplados en el currículo para el desarrollo motor de los niños.

El juego simbólico introduce al niño en el terreno de la simbolización, o acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa, por lo tanto, es proyección exterior al sujeto que simboliza, lo que otorga significado a aquello que constituye el símbolo. Para acceder a la simbolización, o utilización de símbolos, es necesario manipular algo, es decir el uso de alguna idea u objeto, no solo manejarlas físicamente, en cualquiera de estas opciones hay simbolización. Al ser el símbolo una atribución, supone la separación entre el pensamiento y acción, ya no es acción por acción, sino símbolo por acción, o acción por símbolo. (Navarro, 2002, pág. 150)

El juego didáctico ayuda en la parte psicológica del niño, porque su participación en estos juegos generan desbordamiento de placer de gusto, satisfacción personal, los juegos contribuyen con un granito de alegría, porque mediante el juego el niño siempre está contento y presto para ser muchas actividades, entonces genera muchas satisfacciones personales

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista

El proceso de adquisición del conocimiento no se da por la razón, sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo, este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que, deberá ser en todos los casos, Trabajo – juego. Este trabajo juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y responde a las múltiples exigencias que el niño necesita.

Hay un juego, por así decirlo, funcional, que se ejecuta en el sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre, un juego que hunde sus raíces en lo más profundo de nuestro acontecer, indirectamente quizá, sigue siendo una especie de preparación para la vida, una educación que prosigue misteriosa, intuitivamente, no al modo analítico, razonable y dogmático, sino con un espíritu, una lógica y un proceso que aparecen específicos de la naturaleza del niño.

El niño juega y juega más que el adulto porque hay en él un potencial de vida que lo inclina a buscar una amplitud mayor de reacción, la actividad que le permite o le tolera los hombres y los elementos no basta a gastar la totalidad de ese potencial de vida, necesita un derivativo que no puede imaginar completamente y que se contenta con copiar de la actividad de los adultos adaptándola a su medida. Por lo tanto, el trabajo puede incorporar la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se le ofrezcan a los niños actividades que les interesen. (Zapata, 2002, pág. 37)

En razón de que los juegos trabajo responden a lograr las necesidades esenciales del niño, que estas actividades, juego trabajo satisface todos los requerimientos primordiales de los individuos, libera y canaliza la energía fisiológica y el potencial psíquico que busca naturalmente un empleo, tiene un fin subconsciente, asegurar una vida lo más completa posible y defenderla y perpetuarla, ofrece, en fin una extraordinaria amplitud de sensaciones.

Los juegos didácticos contribuyen en el aprendizaje de muchos ejercicios, que serán de mucha utilidad cuando se quiera organizar motrizmente los niños cuando interactúan en su contexto donde se desenvuelven. La variedad de juegos contribuyen a que los niños aprendan los diferentes movimientos de manera adecuada, estos juegos ayudan a mejorar el desarrollo motriz de los niños.

2.1.4 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio crítica

La socialización durante el periodo escolar es compleja, no debe, pues, sorprendernos que los expertos discrepen respecto de las principales influencias y sobre las interacciones decisivas que tiene lugar, lo mismo que respecto de la manera de estudiarlas. Hay tres aproximaciones teóricas que rigen gran parte de la investigación contemporánea de la socialización que se realiza en estos años.

Las teorías psicodinámicas ponen de relieve los sentimientos del niño, sus pulsiones y los conflictos de su desarrollo. Freud insistió en que el preescolar debe aprender a afrontar las intensas emociones innatas en formas que sean aceptadas para la sociedad. Erikson destacó el crecimiento de la autonomía y la necesidad con la dependencia respecto a los padres durante esta etapa (Craig, 2002, pág. 239)

Por su parte, las teorías del aprendizaje social recalcan los nexos entre cognición, conducta y ambiente. La conducta del niño es modelada no solo por las recompensas y los castigos externos, sino también por los modelos de los roles, Las recompensas también pueden ser internas, los niños se comportan en formas que mejoran la autoestima, el orgullo y el sentido de logro.

En estas etapas sociales el niño en esta etapa adquiere conceptos de creciente complejidad, aprende lo que significa ser niña y niño se interrelaciona con sus semejantes, mediante el juego, es por ello que tanto en el centro infantil como en la casa al niño se le hace jugar, porque los niños parece que nunca se cansan, y los niños cuando escuchan que van a jugar siempre están motivados para realizar tal o cual cosa, los niños siempre actúan por motivación, se interesan cuando tienen que

jugar, con sus semejantes, el juego tiene muchas características de carácter social.

2.1.5 Fundamentación legal

Código de la niñez y la adolescencia 2009

Art 9.- Función básica de la familia

La ley reconoce y protege la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente. Corresponde prioritariamente al padre y a la madre, la responsabilidad compartida del respeto, protección y cuidado de los hijos y la promoción, respeto y exigibilidad de sus derechos.

Art 10.- Deber del estado frente a la familia

El estado tiene el deber prioritario de definir y ejecutar políticas, planes y programas que apoyen a la familia para cumplir las responsabilidades específicas en el artículo anterior.

Art 11.- El interés superior del niño

Es un principio que está orientado a satisfacer el ejercicio efectivo del conjunto de los derechos de los niños y las niñas y adolescentes e impone a todas las autoridades administrativas y judiciales y a las instituciones públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su cumplimiento.

Art 37.- Derecho a la educación.

Este derecho demanda de un sistema educativo que:

Garantice el acceso y permanencia de todo el niño y niña a la educación básica, así como el adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.

Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños y niñas y adolescentes con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requieran mayores oportunidades para aprender. (pág. 8)

2.1.6 Los juegos didácticos

Existen varias otras interesantes relaciones entre la idoneidad, los juegos de los niños y la inteligencia, que justifican el uso de los juegos instructivos en los centros de desarrollo infantil. Se llaman juegos didácticos al conjunto de juegos, de actividades lúdicas propias para la edad adecuada.

Los juegos didácticos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés en los niños que quieren liberar las energías. La particularidad de los juegos didácticos consiste en el cambio del papel del docente en el proceso enseñanza aprendizaje, quien influye de manera práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en este proceso de enseñanza aprendizaje toma parte como orientador o guía de la enseñanza de los diversos contenidos. (Ortiz, 2009, pág. 61)

Estos juegos didácticos se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al niño para resolver correctamente situaciones que

deberá afrontar en su cotidianidad. El juego didáctico permite la participación de todos los actores sociales y elimina así una interrelación vacía entre los diversos contenidos.

2.1.6.1 Enseñanza – aprendizaje

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, los juegos didácticos comprende una serie de pasos o fases que posibilitan comenzar o iniciar al juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos, existe algunos aspectos que se debe seguir para comenzar con la enseñanza de los juegos didácticos, ejemplo siempre se debe partir de una introducción, el desarrollo y la culminación del juego.

Cada una de las fases didácticas se debe respetar, pero hoy en la actualidad para la enseñanza de los diversos contenidos se debe empezar desde el tema, objetivo, prerrequisitos, características, construcción del aprendizaje, aquí es donde se desarrolla la parte principal de la clase, aquí al niño se le imparte varias actividades con el objetivo de que aprenda en otros casos la de afianzar los conocimientos adquiridos y finalmente se evidencia la evaluación es decir evaluar lo que aprendieron. (Ortiz, 2009, pág. 62)

El juego culmino cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y el desarrollo de habilidades.

En la actualidad, acogiendo el criterio de muchos pedagogos se puede considerar los juegos didácticos, como la herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, pues permite elevar el trabajo

independiente de los estudiantes y ayuda a resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

El juego didáctico se constituye en una modalidad que abre las puertas a nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Contribuye a beneficiar a los estudiantes pues el convivir en una sociedad, significa que se está sujeto a ciertas reglas. (Bucher, 2010, pág. 79)

Además los juegos ofrecen la gran oportunidad de hacer que el niño y la niña desarrollen su imaginación, piense en las diversas posibilidades de enfrentar un problema y encontrar solución, acceda a diferentes modos y estilos de pensamiento, y logre efectuar un cambio de conducta, lo que favorece el intercambio grupal.

Toma prestada de la imaginación y la fantasía, escenas que no conoce en la realidad y con ello fomenta el desarrollo de la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se le presentan.

2.1.6.2 Beneficios

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano, en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales.

El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. (Bañares, 2008, pág. 13)

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego es actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento. Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social, y afectivo- emocional

La función primordial del juego en el niño preescolar es mostrarle todo un mundo de experiencias, emociones, sensaciones y situaciones nuevas que le preparan de alguna manera para asumir retos y situaciones en las cuales tiene que decidir de manera pronta y espontánea.

El juego didáctico puede ser definido como una actividad que produce diversión o entretenimiento, orientada a alcanzar un objetivo, mediante la aplicación de reglas específicas, llamadas reglas del juego. Cuando se alcanza el objetivo se dice que el juego terminó.

a. Función e importancia de los juegos didácticos

Desde tiempos remotos se habla sobre la importancia y utilidad del juego en los niños y niñas en Educación Infantil. Según la Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, se destaca el pensamiento de Froebel, quien expresó que:

los juegos de niños ejercen la mayor influencia con respecto a la observación de las leyes, y es necesario que en los primeros años de vida del niño, exista alegría y bondad, dejando de lado miedos y temores, permitiendo que el niño se estimule con sonidos agradables de instrumentos musicales y movimientos suaves y rítmicos.

Todo el estímulo positivo de que sea capaz de brindarse al niño o niña en sus primeros años de vida, tendrá frutos invalorable a lo largo de su existencia. El juego no solo sirve para cultivar el cuerpo, sirve también para establecer equilibrio entre el plano físico y el mental, además de favorecer el espiritual. Piaget en 1981 destaca tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. En ellas relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Es así, como las diversas formas de juego que se desarrollan a lo largo de la infancia y están directamente relacionadas con el establecimiento de las estructuras cognitivas del niño. Dentro de este contexto Lev S. Vigotsky citado en 1995, aclara que la importancia radical del juego se “enmarca en una actividad eminentemente social, la misma que promueve el desarrollo de papeles y roles propios y ajenos, lo cual es básico para el comportamiento conceptual” (Piaget, 2010, pág. 65).

En este sentido, se puede entender que la interacción es importante pues genera ambientes de comunicación, integración y desarrollo de actitudes y destrezas indispensables para el desarrollo integral del niño. Desde tiempos remotos se habla sobre la importancia y utilidad del juego en los niños y niñas en Educación Infantil.

Según la Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, se destaca el pensamiento de Froebel, quien expresó que los juegos de niños ejercen la mayor influencia con respecto a la observación de las leyes, y es necesario que en los primeros años de vida del niño, exista alegría y bondad, dejando de lado miedos y temores, permitiendo que el niño se

estímulo con sonidos agradables de instrumentos musicales y movimientos suaves y rítmicos.

Todo el estímulo positivo de que sea capaz de brindarse al niño o niña en sus primeros años de vida, tendrá frutos invaluableles a lo largo de su existencia. El juego no solo sirve para cultivar el cuerpo, sirve también para establecer equilibrio entre el plano físico y el mental, además de favorecer el espiritual. (Calafell, Espinoza, & Martínez, 2013, pág. 58)

Lo expuesto destaca tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. En ellas relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Es así, como las diversas formas de juego que se desarrollan a lo largo de la infancia y están directamente relacionadas con el establecimiento de las estructuras cognitivas del niño.

Tomando cuenta el pensamiento de Lev S. Vigotsky citado en 1995, el cual aclara que “la importancia radical del juego es que se enmarca en una actividad eminentemente social, la misma que promueve el desarrollo de papeles y roles propios y ajenos, lo cual es básico para el comportamiento conceptual” (Brinnitzer Rodríguez, 2011, pág. 17).

En este sentido, se puede entender que la interacción es importante pues genera ambientes de comunicación, integración y desarrollo de actitudes y destrezas indispensables para el desarrollo integral del niño.

2.1.7 Beneficios del juego

Es así que a continuación se expone en forma resumida las áreas de desarrollo del niño que encuentran un repunte y potenciación beneficiosa y digna de estudiarse, considerando cada uno de los aspectos donde el juego a través de su accionar beneficia el desarrollo del niño.

2.1.7.1 Físico motor

Hay un incremento sustancial de la fuerza, la velocidad y el desarrollo muscular, “fortaleciendo la sincronización de movimientos, la adecuada comprensión de la lateralidad, la importante coordinación visomotora, la superación sensoperceptiva, y la integración mejorada de la precisión gestual y el lenguaje” (Navarro Adelantado, 2012, pág. 21).

2.1.7.2 Intelectual

Favorece la comprensión de diversas situaciones, estructura de mejor manera la elaboración de estrategias, “permite la integración de las estructuras cognitivas básicas y la relativización de los puntos de vista egocéntricos, favoreciendo la construcción del pensamiento lógico objetivo” (Navarro Adelantado, 2012, pág. 23).

2.1.8 El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos

Desde el punto de vista del progreso psicomotor el juego potencial, 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,

Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia. Juegos de movimiento con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva, en estos juegos los niños: (Bañares, 2008, pág. 13)

- Descubren sensaciones nuevas.
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.

- Desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso – espacial, auditiva, rítmico – temporal).
- Estructura de la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo, exploran sus posibilidades sensoriales y motoras y amplían estas capacidades.
- Se descubren así mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando modelan, construyen. Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior.

2.1.9 El juego en el contexto educativo

Tradicionalmente se acepta el valor educativo del juego en los primeros niveles de la enseñanza. Los escolares de las etapas infantil y primaria aprenden con distintas clases de juegos (individuales o de grupo) juegos que implican movimiento, como la persecución, símbolos, como los juegos de palabras, cantados o con música, como los bailes, etc. Más adelante desarrollan actividades lúdicas que combinan azar e inteligencia.

El juego es su expresión original, libre y divertida y placentero, desaparece, pues se considera impropio de los niveles más avanzados, pero sin embargo los juegos, la integración de los juegos o de las actividades lúdicas en el contexto escolar, en todos los niveles de enseñanza, proporcionan abundantes ventajas, ejemplo facilita la adquisición de conocimientos, dinamiza las sesiones de enseñanza aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio, fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales, favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción, la inteligencia emocional y aumenta la autoestima, permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas, aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos. (Bernabeu, 2009, pág. 45)

En el contexto escolar el juego se suele introducir el juego como un mero recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de

determinados contenidos curriculares. También como recurso didáctico es aceptado un tipo de juego que involucra a los niños en situaciones imaginarias, ya para hacerlas entrar en un juego didáctico.

2.1.10 El juego en el desarrollo de la personalidad infantil

Esta actividad surge de manera incipiente en los primeros años de vida con la manipulación de los objetos, paulatinamente el niño utiliza los objetos con el propósito de jugar divertirse, y también para satisfacer su curiosidad, también tiene interés por descubrir y realizar ejercicios para el desarrollo de su psicomotricidad.

Al juego también se lo ha definido al juego como el proceso sugestivo y sustitutivo de adaptación y dominio atributos o cualidades que son propios del aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse a situaciones de la vida para dominarlas o adaptarse a ellas. De igual forma se constituye en el recurso que favorece el seguir en las primeras etapas del desarrollo de la vida y la experiencia de los docentes en enseñar a que desarrollen su motricidad infantil. (Villarreal, 2006, pág. 18)

Los juegos infantiles por más pequeña que sea su desarrollo y su conocimiento de su clasificación siempre desarrollan su motricidad gruesa y fina, es por ello que los docentes si deben profundizar en el conocimiento de la clasificación, objetivos que persigue cada juego, es decir evitar la monotonía de las clases, los juegos didácticos siempre deben ser recursos de los maestros, porque estos ayudan a conseguir los objetivos propuestos, entonces los maestros siempre deben ser una caja de sorpresas, que ayuden en su desarrollo de formación integral, que se refiere a lo conceptual, procedimental y actitudinal.

Los juegos tiene muchos beneficios motrices, psíquicos, es también considerado como algo divertido, placentero para los niños, los niños hacen lo que hacen cuando están motivados, el niño juega y juega y no se cansa, es por ello que se le debe dar variedad de actividades que ayuden en su desarrollo motriz.

2.1.11 Características de los juegos didácticos

En verdad analizando el párrafo anterior el juego es una actividad, que nace, a veces no hace falta planificar, pero si se necesita la hábil conducción de la maestra para el desarrollo de una de las habilidades básicas.

El juego ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas y sirve para conocer las propias aptitudes y sus límites. Estableciendo una relación con los demás y con los objetos, el niño, o la niña a medida que resuelven las acciones o problemas implícitos a todo el juego, van descubriendo sus propias cualidades y limitaciones en campos diversos. Los juegos ayudan a desarrollar su esquema corporal, lateralidad, motricidad gruesa, percepciones espaciales y temporales. (Villarreal, 2006, pág. 19)

Por medio de la actividad física, los ejercicios menores, los niños pueden desarrollar sus cualidades físicas, es decir el niño durante su desarrollo tiene la oportunidad de ir potencializando muchos aspectos de su desarrollo físico, como caminar, jugar, correr, saltar, lanzar, son aspectos básicos para su desarrollo infantil.

Los modelos con los cuales la tecnología accede a los juegos de los niños son más interactivos que los tradicionales y tratan de cumplir

funciones de socialización, pero en el sentido más exacto de la palabra, se puede decir que enfrentan el problema de la incomunicación humana.

2.1.12 Clasificación de los juegos didácticos

Piaget fue uno de los primeros en proponer una clasificación de los juegos. Para el investigador suizo, los juegos pueden ser funcionales, de construcción de roles, de reglas y didácticos. Sin negar el valor de esta clasificación, actualmente la más empleada es aquella que recurre a los periodos evolutivos de la niñez, según estos los juegos pueden ser:

2.1.12.1 Juego sensorio motor

Se presenta en las primeras etapas de la vida hasta el segundo año. En este periodo, el niño está adquiriendo afanosamente control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos.

El juego consiste en repetir y variar movimientos. Los niños encuentran satisfacción en el dominio de sus capacidades motoras y experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtienen placer al comprobar que son capaces de hacer que se repitan los acontecimientos, de ahí que se puede observar su alegría, cuando una y otra vez mueven los objetos. (Villarreal, 2006, pág. 22)

El juego es una actividad lúdica donde el docente y el niño hacen varios movimientos corporales con el propósito de acrecentar su movimiento corporal, estos juegos didácticos son procedimientos que siguen los docentes con el propósito de desarrollar la motricidad de los niños.

2.1.12.2 Juego simbólico

Juego simbólico o representativo. Surge hacia los dos años, hasta aproximadamente seis años. Durante esta etapa de la vida, el niño y la niña aprenden a codificar sus experiencias con símbolos y las combinaciones de esta. Dado que el lenguaje aparece incipientemente, lo utiliza para captar y comprender su mundo. “En esta etapa de la vida, a más del manejo sensoriomotor del mundo real empiezan jugar imaginativamente con objetos de su medio para utilizarlos en múltiples formas”. (Villarroel, 2006, pág. 22)

2.1.12.3 Juego sujeto a reglas

Se inicia a los cinco o seis años. El niño o la niña a comenzado a comprender los conceptos sociales de cooperación y competición. Su juego esto, cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas sobre la base de reglas, objetivos y que pueden implicar actuaciones en grupo o equipo. Estos juegos inician en la organización y la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someteré sus propios intereses a la voluntad en general. “A partir del juego en equipo, el niño y la niña aprenderán a ser él o ella, a ser personas, a percibir que existen los demás y a respetar las personalidades”. (Villarroel, 2006, pág. 22)

Los juegos didácticos que utiliza la maestra en este caso el juego de reglas ayudan a mejorar sus habilidades físicas de manera ordenada, esperando un resultado, esto se lo hace de manera planificada, donde se estructura con un tema, objetivo, contextualización, características, para que sirve cada uno de los aspectos indicados y finalmente consta de una evaluación para verificar los aprendizajes.

2.1.12.4 Juego psicomotor

La educación infantil es una etapa de educación que se caracteriza por ser el periodo del desarrollo de mayor integración práctica de las iniciativas pedagógicas, en la medida de que las estructuras de pensamiento y la adaptación al medio y a los demás se construyen ligadas íntimamente.

Para aproximarnos al problema, ello supone reconocer los distintos ámbitos del ser humano, como interactúan y como hacer posible, a través de un vehículo práctico lo suficientemente potente, esa integrada de actuación. Sin duda, este vehículo es el juego, porque es una actividad común a todo tipo de experiencias y aprendizajes, y con tanta transversalidad que puede mediar cualquier objetivo que nos propongamos, entre ellos también los objetivos propios del currículo escolar.

De modo, que nos encontramos ante el problema de cómo articular el juego como contenido y gran eje en nuestro planteamiento de carácter pedagógico en las primeras edades. El juego motor será el principio medio para alcanzar logros motores, pero sin descuidar como decíamos anteriormente, su gran transversalidad, la cual se plasma en su compatibilidad con otros tipos generales de juegos, como son los juegos simbólicos y de reglas.

Entenderemos por juego toda aquella actividad recreativa de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural, por consiguiente, es asumible que existe un referente institucionalizado para distinguir juego de lo que no lo es, al menos formalmente. Aplicar el juego motor en estas edades tempranas es muy fundamental por la variedad de ejercicios que proporciona y mediante estos se va afianzando lo que tiene que ver con motricidad gruesa y fina.

De esta forma, se admite esa referencia objetiva y de corte social, reconocido por distintas personas y bajo la influencia de su manera de entender una práctica característica en el seno de su cultura y a eso llamamos juegos. Sin embargo, en las primeras edades se agudiza más una cuestión discutida por los psicólogos que ha acompañado a la teoría del juego infantil, nos referimos a la actividad motriz y simbólica no estructurada pero que contiene la acción de jugar. Este comportamiento es habitual en los niños de las primeras edades y no queda otro remedio que tratar de aclararlo. (Gil, 2005, pág. 28)

Si bien el juego es una estructura diferenciada y reconocible externamente y paralelamente obedece a algún tipo de acuerdo social, por lo que adquieren identidad, jugar es una actividad que sobrepasa los propios límites de su concepto formal. Jugar es actividad, a veces poco estructurada, que se confunden incluso dentro de otras actividades que la sociedad identifica como algo ajeno al mismo juego. Esto supondrá que un niño podrá jugar cuando como o cuando sube una escalera para entrar en su aula.

2.1.12.5 Juego educativo

El juego, el jugar, que antes había sido la actividad y actitud más importante de la infancia, sufre un giro copernicano y ahora es infravalorado. A menudo se asocia el jugar a un mero pasatiempo, a algo nada serio, totalmente secundario y complementario.

A pesar de existir numerosas iniciativas lúdicas del ser humano adulto de la sociedad actual, estas siempre se reducen a interés claros del mundo del consumo, que de darle importancia lo hacen por ver el “ser lúdico” un producto más a vender, un producto más a comprar.

Para entender el significado que tiene el juego para la persona madura, puede ser muy esclarecedor contraponer la interpretación que el adulto hace de la actividad lúdica en relación a la del niño. A grandes rasgos, se puede afirmar que el juego es para el niño. Lo que el trabajo le supone al adulto. En principio, el trabajo del adulto entendido en el sentido de trabajo profesional, de un hombre encargado de una actividad laboral, sería interesante, útil, se contraponer al juego. La característica fundamental del trabajo es ser utilitario. (Vásquez, 2002, pág. 67)

El juego del niño es gratuito, carece de un fin extrínseco, el fin es inherente al mismo jugar, es el placer de jugar. El trabajo del adulto del niño no es gobernado por nadie. El trabajo del adulto no siempre es grato, ni interesante, ni interesante, sin embargo al niño le proporciona siempre placer.

El juego es una actividad, el niño es activo por naturaleza ya aprende jugando. El juego tiene un gran valor educativo ya que constituye al desarrollo intelectual, psicomotor y afectivo social del niño. El niño juega porque es esencialmente activo y el juego es en sí mismo para actividad. Los niños juegan por instinto, por fuerza interna que les obliga a moverse, manipular, correr, saltar. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato u orden.

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social. Durante el juego el niño comienza a relacionarse con otros niños ejercita su lenguaje hablado y gestual, desarrolla y domina sus músculos, etc, en definitiva, el juego desarrolla capacidades, aptitudes y habilidades.

Por otra parte, en relación con el juego, puede decirse que por medio de este niño establece una relación más estrecha con su realidad, lo cual permite expresar habilidades, sentimientos, impulsos y afectos que son importantes en su desarrollo. Y para lograr que los juegos contenidos en este material favorezcan al niño en cada una de las fases de su enseñanza., el juego educativo tiene un fundamental pilar para la enseñanza porque sigue un conjunto de procedimientos didácticos, que ayudan a los niños a comprender mejor los movimientos finos y gruesos.

2.1.13 Desarrollo motriz

El movimiento es la clave de la vida y existe en todos sus manifestaciones vitales. Ya que cuando las personas efectúan movimientos conscientes, recurren a una coordinación del ámbito cognoscitivo afectivo y motriz. Pues el hombre ha ido avanzando a través de un largo periodo evolutivo partiendo de unas formas rudimentarias de vida. Así, durante su periodo de evolución histórica la actividad motriz fue necesaria para la supervivencia ya que ha sido y sigue siendo de vital importancia para lograr el máximo y/o el más adecuado desarrollo.

Es por ello que el individuo debe de comprender el movimiento muscular, fisiológico, social, psicológico y neurológico si quiere comprender los factores que integran el conjunto de movimiento. De ahí el creciente interés que existe en la actualidad por comprender cada vez mejor al niño y su desarrollo psicomotriz. (Gil P. , 2003, pág. 11)

Parece evidente que los comportamientos en el desarrollo motriz como la presión de objetos, la bipedestación, la locomoción son tan universales que su desarrollo se ha interpretado como hereditario-madurativo, pero sin embargo en los niños salvajes la bipedestación y la prensión no aparecen tal y como se dan o manifiestan en el resto de humanos desarrollados en la civilización.

Pues bien, si las conductas no adquiridas vienen determinadas por la herencia y las conductas conquistadas o alcanzadas son responsabilidad de la educación, llegaremos a la conclusión de que la herencia capacita al ser humano para la bipedestación, la prensión, y son las conductas ambientales o aprendidas mediante las cuales se llega a ser hombre. Por lo que en el desarrollo motriz como en otros aspectos del desarrollo humano hay una mutua interrelación entre lo hereditario y lo adquirido. El desarrollo motriz es muy fundamental en etapas de la vida, es por ello que se debe tomar mucha conciencia a la hora de impartir los nuevos ejercicios con el objetivo de que los niños mejoren su motricidad en general.

2.1.14 Características del desarrollo psicomotor

El desarrollo de las diferentes capacidades psicomotoras seguirá una progresión que obedece a unas leyes, características y principios generales del desarrollo motor. El desarrollo psicomotor no lo podemos considerar como algo que simplemente le va aconteciendo al niño sino que es algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. En este sentido, el fin del desarrollo psicomotor es conseguir el dominio y el control del propio cuerpo, hasta conseguir del mismo todas sus posibilidades de acción.

Desarrollo psicomotor que se palpa o se pone de manifiesto a través de la función motriz la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que rodea al niño y que jugar a un papel fundamental en todo el desarrollo del niño desde los movimientos reflejos del bebé hasta llegara la coordinación de los grandes grupos musculares y que intervienen en los mecanismos de control postural. 14 (Gil, 2003, pág. 14)

Se entiende por desarrollo cada uno de los cambios que el ser humano sufre a lo largo de su existencia. Indica la diferenciación progresiva de órganos y tejidos con la adquisición y perfeccionamiento de sus funciones. Crecimiento y desarrollo suelen evolucionar de forma armónica pero desigual. Los cambios del ser humano finalizan en la edad adulta y que generalmente se sitúan entre los 18 y 20 años en las mujeres y los 19 y 23 en los hombres.

El concepto de desarrollo implica decrecimiento, maduración, ambiente y aprendizaje ya que estos cambios conllevan una maduración del organismo, un crecimiento de sus partes y el influjo de ambiental. Así, al referirnos al desarrollo físico, hace referencia no solo a la maduración o a su crecimiento en tamaño y peso, sino también a los efectos que otros elementos externos al niño ejercen en dicho desarrollo.

2.1.15 Teorías generales del desarrollo

Bajo la perspectiva educativa es necesario disponer de un conocimiento de los elementos que inciden en el desarrollo del ser humano para poder plantear una posterior intervención educativa, y favorecer la comprensión de los procesos evolutivos del niño. Su comprensión permitiera a una generalización y las orientaciones teóricas promoverán nuevas investigaciones y nuevos descubrimientos.

Entre el nacimiento y la edad adulta se producen algunas transformaciones en la persona, caracterizadas por un gran dinamismo progresivo causado por factores internos y externos. Ahora bien, todos los datos que aporta la literatura existente al respecto mediante estudios longitudinales y transversales vienen a decir que el desarrollo de los seres humanos no es igual en todo su proceso.

Presentado en diferentes momentos del mismo épocas de mayor adquisición de funciones y contenidos y otras de estancamiento fijación y maduración de lo adquirido. Es por ello, que la mayoría de autores acepten la división de la vida y del proceso de sarrillo en estadios, etapas, periodos, fases o tendencias, para tratar de describir y explicar la evolución humana en los ámbitos cognitivos, social, afectivo y psicomotor. (Gil P. , 2003, pág. 18)

Por tanto cabe decir que en primer lugar que la conducta humana está constituida por una serie de ámbitos o dominios, ninguno de los cuales puede contemplarse sin la yuxtaposición y/o interacción con los otros, como son el dominio afectivo estudio de los afectos, sentimientos y emociones. El dominio social efecto de la sociedad su relación con el ambiente, instituciones y grupos en el desarrollo de la personalidad. 18

2.1.16 Motricidad gruesa

En relación a la motricidad gruesa, los niños de tres años progresan de ser buenos saltadores expertos. Efectivamente, saltan diversas alturas y longitudes y lo hacen de diferente manera con los dos pies, con uno, etc. Hacia los tres años y medio pueden mantenerse sobre un pie de 2 a 5 segundos e incluso saltar a la pata coja, también son capaces de caminar en puntillas. Corren bien y les encanta pedalear sobre un triciclo. La pelota es otra de los juegos que revela su maduración motriz.

Coordinar las estrategias preceptivo motrices necesarias para recoger pelotas con precisión no se desarrolla completamente hasta cerca de los diez años de edad requiere práctica. Pero a los tres años requieren coger una pelota ancha con los dos brazos extendidos al frente de su cuerpo. Luego aprenderán a recoger con los codos doblados. Además de jugar a pelota, los pequeños también pasan mucho tiempo experimentando habilidades físicas en toboganes, cuerdas y demás aparatos recreativos, como los que son habituales en los parques o zonas de recreo infantil. (Sadurní, 2003, pág. 162)

Los niños de tres años van adquiriendo una apariencia física más estilizada, similar a la de los adultos. A esta edad su altura se sitúa entre los 90 y 105 cm y su peso medio entre 12 y 20 kg. Además, durante este periodo completan el desarrollo de la dentadura (dientes de leche). Estos cambios físicos se pueden apreciar casi a simple vista. Pero también los cambios psicológicos se pueden distinguir si observamos a un niño o niña de estas edades.

2.1.16.1 Movimiento

Los movimientos locomotores surgen de una época temprana del desarrollo infantil, al ser estimulados, muchos movimientos reflejos a semejanza de patrones locomotores voluntarios posteriores. Estos reflejos tempranos son inhibidos gradualmente a medida que el niño desarrolla control voluntario sobre los modos rudimentarios de locomoción.

A medida que progresan la fuerza y la estabilidad del niño, este pasa mayor tiempo manteniendo posturas de enderezamiento. Los primeros intentos de dejar el lugar donde se sostiene con seguridad conducen a menudo a fracasos, por lo que el niño. Alrededor de los 24 meses, la mayoría de los niños ha adquirido un patrón de marcha adecuada y comienza entonces a experimentar con formas rudimentarias de carrera. Este punto marca el fin de la infancia y el comienzo de la niñez temprana. Comienza para el niño una etapa en la cual explorara una serie más compleja de patrones. (Clenaghan, 2004, pág. 37)

Las investigaciones actuales sobre la adquisición sobre la adquisición de patrones locomotores para el salto en un pie, el salto con obstáculos y el galope son aún insuficientes para extraer conclusiones definitivas para su desarrollo y perfeccionamiento durante el periodo de la niñez temprana. El movimiento corporal es esencial en esta etapa de desarrollo, porque los niños empiezan a desplazarse, pero sin una

adecuada coordinación, entonces aquí juega un papel importante dentro de los procesos de desarrollo motriz.

2.1.16.2 Equilibrio

Las posturas de equilibrio permite al niño centrarse, movilización su atención y lo mantienen en un estado de despierto y relajado a la vez. Ciertamente, permanecer en equilibrio requiere distensión, pero también exige esfuerzo de concentración. El aspecto lúdico de estas posturas les resulta inmediatamente atractivo, pero conviene no exigirles mantenerlas mucho tiempo porque nos arriesgamos a que les cojan manía. Estos ejercicios están relacionados con el cielo y la tierra, enraizados y suspendidos son pesados y ligeros, tonificados y distendidos, móviles e inmóviles, tiene el efecto casi mágico de favorecer el equilibrio psíquico.

Todos experimentan una sensación de fuerza y de unidad así como un incremento en la confianza en si mismo. Estas posturas conllevan cierto gusto por el esfuerzo y desarrollan la perseverancia, sin espíritu de competición. Los mismos se toman como un reto conseguirlo y mantenerlas cada vez más tiempo. (Giammarinaro, 2006, pág. 40)

Estas posturas se dividen en dos categorías erguidas y de suelo. Las posturas de equilibrio erguido son el árbol, el triángulo y la postura de Shiva, mientras que las de equilibrio en el suelo son la rana, el cuervo, el delfín y la postura sobre la cabeza. En conclusión el equilibrio es muy fundamental en el desarrollo del niño, estas actividades se les deben enseñar permanentemente a través de juegos, como se manifestó en párrafos anteriores, el juego es la actividad lúdica que ayuda a aprender y a desarrollar esta importante cualidad, dentro de los procesos de formación de los niños.

2.1.16.3 Lateralidad

La base orgánica de la motricidad y de la percepción la constituye el sistema nervioso. En éste, cada hemisferio cerebral es responsable del control de la actividad de una parte del organismo. El hemisferio izquierdo controla la actividad de la parte derecha del cuerpo y el derecho la de la parte izquierda.

Existe un hemisferio dominante y otro menor. Las personas cuyo hemisferio dominante es el izquierdo son diestras y aquellas en las que domina el derecho son zurdas existen personas sin una dominancia definida que pueden ser ambidiestros, Parece incluso que hay diferencias sexuales en cuanto a la dominancia hemisférica o lateralidad, las mujeres menos lateralizadas que los hombres.

Los estudios sobre dominancia hemisférica vienen haciéndose desde hace bastante tiempo y ya se casi cien años que los científicos conocen algunas de las áreas responsables de actividades concretas en cada hemisferio. Pero las nuevas técnicas de investigación que permiten estudiar la actividad cerebral sin que tener que recurrir a intervenciones agresivas, están impulsando poderosamente este campo de investigación y matizando cada vez más los datos que se tiene al respecto. En el caso de los varones diestros el lenguaje, el manejo de números la solución de problemas lógicos, el procesamiento de materiales secuenciales. etc.

Depende fundamentalmente de la actividad del hemisferio izquierdo. Mientras que el dibujo, la imaginación, la apreciación musical depende del hemisferio derecho. En el caso de los hombres zurdos y de las mujeres, la especialización no esta tan definida. No hay acuerdo todavía entre los investigadores acerca de si la dominancia hemisférica funciona también de manera especializada con respecto a las emociones. (Lleixa Teresa, 2005, pág. 62)

A pesar de la especialización ambos hemisferios actúan de manera conjunta y complementaria. También parece ser que las personas tienen estilos hemisféricos, es decir preferencia por uno u otro hemisferio en sus actuaciones. Las analíticas y verbales parecen preferir el hemisferio dominante y las intuitivas y globales el hemisferio menor. Importa conocer la realidad de la diferencia hemisférica y de la lateralidad, para actuar adecuadamente con los niños, especialmente en las primeras etapas de la vida, Es necesario respetar la lateralidad infantil, hay que observar las preferencias del niño en este sentido.

Como en las primeras etapas de la escuela infantil es posible que algunos niños no tengan aún definida su lateralidad es conveniente preparar el acceso a los diversos útiles: plastilina, tijeras... de manera neutra, es decir situándoselos frente al eje central de su cuerpo. También es importante cuidar el efecto de espejo de la actividad de la maestra con respecto al niño y la influencia de algunos compañeros líderes que pueden llevar al pequeño a imitar su actividad. (Lleixa Teresa, 2005, pág. 62)

Cuando esto ocurre generalmente se corre el peligro de crear falsos zurdos, debido a que como en épocas anteriores se había forzado la utilización de la mano derecha, en nuestra época se tiene muy clara la necesidad de respetar la lateralidad personal pero se teme sobre todo contrariar a los zurdos y se olvida que, especialmente en la escuela infantil, pueden aparecer estos falsos zurdos por imitación.

2.1.16.4 Esquema corporal

Entendemos por esquema corporal la experiencia que tiene cada persona de su cuerpo, animado, estático, en equilibrio espacio temporal y en sus relaciones del entorno. El aprendizaje del esquema corporal es una tarea fundamental que forma parte del desarrollo motor de los niños,

todas estas actividades en su conjunto es la psicomotricidad propiamente dicha.

La integración de su cuerpo en la conciencia de cada uno, es la experiencia fundamental por la que la persona se diferencia de las demás y tiene sentimiento de ser ella misma y no otra. Esta imagen del propio cuerpo necesaria para la vida normal solo se elabora progresivamente partiendo de impresiones sensoriales múltiples propioceptivas y exteroceptivas acumuladas desde la infancia.

De ahí partimos para evaluar y potenciar el esquema corporal de los niños y niñas. Se sabe que estos nos llegan ya con unas experiencias y sentimientos hacia su propio cuerpo. Se conoce y valora el nivel de conciencia del esquema corporal. A la edad de tres a cuatro años se les enseña su esquema corporal por medio de actividades lúdicas y canciones, el niño de hacer reconocer que aspectos de su cuerpo conoce, el cuerpo, los ojos, nariz, piernas, pies, boca, en fin por medio de actividades lúdicas el esquema de ser aprendido de manera eficiente, el niño en esta edad de aprender los movimientos corporales. (Mir, 2005, pág. 166)

El desarrollo del esquema corporal es muy fundamental en estas edades, es por ello que se debe enseñar por medio de ejercicios y canciones, donde el niño aprenda a descubrir el esquema corporal y también a reafirmarlo, que es fundamental para el aprendizaje de futuros contenidos.

2.1.16.5 Tono muscular

El control del tono muscular del que ya hemos hablado anteriormente, es el objeto principal de la relajación desde la óptica de la educación física. Para realizar cualquier desplazamiento, para ejecutar cualquier gesto o acción, es necesario que unos grupos musculares estén

contraídos con el grado necesario, mientras que otros músculos se han de encontrar relajados. Si somos capaces de dominar nuestro tono y economizar contracciones, utilizamos exclusivamente las necesarias, podremos desarrollar mucho mejor las capacidades motrices. A través de la relajación el niño o la niña conocerá mejor su cuerpo tal como reconocen, los expertos, el tono muscular se le debe desarrollar por medio de juegos didácticos, estos son importantes porque despiertan el interés de los niños por medio de juegos.

El tono muscular por las sensaciones propioceptivas que provoca, es uno de los elementos fundamentales del esquema corporal. La conciencia de nuestro cuerpo y su posibilidad de utilización dependen de un correcto funcionamiento y control de la tonicidad. La relajación ha sido utilizada desde muchas perspectivas. Los dos extremos podríamos caricaturizarlos hablando de un entrenamiento autógeno, es decir minimizando el espacio muscular e interesándose únicamente por una psicoterapia. (Lleixa Teresa, 2005, pág. 136)

Desde el punto de la educación física, sin olvidar las otras vertientes de la relajación, la utilizaremos como elemento básico para el control del tono muscular y para mantener el estado de atención al desarrollo de su cuerpo, para ello el docente debe seleccionar los juegos y los ejercicios adecuados, que sean interesantes y no sean aburridos, para que los niños vayan desarrollando su tono muscular según avanza su edad.

2.1.16.6 Coordinación visomotriz

Toda coordinación motora depende de la interrelación de la respuesta muscular y de la estimulación, así como del desarrollo del músculo y de la coordinación a través de la práctica. En el caso de la coordinación óculo manual, se confirma y se observa que el aprendizaje

conlleva una mayor habilidad. Para la correcta ejecución conjunta (estímulo visual/respuesta motriz manual) se requiere tener la imagen mental del movimiento que hemos de realizar. Esta imagen mental del movimiento se crea con experiencias de las mismas características, que se hayan ido viviendo de antemano y sirve de directriz y control para esta nueva.

La coordinación visomotriz es el tipo de coordinación que se da en un movimiento manual o corporal que responde a un estímulo visual y se adecua positivamente a él. Conviene así mismo, precisar el tipo de coordinación dinámica al que nos estamos refiriendo, pues ambas manos pueden movilizarse, en cuyo caso hablaremos de coordinación bimanual, que será necesaria en actividad de movimientos disociados de ambas manos. Sí es una la que interviene al responder, entonces, hablaremos de coordinación viso manual, estas tareas son las propias de la copia de dibujos, la escritura, la precisión, la puntería, enhebrar, el cosido, etc. (Arbones, 2005, pág. 19)

Dentro de la coordinación viso motriz se incluyen también las respuestas (no manuales) motrices del cuerpo ante un estímulo visual, como es el caso de disparar balones con los pies, carreras hasta un punto dado, etc.. Estas actividades lúdicas se deben enseñar de manera permanente porque en estas edades tempranas es donde se debe enseñar todo tipo de movimientos que mejoren la coordinación motriz.

2.1.17 Coordinación general

La coordinación consiste en la integración de las diferentes partes del cuerpo en su movimiento ordenado y con el menor gasto de energía posible. Existen dos tipos de coordinación, la coordinación general y la viso motriz.

La coordinación dinámica general se refiere a grandes grupos de músculo. Se conoce también como psicomotricidad gruesa, y se manifiesta en actividades como saltar, correr, caminar, bailar, subir escaleras, etc. Para trabajar la psicomotricidad gruesa podemos realizar actividades de marcha, carreras, andar a cuatro patas, gatear, etc. Pero también tenemos a nuestra disposición multitud de juegos tradicionales que desarrollan la coordinación dinámica general, como pueden hacer la comba, el pañuelo, el juego de la rueda, juego con pelotas, la imitación de movimientos de animales. (Ribes, 2006, pág. 308)

Es la capacidad que permite dominar las acciones motrices con precisión y economía, en situaciones determinadas, pueden ser previstas o imprevistas y aprender de modo relativamente más rápido los gestos. Esto supone la posibilidad de asociar patrones motores independientes de formar otras más complejas que se irán automatizando (como subir escaleras, correr, saltar) liberando la atención del niño para que se centre en otras tareas.

2.1.18 Motricidad fina

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

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

Gran parte de la motricidad involucra a las dos manos y por lo tanto a los lados del cerebro, el tenedor sostiene la carne mientras que el cuchillo la corta, una mano estabiliza el papel mientras la otra escribe y se necesita las dos manos coordinadas para atarse los cordones, abotonarse la camisa, ponerse las medias y subirse. Si una mano no sabe lo que la otra está haciendo, debido a un cuerpo calloso y una corteza prefrontal inmaduros, los cordones de los zapatos se llenan de nudos, el papel se rompe. (Berger, 2005, pág. 76)

La motricidad fina es útil en casi todas las formas de expresión artística, aunque estas habilidades estén lejos de ser perfectas. Afortunadamente, en la primera infancia los niños están controlados mucho más por su deseo de crear que por su inclinación a la autocrítica. Las obras de arte de los niños reflejan su percepción y cognición singulares. Los adultos no están entrenados para saber que están dibujando los niños. Por ejemplo, los investigadores solicitaron a los niños pequeños que dibujaran un globo. Aun cuando los dibujos reales eran indiscutibles, los niños eran muy insistentes acerca de que era cada cosa, es por ello que a los niños desde tempranas edades se les debe enseñar todo tipo de motricidad gruesa o fina, con la finalidad que coordine los movimientos y así poder realizar lo que la maestra le propone.

2.1.18.1 Características

Las características psico evolutivas y madurativas de los niños de 0 – 6 años, no podemos olvidar, ni dejar de lado, los cambios tan bruscos y peculiares que se producen en el crecimiento y desarrollo infantil, ya que definen de manera decisiva su evolución, sobre todo los que ocurren en los tres primeros años de vida.

Si se tiene que destacar la edad de referencia, sería alrededor de los 12 meses, momento en que el niño, se está abriendo camino hacia su autonomía por medio de dos avances que marcaran el conocimiento del entorno, descubrimiento de los demás y de las posibilidades de acción. Estos avances son el lenguaje (comunicación) y el inicio de la marcha. (Berger, 2005, pág. 76)

Desarrollo social y emocional, incluye las relaciones del niño consigo mismo y con los demás, el concepto de sí, la autoestima y la capacidad de expresión de los sentimientos.

Desarrollo lingüístico, incluye las emisiones de voz, la pronunciación, el vocabulario, la longitud de las frases y la capacidad de expresar ideas, necesidades y sentimientos, incluye el lenguaje pasivo (entienden lo que oyen) y el desarrollo verbal (que dicen)

El desarrollo fisicomotor, incluye motricidad gruesa motricidad fina y percepción motora.

Desarrollo intelectual. Esto significa generalmente la capacidad de percibir y pensar. Incluye la curiosidad, la memoria, el lapso de atención, los conocimientos generales, la resolución de problemas, el pensamiento analítico, el comienzo de la lectura, las habilidades de cálculo y otros procesos cognitivos.

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 del problema propuesto está fundamentado, mediante la cual se comprende que el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción por parte del niño y niña, el mismo que es permanente, dinámico, y que se basa en los conocimientos previos, los cuales se enfrentan a los nuevos, generándose el desafío por intervención del educador.

El niño o niña sufre un proceso de transformación en sus esquemas y paradigmas mentales, los cuales son sistematizados y ordenados mediante la intervención del educador, adquiriendo de esa forma sentido, pero adaptados a su mentalidad, permitiendo de esa forma que el conocimiento pueda ser parte de su cognitividad.

La investigadora está de acuerdo también con el pensamiento de Vigotsky, quien cree que el niño podrá desarrollar su cognitividad y capacidades físicas y mentales, mediante su acercamiento a las personas y su socialización con las mismas.

El tener que expresar sus ideas, pensamientos, necesidades, a los demás, sean éstos compañeros, padres, hermanos, docentes, permitirá que el niño vaya adquiriendo las destrezas necesarias para la apropiación de los diversos conocimientos.

Siendo que el niño está siempre inmerso en un medio en el cual las diferentes interacciones se dan a través contacto con los demás,

entonces no se debe dejar de lado el hecho de considerar que éste es un hecho social.

A medida que el niño va madurando, se van dando relaciones entre el pensamiento y desarrollo motriz, por lo que es importante tomar en cuenta este proceso para estimular de manera adecuada la zona que él llama de desarrollo próximo.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje motor

Proceso por el cual un individuo adquiere un nuevo comportamiento mediante la práctica centrado en cualquier aprendizaje.

Aprendizaje

Proceso por el que el individuo adquiere ciertos conocimientos, aptitudes, habilidades, actitudes y comportamientos.

Capacidades perceptivas motrices

Son aquellas que precisan de un ajuste psico-sensorial complejo para su ejecución; y depende de las habilidades neuromusculares.

Competencias motrices

Es el conocimiento intuitivo de realizar ejercicios y actividades físicas.

Comportamiento motor

Es el conjunto de manifestaciones motrices observables en un individuo en movimiento. Puede plasmarse en filmaciones y ser analizado.

Coordinación viso-motora

Es la habilidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o con movimientos con parte del cuerpo.

Coordinación

Se define como la acción desencadenada por un estímulo que permite moverse en un determinado espacio (coordinación dinámica específica).

Crecimiento

Aumento de tamaño del organismo y de sus partes; el organismo no crece de manera proporcional sino que hay etapas donde e crece primero unas partes y luego las otras.

Destrezas

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

Difusión

Perturbación de una función. Trastorno en el funcionamiento de un órgano. También, elemento que impide la integración de un organismo social.

Educación

Es la acción y el efecto de educar, formar, instruir, especialmente a los niños, la educación puede presentar aspectos parciales según los objetivos más delimitados que le asigna una sociedad cada vez más especializado.

Eje Corporal

Es la comprensión de la organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical que lo divide en dos partes iguales.

Ejercicios

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

Enseñanza

Acción pedagógica que implica un aprendizaje.

Equilibrio

Entendemos por equilibrio la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que deseamos, sea de pie, sentado o fijado en un punto, sin caer.

Esquema corporal

Se entiende como el conocimiento, idea o concepción personal que tiene el individuo de su cuerpo

Gesto motriz

Forma o manera de observar cómo se ha realizado una actividad motriz.

Habilidad

Son procedimientos conductuales orientados a la adquisición y desarrollo de habilidades necesarias.

Habilidad motriz

Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor coste energético.

Juego

Actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensomotrices, intelectuales y sociales, ya en la reproducción ficticia.

Madurez

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

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

Motricidad fina

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

Motricidad

Propiedad que tiene los centros nerviosos de provocar la contracción muscular

Orientación espacial

Es la noción que se elabora y se construye a través de la acción y de la interpretación de una gran cantidad de datos sensoriales.

Percepción y estructuración espacio temporal

Es el ajuste del espacio en un tiempo determinado mediante la utilización de nuestro cuerpo dará lugar a las manifestaciones rítmicas, el cual será fundamental en edades tempranas siendo indispensable en numerosas facetas de la vida.

Sensaciones preceptivas

Proceso mediante el cual los órganos sensoriales convierten los estímulos procedentes del mundo exterior en los datos elementales de la experiencia es decir lo asocia con los sentidos cenestésicos

Trastornos espacio temporales

Dificultad en la movilización con el espacio y el tiempo en actividades corporales. Viso motriz: movimiento manual o corporal que responde a un estímulo visual.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo elaborar una propuesta para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años?
- ¿Qué nivel de desarrollo motor grueso han alcanzado los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura?
- ¿Cómo elaborar una propuesta para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años?

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categoría	Dimensión	Indicadores
<p>“El juego didáctico puede ser definido como una actividad que produce diversión o entretenimiento, orientada a alcanzar un objetivo, mediante la aplicación de reglas específicas, llamadas reglas del juego. Cuando se alcanza el objetivo se dice que el juego terminó” (Calafell, Espinoza, & Martínez, 2013, pág. 33).</p>	Juego didáctico	Enseñanza - aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas • Estrategias • Función e importancia • Beneficios
		Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Características • Nuevas tecnologías
		Principios básicos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dinamismo • Entretenimiento • Desempeño de roles • Competencia
		Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> • Juego sensorio motor • Juego simbólico • Juego sujeto a reglas • Juego psicomotor • Juego educativo
<p>“Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, un habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz” (Pikler, 2014, pág. 12).</p>	Desarrollo motriz	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Movimiento • Equilibrio • Lateralidad • Esquema corporal • Tono muscular • Coordinación visomotriz • Coordinación general
		Motricidad fina	<ul style="list-style-type: none"> • Características • Tipos • Beneficios

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1 Investigación Bibliográfica

Este tipo de investigación es de suma importancia debido a que ayudo primeramente en la recopilación de libros para seleccionar el tema de investigación, luego de esto se comenzó con la estructuración y elaboración del marco teórico de la investigación y fundamentación de la propuesta acerca de los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura para ello se utilizó cantidad de fuentes primarias y secundarias.

3.1.2 Investigación de Campo

Este tipo de investigación sirvió para realizar la investigación donde se produjeron los resultados, es decir donde se aplicó la ficha de observación y las encuestas, esta investigación del problema propuesto se llevó a cabo en el Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, los resultados proporcionados por los actores sociales sirvieron para proponer soluciones al problema descrito.

3.1.3 Investigación Descriptiva

Es de suma importancia debido a que cuando se obtuvo los resultados se evidencio o se describió algunas de las características de los tipos de juegos y además como se va desarrollando la motricidad, por medio de actividades lúdicas, los actores motivo de la investigación fueron

los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015

3.1.4 Investigación Propositiva

Finalmente se aplicó la investigación propositiva que consiste en aplicar encuestas a docentes y una ficha de observación a los niños, en la que se evidencio una serie de dificultades en los niños en cuanto a su desarrollo motor, conocidos los resultados de esta investigación se propone una alternativa de solución al problema propuesto acerca de los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015

3.2 MÉTODOS

3.2.1 Método Inductivo

Este método de investigación es de suma importancia porque parte de hechos particulares para llegar a descubrir ese todo, es por ello que nos permitió construir el marco teórico y propuesta de forma particular a la general acerca de que los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco.

3.2.2 Método Deductivo

Este método es lo contrario al anterior porque parte de hechos generales a particulares, es decir sirvió para seleccionar el tema de investigación o el problema de investigación para de ese todo ir particularizando acerca de los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años.

3.2.3 Método Analítico

Este método es de suma importancia aplicarlo porque nos ayuda a realizar los respectivos análisis de los resultados obtenidos producto de la aplicación de las encuestas y ficha de observación, a los principales actores educativos acerca que tipo de juegos didácticos utiliza para el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015

3.2.4 Método Sintético

Este método es de suma importancia aplicarlo porque nos ayuda a redactar las conclusiones y recomendaciones luego de haber obtenido esa información producto de la aplicación de las encuestas y ficha de observación, a los principales actores educativos acerca que tipo de juegos didácticos utiliza para el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015

3.2.5 Método Estadístico

Este método ayudó a ordenar esa información a seleccionar las respuestas, tabular y posteriormente representar esa información en cuadros y diagramas circulares y porcentajes la información proporcionada con los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en año lectivo 2014 – 2015

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Dentro de las técnicas e instrumentos se aplicó una encuesta a las maestras acerca de qué tipo de juegos utilizan para el desarrollo motriz y una ficha de observación a los niños acerca del nivel del desarrollo motriz, estas técnicas ayudaron mucho para recabar la información relacionada con el problema de investigación.

3.4 POBLACIÓN

Población	Paralelos									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Docentes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Niños	18	18	17	20	19	18	21	20	17	22
Total	190									

Fuente: Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, Ibarra

3.5 MUESTRA

Se trabajó con la muestra estratificada, pues la totalidad de la población es decir con los 190 niños y los 10 docentes, lo que significa trabajar con un grupo extenso y por lo tanto amerita realizar el cálculo de la muestra, sobre la población conformada por los niños. En el caso de los docentes se trabajó con la totalidad por tratarse de un número menor a 100 unidades.

Fórmula:

$$n = \frac{N \cdot \delta^2 \cdot Z^2}{(N - 1)e^2 + \delta^2 \cdot Z^2}$$

$$n = \frac{(200)(0.25)(1.96)^2}{(200-1)(0.05)^2 + (0.25)(1.96)^2}$$

$$n = \frac{(50)(3.8416)}{(219)(0.0025) + (0.25)(3,84)}$$

$$n = \frac{(192,08)}{(0,5475) + (0,96)}$$

$$n = \frac{(192,08)}{(1,5075)}$$

$$\mathbf{n= 128}$$

CAPÍTULO IV

4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a las docentes que laboran en el Centro Infantil “Luis Leoro Franco”, de la ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, y una ficha de observación a los niños y niñas de 3 a 4 años de la institución. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos de barras que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan los ítems formulados en el cuestionario.

El cuestionario se diseñó para conocer como inciden los juegos didácticos en el desarrollo motriz de los niños y niñas de la institución investigada.

Las respuestas de las docentes y de los niños y niñas objeto de la investigación se organizaron de la siguiente manera:

- Formulación de la pregunta
- Cuadro de tabulaciones y gráficos
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento de la investigadora.

En síntesis en este capítulo se presentan los datos obtenidos directamente de la población, en el contexto educativo para identificar las premisas sobre las cuales, se construyó la propuesta objeto de la presente investigación.

4.1 Resultado de la aplicación de la encuesta a los docentes

Pregunta N° 1

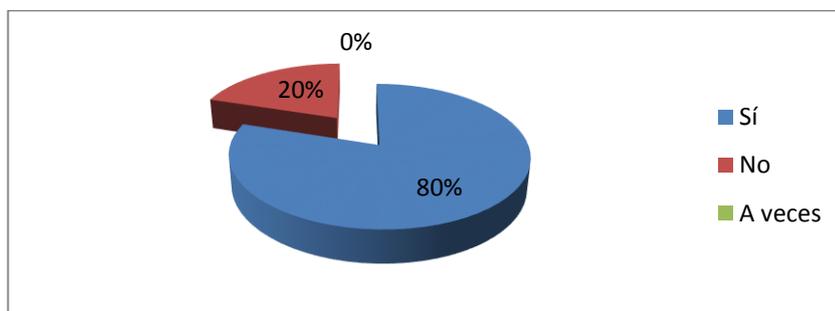
¿Cree usted que los juegos didácticos favorecen el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años?

Cuadro N° 1 Juegos didácticos para el desarrollo motriz

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	8	80%
No	2	20%
A veces	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 1 Juegos didácticos para el desarrollo motriz



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

La mayoría de las docentes manifiestan que los juegos didácticos si favorecen el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años. De lo anterior se deduce que las docentes del Centro de Educación Inicial reconocen el valor de los juegos didácticos para el desarrollo motriz.

Pregunta N° 2

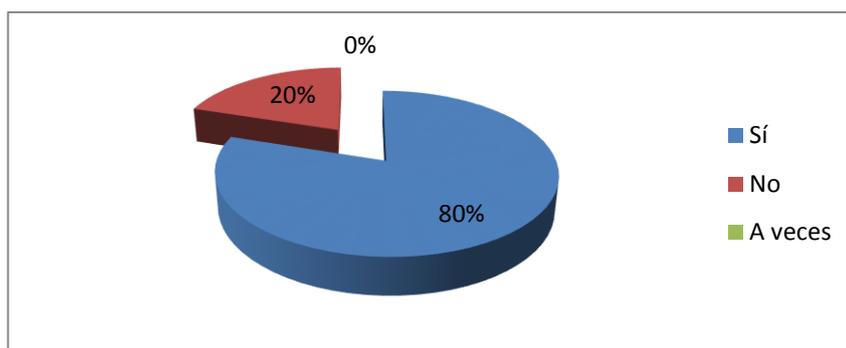
¿Ha recibido capacitaciones sobre juegos didácticos para el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Cuadro N° 2 Capacitación sobre juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	8	80%
No	2	20%
A veces	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 2 Capacitación sobre juegos didácticos



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

La mayoría de docentes encuestados manifestó que si han recibido capacitaciones sobre juegos didácticos, para el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años, una minoría dice que no.

Pregunta N° 3

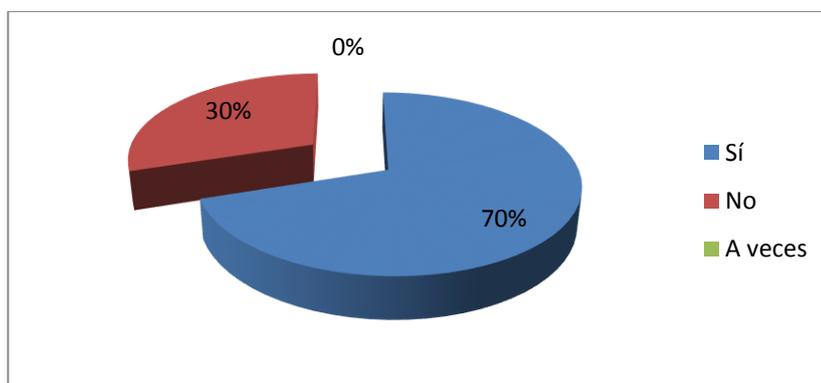
¿Considera que existen juegos didácticos modernos e innovadores para estimular el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Cuadro N° 3 Juegos didácticos modernos e innovadores

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	7	70%
No	3	30%
A veces	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 3 Juegos didácticos modernos e innovadores



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Más de la mitad de los encuestados manifiesta que si existen modernos juegos didácticos que estimulan el desarrollo motriz de los niños; menos de la mitad dice que no. Se deduce que las docentes están conscientes de que se puede aplicar nuevas estrategias didácticas para el desarrollo motriz basadas en juegos didácticos.

Pregunta N° 4

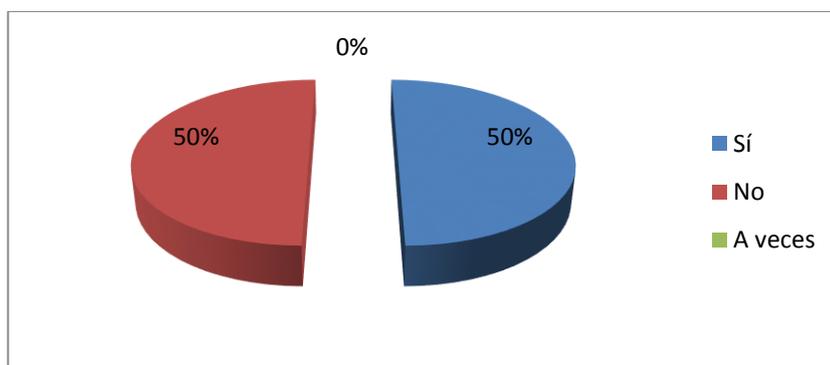
¿Existe en su institución ambientes adecuados para la práctica de diversos juegos didácticos que estimulen el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años?

Cuadro N° 4 Ambientes estimulantes el desarrollo motriz

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	5	50%
No	5	50%
A veces	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 4 Ambientes estimulantes el desarrollo motriz



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

La mitad de docentes encuestados, indica que si existen ambientes adecuados para el desarrollo de la motricidad de los niños; la otra mitad dice que no. De lo anterior se deduce que los docentes tienen diversas concepciones de lo que son los ambientes adecuados para estimular el desarrollo motriz.

Pregunta N° 5

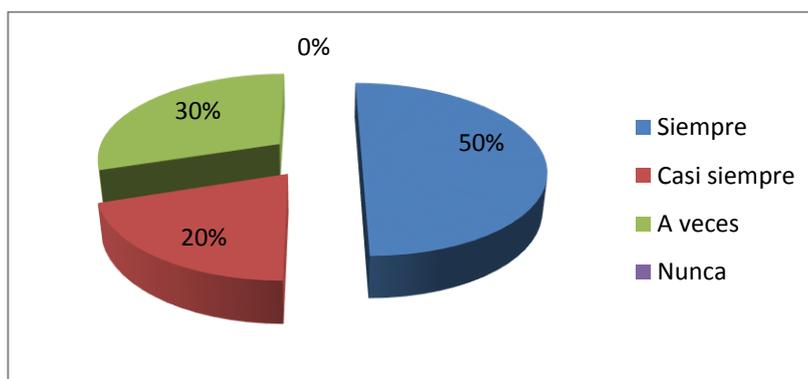
¿Conoce los beneficios de aplicar juegos didácticos en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Cuadro N° 5 Beneficios de los juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	5	50%
Casi siempre	2	20%
A veces	3	30%
Nunca	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI “Luis Leoro Franco”

Gráfico N° 5 Beneficios de los juegos didácticos



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Del total de docentes encuestados, la mitad conoce los beneficios de los juegos didácticos en el desarrollo motriz; unos pocos casi siempre y menos de la mitad a veces. De esto se deduce que todos conocen los beneficios en el desarrollo motriz que reportan la aplicación de juegos didácticos.

Pregunta N° 6

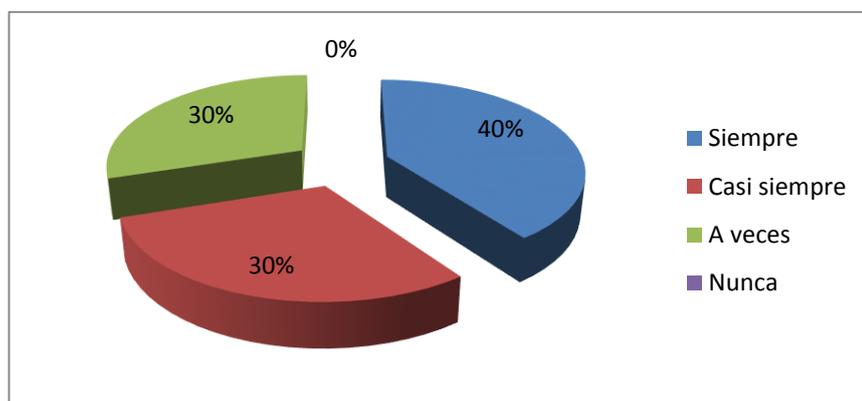
¿Influye el desarrollo motriz en el desarrollo psicológico y emocional de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Cuadro N° 6 Motricidad y desarrollo psicológico - emocional

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	4	40%
Casi siempre	3	30%
A veces	3	30%
Nunca	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 6 Motricidad y desarrollo psicológico - emocional



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Del total de los docentes encuestados, casi la mitad indican que sí influyen el desarrollo motor en el desarrollo emocional y psicológico del niño; menos de la mitad creen que casi siempre y otro porcentaje similar cree que a veces. De lo que se deduce que los docentes están conscientes de la necesidad de estimular el desarrollo motriz y con ello el área emocional.

Pregunta N° 7

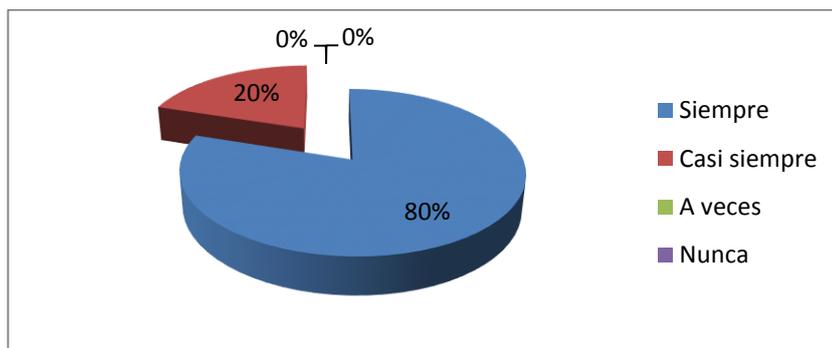
¿Influye el desarrollo motriz en el desarrollo psicológico y emocional de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Cuadro N° 7 Juegos didácticos y expresión corporal

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	8	80%
Casi siempre	2	20%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 7 Juegos didácticos y expresión corporal



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Del total de docentes encuestados, la mayoría expresa que siempre el desarrollo motriz mejora la expresión corporal de los niños y niñas de 3 a 4 años; una minoría expresa que casi siempre. Por lo anterior se deduce que se debe trabajar la motricidad de manera integral y ayudar al niño en el cultivo de su expresión corporal.

Pregunta N° 8

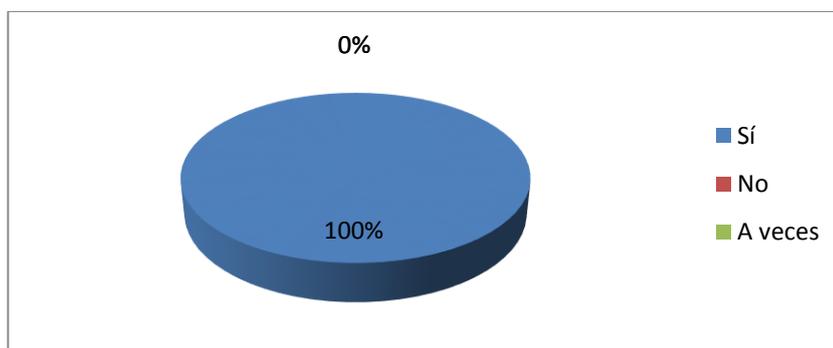
¿Se puede conseguir a través de la aplicación de los juegos didácticos mejorar la motricidad gruesa y fina del niño y niña de 3 a 4 años?

Cuadro N° 8 Juegos didácticos y motricidad

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	10	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 8 Juegos didácticos y motricidad



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

La totalidad de docentes encuestados, cree que los juegos didácticos pueden mejorar tanto la motricidad gruesa como la fina. De lo mencionado se deduce que la mayoría de docentes está consciente de la necesidad de aplicar juegos didácticos para estimular la motricidad gruesa y fina de los niños y niñas.

Pregunta N° 9

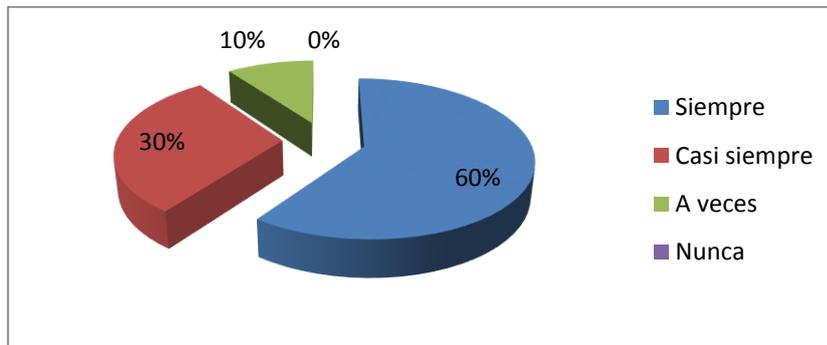
¿Considera necesario disponer de una guía de actividades creativas e innovadoras para el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años?

Cuadro N° 9 Necesidad de una guía de actividades

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	6	60%
Casi siempre	3	30%
A veces	1	10%
Nunca	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 9 Necesidad de una guía de actividades



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Del total de docentes encuestados, más de la mitad cree que es necesario disponer de una guía moderna y actualizada de actividades para el desarrollo motriz del niño y la niña de 3 a 4 años. Menos de la mitad casi siempre y unos pocos a veces. De esto se deduce que hay una necesidad urgente de contar con una guía de actividades para el desarrollo motriz.

Pregunta N° 10

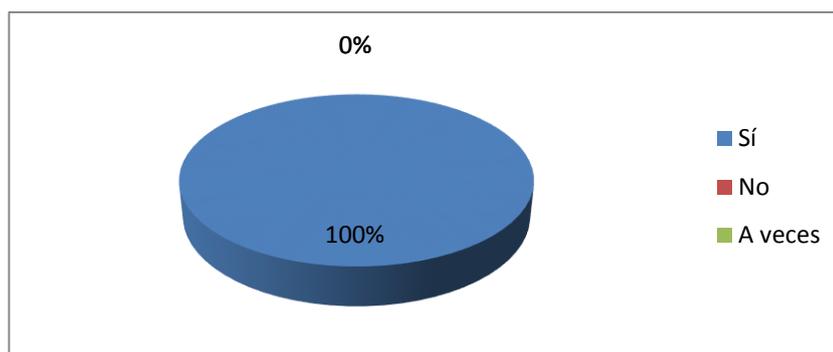
¿Aplicaría una guía de juegos didácticos actualizada para estimular el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Cuadro N° 10 Aplicación de una guía de juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
Sí	10	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 10 Aplicación de una guía de juegos didácticos



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

El total de docentes encuestados manifestó que la aplicación de una guía basada en juegos didácticos puede mejorar sustancialmente el desarrollo motriz del niño y niña en sus diversas formas. Se deduce que todos conocen la importancia de los diferentes juegos en el desarrollo motriz.

4.2 Resultado de la ficha de Observación aplicada a los niños

Observación N° 1

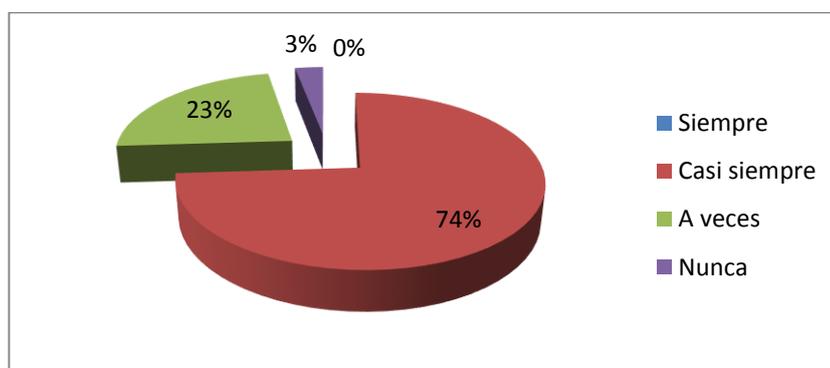
El niño puede desplazarse sin dificultad

Cuadro N° 11 Se desplaza sin dificultad

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	95	74%
A veces	30	23%
Nunca	3	3%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 11 Se desplaza sin dificultad



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Del total de niños observados, la mayoría se desplaza sin dificultad; menos de la mitad lo hace a veces y una minoría nunca. De lo observado se deduce que la cuarta parte de los niños y niñas de 3 años tienen algún tipo de problema de locomoción.

Observación N° 2

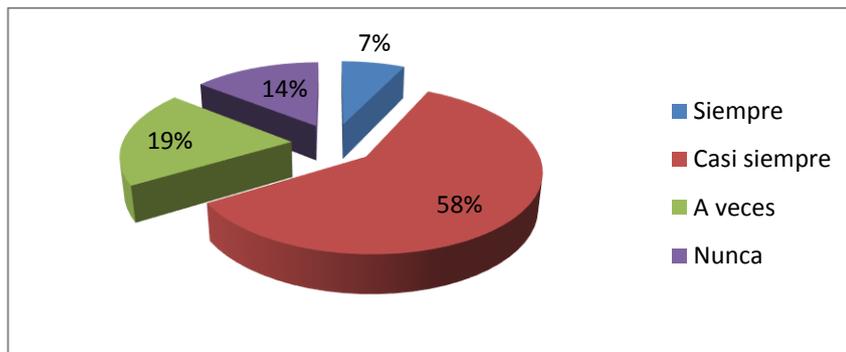
Es capaz de mantenerse en equilibrio en un solo pie durante tres segundos

Cuadro N° 12 Mantiene el equilibrio en un solo pie

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	10	7%
Casi siempre	75	58%
A veces	28	19%
Nunca	18	14%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 12 Mantiene el equilibrio en un solo pie



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Del total de niños observados, más de la mitad casi siempre mantienen el equilibrio en un solo pie; una minoría a veces y algunos unos pocos nunca. De lo anterior se deduce que un buen porcentaje de los niños tienen algún problema de equilibrio.

Observación N° 3

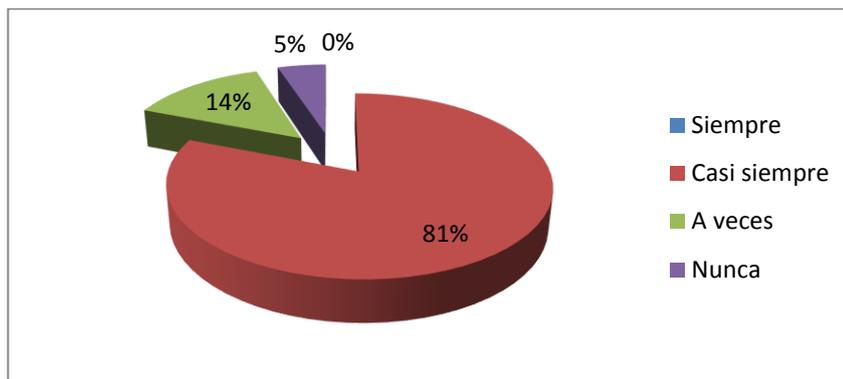
Trepa en una resbaladera de 1.50 metros y se desliza

Cuadro N° 13 Trepa en una resbaladera y se desliza

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	103	81%
A veces	18	14%
Nunca	7	5%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 13 Trepa en una resbaladera y se desliza



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

Del total de niños y niñas observados, la mayoría de ellos puede trepar la resbaladera y deslizarse casi siempre; unos pocos a veces y una minoría nunca. De lo anterior se deduce que existen problemas de motricidad gruesa en los niños y niñas.

Observación N° 4

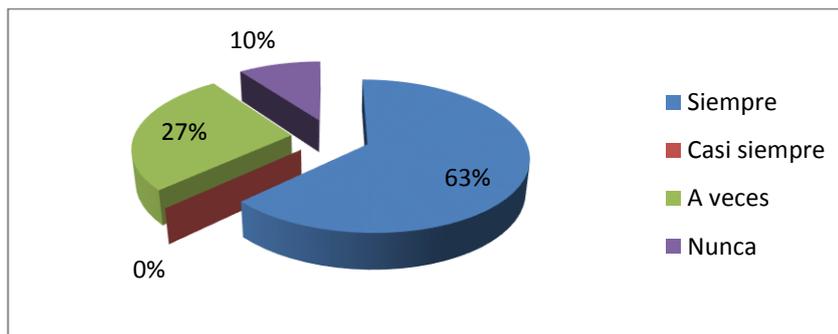
Realiza movimientos rítmicos y complejos al son de la música

Cuadro N° 14 Movimientos rítmicos al son de la música

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	80	63%
Casi siempre	0	0%
A veces	35	27%
Nunca	13	10%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 14 Movimientos rítmicos al son de la música



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De total de niños y niñas observados, más de la mitad realizan movimientos rítmicos al son de la música; un tercio de ellos lo hace a veces y una minoría nunca. Se puede ver que existen problemas de coordinación motora.

Observación N° 5

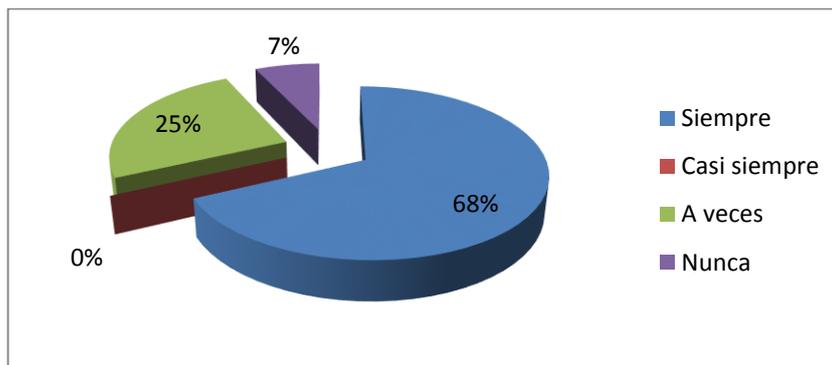
Sube y baja escaleras, alternando los pies sin ayuda

Cuadro N° 15 Sube y baja escaleras alternando los pies

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	87	68%
Casi siempre	0	0%
A veces	32	25%
Nunca	9	7%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 15 Sube y baja escaleras alternando los pies



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De los niños y niñas observados, más de la mitad pueden subir y bajar escaleras sin ayuda, alternando sus pies; un tercio de ellos lo hace a veces y una minoría nunca. Se deduce que existe todavía una buena cantidad de niños con problemas en su locomoción y desplazamiento.

Observación N° 6

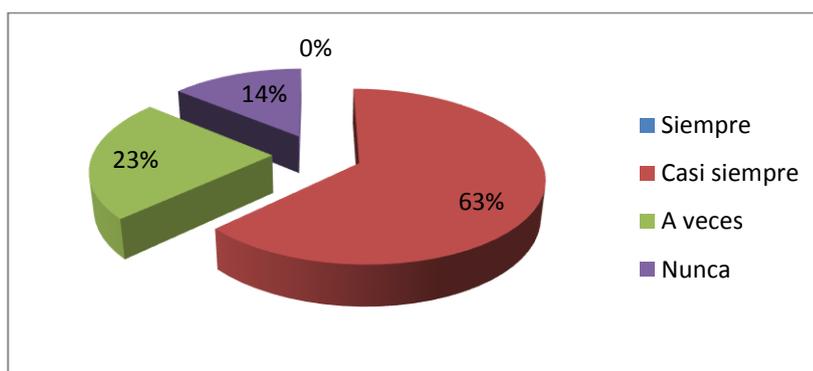
Cuando corre es capaz de controlar la velocidad y detenerse

Cuadro N° 16 Cuando corre se puede detener

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	81	63%
A veces	29	23%
Nunca	18	14%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 16 Cuando corre se puede detener



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De los niños y niñas observados, más de la mitad puede realizar detenciones durante la carrera casi siempre; menos de un tercio de ellos lo hace a veces y una minoría nunca. De lo anterior se deduce que una gran parte de los niños y niñas no logran controlar la velocidad durante la carrera.

Observación N° 7

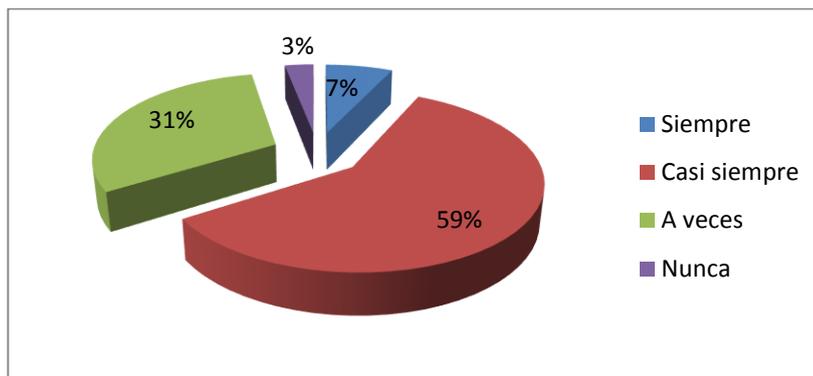
Gatea por encima de tablas y sillas coordinadamente

Cuadro N° 17 Gatea sobre tablas y sillas coordinadamente

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	10	7%
Casi siempre	75	59%
A veces	40	31%
Nunca	3	3%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 17 Gatea sobre tablas y sillas coordinadamente



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De lo visto en el gráfico se detecta que más de la mitad puede gatear sobre las sillas y tablas casi siempre; menos de la mitad lo hace a veces y unos pocos de los niños y niñas nunca. Se deduce por tanto que es necesario atender problemas de desplazamientos.

Observación N° 8

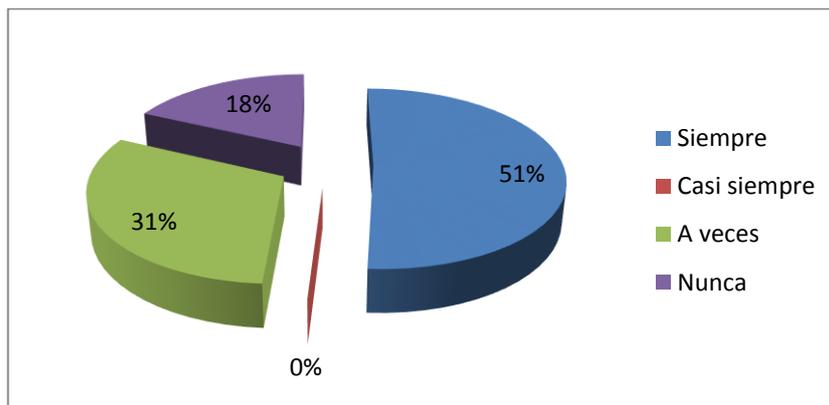
Salta desde una altura aproximada a los treinta centímetros

Cuadro N° 18 Salta una altura de 30 centímetros

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	65	51%
Casi siempre	0	0%
A veces	40	31%
Nunca	23	18%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 18 Salta una altura de 30 centímetros



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De la totalidad de niños y niñas observados, la mitad de ellos puede saltar desde una altura de 30 centímetros; un tercio de la población a veces y unos pocos nunca. Se deduce por lo anterior que existen problemas en el desarrollo motor grueso de los niños y niñas.

Observación N° 9

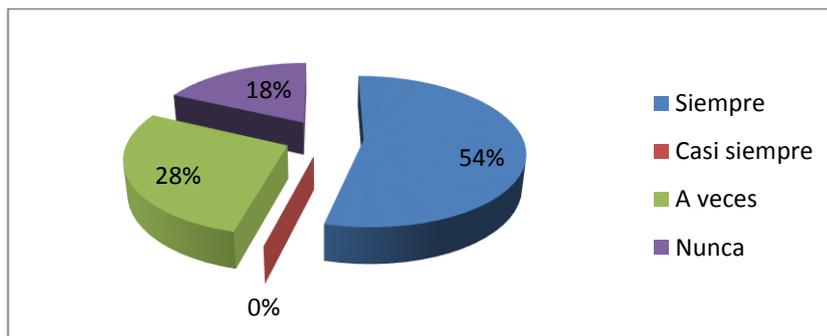
Pliega el papel por la mitad

Cuadro N° 19 Pliega papel por la mitad

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	69	54%
Casi siempre	0	0%
A veces	35	28%
Nunca	24	18%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 19 Pliega papel por la mitad



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De la totalidad de niños observados, la mitad de ellos pliega papel por la mitad; casi un tercio de la población lo hace a veces y unos pocos nunca. Se deduce que la mitad de los niños tienen problemas de motricidad fina que deben mejorar.

Observación N° 10

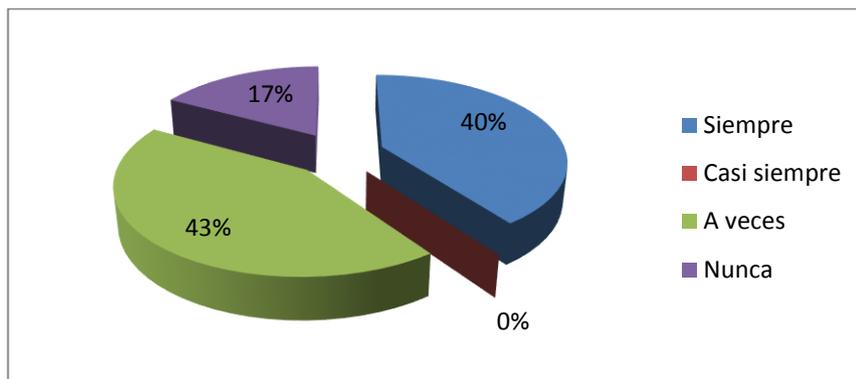
Hace formas variadas con plastilina y luego le da nombres

Cuadro N° 20 Realiza formas variadas con plastilina

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	52	40%
Casi siempre	0	0%
A veces	57	43%
Nunca	21	17%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 20 Realiza formas variadas con plastilina



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De la totalidad de niños observados, menos de la mitad realiza formas variadas con la plastilina y le da nombres; casi la mitad de ellos lo hace a veces y unos pocos nunca. Se deduce que falta trabajo de los niños en lo que tiene que ver con la motricidad fina.

Observación N° 11

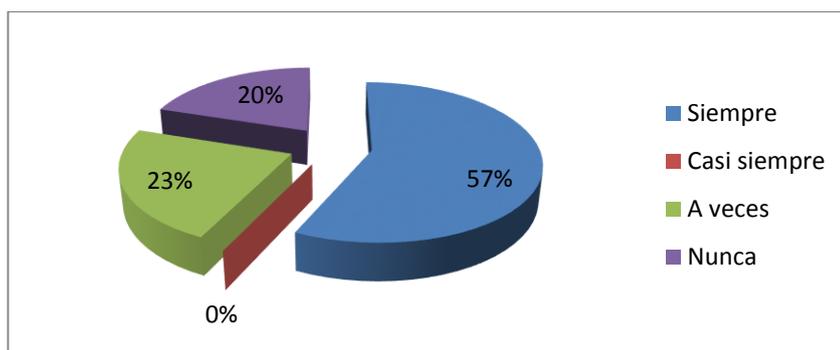
Construye torres de diez o más cubos

Cuadro N° 21 Construye torres de diez o más cubos

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	72	57%
Casi siempre	0	0%
A veces	30	23%
Nunca	26	20%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 21 Construye torres de diez o más cubos



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De la totalidad de niños observados, la mitad de ellos puede construir torres de más de cubos; un tercio de la población lo hace a veces y unos pocos nunca. Se deduce por lo tanto que los niños y niñas necesitan trabajar motricidad fina.

Observación N° 12

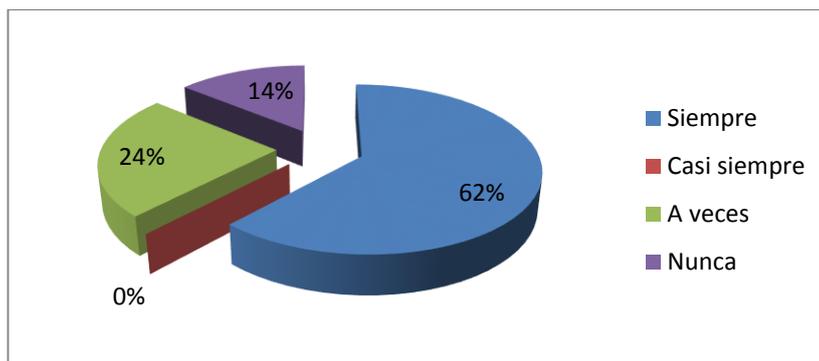
Traza un círculo con el modelo de un adulto

Cuadro N° 22 Traza un círculo con el modelo de un adulto

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	80	62%
Casi siempre	0	0%
A veces	30	24%
Nunca	18	14%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 22 Traza un círculo con el modelo de un adulto



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De la totalidad de niños observados, más de la mitad de ellos traza un círculo con el modelo del adulto; unos pocos a veces y una minoría nunca. De lo que se deduce que hay un buen porcentaje de la población infantil que necesita desarrollar su motricidad fina.

Observación N° 13

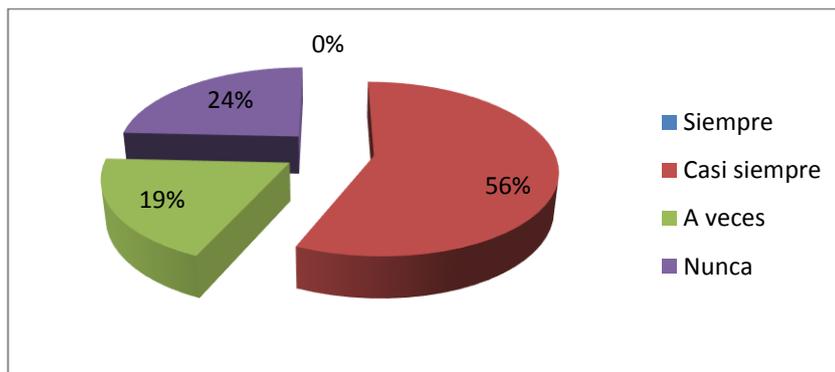
Dibuja un monigote incluyendo detalles y tres partes del cuerpo

Cuadro N° 23 Dibuja un monigote y partes del cuerpo

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	72	56%
A veces	25	19%
Nunca	31	24%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 23 Dibuja un monigote y partes del cuerpo



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De la totalidad de niños observados, más de la mitad de ellos puede dibujar un monigote e incluir tres partes del cuerpo; una minoría a veces y unos pocos nunca. De lo observado en el cuadro anterior se deduce que se debe trabajar en la motricidad fina de los niños.

Observación N° 14

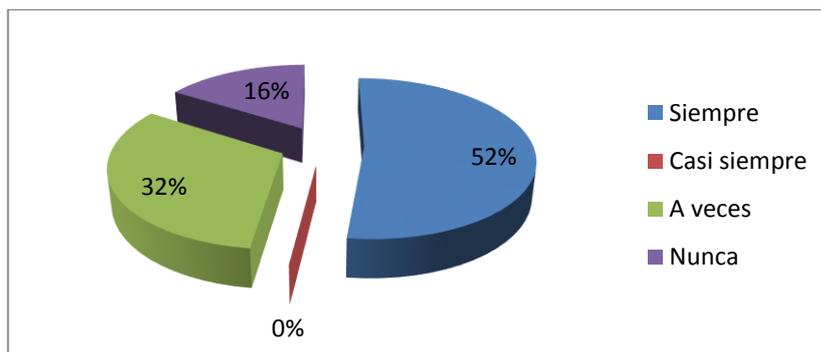
Imita el trazo del cuadrado, después de ver al adulto hacerlo

Cuadro N° 24 Imita el trazo del cuadrado

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	67	52%
Casi siempre	0	0%
A veces	40	32%
Nunca	21	16%
Total	128	100%

Fuente: Ficha aplicada a niños de CEI "Luis Leoro Franco"

Gráfico N° 24 Imita el trazo del cuadrado



Elaborado por Vanessa Pomasqui

Interpretación

De la totalidad de niños observados, la mitad de ellos imita el trazo del cuadrado luego de ver al adulto; un tercio de la población lo hace a veces y una minoría nunca. Se deduce entonces que existe en la mitad de la población habilidades y destrezas de la motricidad fina que se debe trabajar.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Las docentes del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, desconocen la capacidad que existe en el juego lúdico como un recurso didáctico que contribuya al mejoramiento del desarrollo motor grueso, desconociendo por completo su valioso aporte al contexto educativo, ante la falta de capacitaciones que existen sobre el tema, permitiendo que los niños únicamente realicen ejercicios y actividades sin ningún propósito específico.
- El desarrollo motor grueso de los niños y niñas experimenta un bajo nivel de desarrollo motor grueso, situación que se evidencia en las dificultades que presentan los estudiantes para controlar su sistema locomotor, ante un deficiente proceso de estimulación por parte de los docentes, quienes solo se dedican a realizar juegos y dinámicas que no están acordes a la edad de los participantes.
- Los docentes del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, necesitan contar con una guía de actividades activas, basadas en los modernos juegos didácticos, como alternativa integral para el desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años, mediante la cual estimularían de manera adecuada su aspecto físico.

5.2 Recomendaciones

- El Centro de Educación Inicial deberá realizar jornadas de capacitación para los docentes del área de educación física, respecto a las estrategias, técnicas y recursos didácticos que pueden emplearse para favorecer el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años, destacando el papel del juego como elemento con amplia capacidad para solucionar los problemas de descoordinación, desmotivación y desinterés por las actividades físicas que se desarrollan en etapas posteriores como la adolescencia, juventud y madurez.
- La inclusión de técnicas grupales e individuales innovadoras modernas, orientadas a emplear los juegos didácticos como eje principal en el establecimiento de un ambiente educativo que promueva el mejoramiento del desarrollo motor de los niños y niñas de 3 a 4 años y así generar conciencia en las docentes de la importancia del juego como técnica alternativa eficaz del desarrollo motor grueso.
- El uso de una guía destinada a promover el juego lúdico de manera estándar, en los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial con criterio recreativo y deportivo, que permita aprovechar al máximo las aptitudes, destrezas y habilidades del estudiante, con el fin de mejorar el nivel de desarrollo motor grueso, reconociendo que su éxito depende de la consolidación de habilidades y destrezas posteriores y más complejas para lo cual puede incluirse la construcción de implementos deportivos con material de reciclaje.

5.3 CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Pregunta N°1

¿Cuáles son los juegos didácticos adecuados para promover el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Luis Leoro Franco”, de la ciudad de Ibarra, en el año lectivo 2014 - 2015.?

De acuerdo con los datos obtenidos luego de haber aplicado las encuestas a las docentes del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, se evidenció que la mayoría no aplican metodologías modernas como juegos didácticos, para el desarrollo motor grueso, debido a que no reciben capacitaciones sobre estos temas, motivo por el cual los niños no tienen oportunidad de desarrollar la habilidad motora gruesa; se comprobó que únicamente realizan juegos simples con actividades físicas generales, lo cual no permite desarrollar su sistema óseo muscular de manera adecuada, impidiendo el cultivo eficiente de habilidades y destreza motoras.

Pregunta N°2

¿Qué nivel de desarrollo motor grueso han alcanzado los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura?

De los datos obtenidos a través de la ficha de observación realizada a los niños y niñas de 3 a 4 años, se comprueba que existe un bajo nivel de desarrollo de actividades motoras gruesas, las cuales son el resultado de la aplicación parcial y limitada de estrategias motoras por parte de las docentes. Se detectó la presencia de ciertas dificultades en el aspecto físico y motor grueso de los niños, quienes presentaron problemas en su accionar locomotor y desplazamiento, su dominio corporal en el equilibrio, tonicidad, y en general de ubicación en el espacio.

Pregunta N°3

¿Cómo elaborar una propuesta para mejorar el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años?

De los datos obtenidos en la encuesta realizada a las docentes del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, se deduce que existe la falta de una guía de actividades que permita mejorar el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 3 a 4 años, con el fin de solucionar problemas detectados en los niños y que tienen que ver con su área motora gruesa. Una guía de actividades basadas en la lúdica y juegos didácticos modernos, lograría superar las diferentes deficiencias encontradas en el desarrollo del amplio campo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 a 4 años.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1 Título

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS.

6.2 Justificación e importancia

La guía metodológica de actividades tiene la intención de recoger situaciones vividas por la mayoría de las personas durante el periodo infantil y que se están perdiendo, por la inserción cada día más creciente de actividades de orden tecnológico y digital que dejan de lado y desvalorizan las actividades motrices que años atrás fueron la base y el contenido curricular del desarrollo motor grueso que se aplicaba en los niños y niñas del ciclo escolar básico.

La ciencia y la tecnología han dado paso a una multiplicidad de actividades basadas en los juegos y actividades audiovisuales que consumen el tiempo del niño, convirtiéndole en un ser sedentario, muchas veces aislado del mundo y de las personas, que le rodean, contribuyendo al detrimento de su condición física y desarrollando tan solo su capacidad visual y auditiva, dejando de lado todo el inmenso mundo de interacciones que le proporciona la actividad lúdica en el espacio exterior y el cual en los últimos años se ha visto desvalorizado.

En medio de este mundo didáctico tecnológico educativo, se pretende a través de la presente propuesta rescatar los valores físicos, mentales y

tradicionales de los juegos didácticos, para demostrar que existen todavía intentos de promover el adecuado desarrollo motriz de los niños desde la aplicación de los juegos didácticos que muchos logros alcanzaron a través de su práctica en las instituciones educativas.

Las actividades a realizarse propuestos en esta guía metodológica, permitirá aportar con valores significativos y agregados a los métodos de enseñanza de corte moderno y experimental, debido a la inclusión total de los sentidos y facultades propias del niño en constante desarrollo y crecimiento.

La adecuada estimulación del niño y la niña de 3 a 4 años, es importante ya que potencia las capacidades físicas, mentales y sociales del niño, ayudándolo a conseguir esa identidad que el niño necesita, en base al fortalecimiento de su sistema físico, mental y cognitivo, logrando con ello avanzar en la superación de dificultades y alteraciones que puede padecer por causa de la ineficaz intervención psicomotriz en edades tempranas.

Para que el desarrollo físico, mental, se vea debidamente complementado y garantizado, es necesario intervenir de manera integral todos los elementos de su estructura motriz, y con ello asegurar un conjunto de funciones debidamente coordinadas en el cumplimiento de las diversas interacciones con el medio en que se desenvuelve.

Para tal efecto, la educación motriz, debe ser el objetivo a priori con el cual se trabajará a lo largo del proceso de adquisición de habilidades y destrezas por parte del niño y la niña de 3 a 4 años.

Todo el bagaje de conocimientos adquiridos a través de la práctica de este tipo actividades, se recopila para constituirse en herramienta

fundamental en el proceso de enseñanza de la actividad física motora con desempeño en el ámbito de la funcionalidad gruesa y fina.

Es por ello que se ha escogido variadas formas de poner en práctica estos juegos que por la falta de conocimiento no se dan utilidad en el ambiente escolar, la variación también juega un papel importante papel dentro de este proceso, que será abordado a lo largo de la guía metodológica que se presenta en este apartado y con la cual se pretende elevar el nivel de desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil “Luis Leoro Franco”, de la ciudad de Ibarra.

6.3 Fundamentación teórica

Una adecuada fundamentación científica es indispensable para comprender, como tiene lugar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas, y cómo influye en futuros aprendizajes más complejos.

Su estudio está inmerso en los procesos de enseñanza aprendizaje, mismos que se van desarrollando a medida que las habilidades cognitivas se desarrollan de acuerdo a la etapa evolutiva del individuo, estas habilidades están desarrolladas de manera directa con la motivación y la orientación hasta alcanzar nuevas competencias que permitan establecer nuevas y mejores relaciones sociales que beneficien a la interacción social normal.

La investigación tomo como referencia diversas teorías y autores que describen el proceso conductual del individuo, su naturaleza, características, manifestaciones, desviaciones y procesos de orientación y corrección de acuerdo a la etapa.

6.3.1 Fundamentación filosófica

6.3.1.1 Teoría humanista

El sustento científico del trabajo de investigación recae en la teoría humanista propuesta por Carl Rogers, donde expone algunas de sus convicciones básicas, la más significativa es su posición en defensa de la subjetividad del individuo, afirmando que “cada persona vive en su mundo específico y propio, y ese mundo privado es el que interesa a la teoría, ya que es el que determina su comportamiento”(Skinner, 2010, pág. 134)

La teoría humanista permite tener una visión más amplia de la conducta humana, su origen y condiciones, es así que describe a interacción del individuo con el mundo, como centro de los cambios permanentes que acosan a la sociedad, sometiendo al individuo a nuevas y diferentes experiencias.

La teoría humanista respecto al desarrollo motriz del individuo y su origen, se fundamenta en la concepción que describe del ser humano como eje y árbitro de su vida y a su vez parte indisoluble del mundo, inmerso en las más variadas formas de relación y comunicación con las persona que le rodean, por tanto, consciente y responsable de la trascendencia de sus comportamientos individuales y grupales, como consecuencia a la estrecha relación que mantiene con el medio, definiendo al ser humano como un ser integro, donde se conjuga cuerpo y mente.

El desarrollo de la motricidad del individuo y su constante evolución, hasta la consolidación de las habilidades motrices, está en constante relación con el mundo, sobre los principios de la teoría humanista solo se logra a través de la superposición de lo personal con lo social, sin privar al individuo del derecho libre a elegir y trazar los modos propios de vivir

cada una de las etapas de su vida, proporcionándole las herramientas necesarias para que estas decisiones no perjudiquen su vida y las de los demás.

6.3.2 Fundamentación psicológica

6.3.2.1 Teoría cognitiva

La teoría cognitiva describe y promueve el desarrollo integral del individuo, desde sus inicios hasta el fin de sus días dentro de la sociedad, varios psicólogos alineados con esta teoría, describen de manera perfecta las etapas inmersas en el desarrollo del individuo, para su comprensión plantea varios métodos, técnicas, estrategias y procedimientos enfocados en explotar al máximo sus habilidades físicas e intelectuales.

En el ámbito educativo el cognitivismo promueve la modificación de las estructuras mentales del estudiante para introducir en ellos nuevos conocimientos, proporcionando al estudiante herramientas que faciliten el proceso de adquisición del conocimiento. En síntesis el cognoscitivismo no se interesa en cómo conseguir objetivos a través de estímulos, por el contrario se interesa por comprender y emplear técnicas que desarrollen el sistema el sistema cognitivo en conjunto; la atención, memoria, percepción, comprensión, habilidades motrices, etc.

Es decir todo tiene un orden y el niño primero debe ir aprendiendo desde lo más fácil hacia lo más difícil. El cognoscitivismo no solo persigue un crecimiento intelectual ajeno al desarrollo integral del individuo, el cambio estructural que propone se aplica a un manejo conductual adecuado, que le permita insertarse en la sociedad, con esto se destaca la necesidad que tiene el individuo por aprender y desarrollar su motricidad, buenas costumbres, practicar principios, valores, deportes, en

fin adquirir competencias de índole social que le permitan sentirse bien consigo y con los demás.

6.3.3 Fundamentación social

6.3.3.1 Teoría del aprendizaje social

El aprendizaje observacional sucede cuando el sujeto contempla la conducta de un modelo, aunque se puede aprender una conducta sin llevarla a cabo. Son necesarios los siguientes pasos:

- **Adquisición**

El sujeto observa un modelo, conducta o actividad y reconoce sus rasgos característicos para proceder a la imitación.

- **Retención**

Los modelos, conductas o actividades se almacenan en la memoria del observador. Se crea un camino virtual hacia el sector de la memoria en el cerebro. Para recordar todo se debe reutilizar ese camino para fortalecer lo creado por las neuronas utilizadas en ese proceso

- **Ejecución**

Si el sujeto considera el modelo, conducta o actividad apropiada y sus consecuencias son positivas, reproduce lo observado.

- **Consecuencias**

Imitando el modelo, conducta o actividad, el individuo puede recibir la aceptación y aprobación del entorno como mecanismo de refuerzo para la aprobación de otras personas.

- **Aprendizaje por descubrimiento**

Lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el individuo.

- **Aprendizaje por recepción**

El contenido o motivo de aprendizaje se presenta al individuo en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

Esta teoría resalta el papel del medio externo social en la adquisición del aprendizaje.

6.3.4 Fundamentación pedagógica

6.3.4.1 Método Picq y Vayer

El método de Picq y Vayer parte de la reeducación y en un contexto más experimental que en el de Le Boulch, ellos llegan a una educación psicomotora que define como una: “acción pedagógica y psicológica, que utiliza los porcentajes de la educación física con el fin de mejorar el comportamiento del niño”(Morejón, 2011, pág. 23).

La conciencia psicopedagógica les lleva a ajustar las tareas de aprendizaje los niveles de desarrollo psicomotor del niño, por esa razón, lo más importante, “desde el punto de vista metodológico es la observación del comportamiento dinámico del niño para así, poder establecer los niveles de desarrollo”. Es decir, a partir del examen psicomotor se establece el perfil psicomotor, entonces los procesos de aprendizaje deben adaptarse a ese perfil.

Los tres tipos de conducta sobre la cual se centra su intervención:

- Conductas motoras de base que son más o menos instintivas
- Conducta neuromotora: ligadas a la maduración del sistema nervioso.
- Conductas perceptivo motoras: ligadas a la conciencia, a la memoria e incluyen la estructuración espacio-temporal. Los factores psicomotores que dan lugar a estas conductas están en la base del

Entonces, si uno de los objetivos de la educación es facilitar la relación con el mundo, la educación corporal constituye el punto de partida de toda educación, porque todos los aspectos de la relación van dirigidos al conocimiento o las vividas en el plano afectivo, están vinculados a la corporeidad, por lo tanto la construcción del yo corporal sería la base de la personalidad infantil y se basa en el diálogo tónico, en el juego corporal, el equilibrio de cuerpo y el control de la respiración.

6.3.5 El juego didáctico

Los juegos didácticos, han pasado a través de los años en el sistema educativo, fortaleciendo la generación dinámica de los movimientos del niño y niña de 3 a 4 años; y es por ello que en esta oportunidad se tiene como objetivo la inclusión de estos juegos como método de aprendizaje. La socialización y la afectividad, dos puntos importantes para la formación de la base emocional en niñas y niños.

El ser humano, social por naturaleza debido al convivir diario con el resto de personas; la afectividad, punto clave para el desarrollo en el pequeño y los factores que influyen son: los padres, la familia, los

amigos/as y el medio que lo rodea. Por ello el juego didáctico es la mejor manera para el desarrollo de la socialización y afectividad en las niñas y niños.

Esta propuesta, se destaca, por el valor significativo que tiene el juego, en el desarrollo social y afectivo del niño y la niña, ya que contiene variedad de vivencias y experiencias, las cuales constituyen la esencia básica del placer de jugar.

Para los pequeños, esta actividad, simboliza experiencias placenteras, permite despertar su creatividad, imaginación, descubrir el medio ambiente, su propio cuerpo y formar su personalidad, así como facilitar el desarrollo de la expresión y el crecimiento de las áreas cognitivas, socio-afectivo, psicomotricidad y lenguaje.

Se menciona al juego didáctico como un mediador para desarrollar la socio - afectividad en el niño y niña, el mismo que juega un papel fundamental en el desarrollo de la vida humana. Al juego, se lo ha considerado, como un instrumento psicopedagógico en el aprendizaje del niño y la niña, fortaleciendo la socialización y afectividad; es por ello, que consideramos indispensable que el pequeño juegue y manipule objetos que se encuentran a su alrededor.(Banda, 2010, pág. 3)

Con base a lo descrito es posible mencionar que el juego es fundamental para el desarrollo integral del niño, pues contribuye a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas cerebrales y al crecimiento de la inteligencia.

Es a través del juego cómo se logra integrar diversos elementos y recursos que unidos a la técnica logran configurar un espacio y una

situación de vivencia agradable al niño, el cual logra placer y motivación al realizar este tipo de actividades.

En síntesis el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego es un fantástico recurso educativo que permite

- Mantener el interés por el aprendizaje
- Mantener sin esfuerzo una actividad mental constante: creación, imaginación, exploración y fantasía.
- Favorecer el desarrollo global del niño/a: intelectual, emocional, afectivo, social, del lenguaje, psicomotor, etc.
- Permite además hacer posible la educación de los aspectos emocionales: para una educación emocional se hace necesaria una vivencia de las mismas, se hace necesario hacer, para aprender a ser. (Espigado Colombo, 2013, pág. 49)

Los juegos didácticos constituyen una vía para estimular la actividad cognoscitiva e influir en el desarrollo multifacético de la personalidad. En el juego el estudiante comprende la particularidad de su individualidad humana, llega a conocer sus potencialidades y lo que se logra avanzar cuando nos alimentamos de otros y no contamos solamente con nuestros propios esfuerzos.

Además el juego vincula el aprendizaje con las emociones e intereses. El profesor debe conocer a sus estudiantes y aprovechar este conocimiento para impulsarlos hacia el cumplimiento del objetivo. Debe haber un interés vivo por competir para que nadie quede al margen del proceso de aprendizaje sino que se sumerja en el mismo.

6.3.6 Desarrollo motriz

Por su parte el desarrollo motor se concibe como “toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, una habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”(Morejon, 2011, pág. 20).

Todo el proceso que implica la realización de un determinado acto motriz, es una combinación en proporciones adecuadas de intención y acción, las cuales intervienen de manera concisa y controlada para la culminación de un fin propuesto.

Hay una serie de destrezas que deben ser dominadas dentro del desarrollo motriz del niño, las mismas que se adquieren en los primeros años de su infancia. Estas capacidades físicas se van especializando y coordinando de manera que en los grados superiores de escolaridad, son competencias dominadas por ellos.

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance del dominio de destrezas:

- El patrón céfalo caudal, establece que la conquista de las habilidades motrices, “primero se adquiere el dominio de la cabeza luego del tronco y los brazos más delante de las piernas y finalmente los pies y dedos, es decir este dominio va de arriba abajo” (Pointer, 2014, pág. 71).
- El patrón próximo distal, establece que el dominio de destrezas motrices se inicia hacia los costados; “primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos posteriormente las manos y finalmente los dedos” (Pointer, 2014, pág. 71).

6.3.6.1 Coordinación motriz

La coordinación se define como la capacidad física que relaciona y establece mutua dependencia entre el sistema nervioso y los diferentes grupos de músculos. La coordinación es el resultado de un fluido trabajo conjunto entre los sistemas nervioso, muscular y a su vez una manifestación de inteligencia motora.

La coordinación dinámica general es de suma importancia en el desarrollo del infante puesto que la misma puede prevenir o atender una serie de dificultades en el aprendizaje como es la dislexia, la dislalia, disgrafía, disortografía, también la discapacidad intelectual y la hipoacusia.(Rigal, 2011, pág. 49)

Es importante tomar en cuenta que para desarrollar esta coordinación se puede realizar actividades interactivas, juegos y otra serie de estrategias educativas. Al clasificar los movimientos de coordinación, se diferencian dos clases: capacidades coordinativas generales y capacidades coordinativas especiales.

El desarrollo motor 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. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

El desarrollo motor no se produce de forma aislada, más bien se verá influido por las características biológicas que el niño posea (tales como la herencia y la maduración), por el ambiente en que se desarrolle, las oportunidades para el movimiento que se encuentran en su entorno (por ejemplo: juguetes, columpios en el patio trasero, escaleras para subir en el hogar) y su propio desarrollo motor.

Para el desarrollo de las habilidades motoras, los niños deben percibir algo en el ambiente que les motive a actuar utilizando sus percepciones para influir en sus movimientos. Las habilidades motoras representan soluciones a los objetivos de los niños. Cuando ellos se sienten motivados a hacer algo, pueden crear un nuevo comportamiento motor.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo general

Elaborar una guía de juegos didácticos dirigida a docentes del nivel inicial para el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 a 4 años.

6.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar actividades para la guía de juegos didácticos para el desarrollo motriz en niños y niñas de 3 años a 4 años.
- Capacitar a los docentes sobre temas relacionados con juegos didácticos para el desarrollo motriz de niños y niñas de 3 a 4 años.
- Socializar la guía de juegos didácticos entre docentes, padres de familia y niños de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco de la ciudad de Ibarra.

6.5 Ubicación sectorial y física

- **País:** Ecuador
- **Provincia:** Imbabura
- **Cantón:** Ibarra
- **Beneficiarios:** Autoridades, docentes, padres de familia y niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Luis Leoro Franco

6.6 Desarrollo de la propuesta



Fuente: Investigación de campo, 2016

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa

ACTIVIDAD N° 1: MINIBAILOTERAPIA

Objetivo

Permitir que el niño/a pueda expresar de manera libre y espontánea sus movimientos a través de la música y el baile.



Estrategia

Esconde una pequeña sorpresa en un cuarto y luego pídele a los niños que vayan a encontrarla.

Desarrollo

Organizar en el patio, jardín...una “mini bailoterapia” con diversos estilos de música y ritmos, dando prioridad a los bailes y música del país, para esta actividad, te recomiendo grabar en CD partes de cada canción y hacer una especie de potpurri.

Recursos

Grabadora, Cds

Salón para la bailoterapia

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Ejecuta los movimientos espontáneamente			
Se siente estimulado por los aplausos.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 2: MI CUERPO

Objetivo: Conocimiento del propio cuerpo a través de la propiocepción.



Estrategia:

Posición inicial: Tumbados de una manera cómoda intentando no molestar ningún compañero. Con los ojos cerrados.

Desarrollo:

Una persona en este caso el profesor marcará una pauta de trabajo, diciendo con voz alta y pausada las tareas a realizar. Estirados al suelo notar las partes del cuerpo que están en contacto. Ahora tocar los ojos, las manos...levantar un brazo y Luego dejarlo caer...Los alumnos tienen que realizar las tareas que se les pide.

Recursos:

Hojas de papel.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Va conociendo su cuerpo y su entorno			
Tiene conciencia de su cuerpo mientras cierra sus ojos			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 3: DIBUJO LIBREMENTE A PARTIR DE UNA EXPERIENCIA

Objetivo: Desarrollar el control de la mano en el uso del crayón y a la vez estimular la expresión gráfica y la representación de experiencias.



Desarrollo

- Diga las siguientes consignas:
- ¿Les gustó el juego de obstáculos? ¿Quisieran hacer un dibujo sobre lo que acaban de realizar? ¿Cómo creen que podrían dibujar el juego de pasar por debajo de los bancos?
- Les damos los papeles y crayones de colores para que ilustren su experiencia. Los niños deberán dibujar y garabatear libremente.
- Cuando hayan terminado sus trabajos les pedimos que nos lo muestren y digan algo sobre ellos.

Recursos: Papelotes y crayones gruesos.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACTO RIO	POCO SATISFACTO RIO
Expresa lo que experimentó			
Se interesa por realizar la actividad			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 4: MOLDEO CON MASA

Objetivo: Desarrollar el tono muscular de los dedos e independizar sus movimientos aflojando sus músculos.



Desarrollo:

- Modele como trabajar con la masa utilizando un rodillo pequeño.
- Permita que el niño sienta la suavidad de la masa.
- Pídale a los niños que hagan bolas grandes y pequeñas con la masa.
- Converse sobre los objetos que han moldeado.

Recursos: La preparación de esta masa, como es cocinada, debe hacerla el adulto con anticipación.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACT ORIO	POCO SATISFAC TORIO
Realiza objetos a su gusto			
Expresa en forma libre y espontánea sus preferencias			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 5: SACO, METO, ABRO, CIERRO

Objetivo: Coordinar el uso de ambas manos.



Desarrollo:

- Introduzca los objetos en la caja y entréguesela al niño.
- Si no está familiarizado con los objetos, modele para él actividades de sacar, introducir, abrir, cerrar, ensartar y construir.
- Para los niños mayores, eleve un tanto el nivel de complejidad de la actividad, por ejemplo, poniendo tapas de gaseosas en las cajitas de fósforos, o pidiéndole que introduzca objetos pequeños en recipientes de bocas más angostas.

Recursos: Una caja de cartón, cubos de madera, recipientes de plástico de tapa rosca, cajitas de fósforos, pinzas de ropa, juguetes de ensartar.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFAC TORIO	SATISFACT ORIO	POCO SATISFAC TORIO
Realiza movimientos con ambas manos coordinadamente			
Sincroniza los movimientos sin dificultad			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 6: JUEGO A LOS BOLOS

Objetivo: Desarrollar la coordinación visomotora



Desarrollo:

- Decore las botellas empleando el papel de colores y la cinta masking.
- Modele para el niño la forma de lanzar la pelota para derribar los pines. En un principio hágalo sentada en el piso, haciendo rodar la pelota.
- Explíquelo que el objetivo es derribar la mayor cantidad posible de botellas.

Recursos: Ocho botellas grandes de plástico, una pelota grande de plástico, papel de colores y cinta masking.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACT ORO	POCO SATISFAC TORIO
Puede derribar las botellas adecuadamente			
Realiza la actividad sin temor			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 7: SACO UNA MANITO

Objetivo: Desarrollar la conciencia del movimiento y coordinación de ambas manos.

Desarrollo:

- Modele para los niños la letra de la canción acompañándose del movimiento de las manos y los dedos.

Juego de manos

Esconda las manitos,
escóndalas atrás,
La mano derecha saluda:
hola ¿cómo estás?

Esconda las manitas,
Escóndalas atrás
La mano izquierda señala:
<acá, acá, acá>

Saco la manita, la hago bailar,
La cierro, la abro,
La vuelvo a guardar.



Recursos: Canción.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACTO RIO	POCO SATISFACTO RIO
Realiza movimientos de coordinación visomotora			
Adquiere conciencia de las partes del cuerpo			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 8: JUEGO DEL EQUILIBRIO

Objetivo: Desarrollar el equilibrio y la valentía para enfrentarse a desafíos.



Desarrollo: Actividad al aire libre, sobre césped.

- Consigna:
- <Muéstrame cómo puedes caminar sobre la tabla>
- ¿Puedes caminar tocando la punta de tu pie con el talón?
- ¿Puedes caminar de lado?
- Intenta caminar hasta la mitad de la tabla, dar la vuelta y regresar acá.
- ¿Puedes pensar en otras maneras de atravesar la tabla?

Recursos: Una tabla para caminar de 2 metros de largo, por 20 centímetros de ancho, la cual debe estar colocada a 10 centímetros del suelo.

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACT ORO	POCO SATISFAC TORIO
Desarrolla los músculos que intervienen en la acción adecuadamente			
Coordina movimientos de las manos y pies para el balance			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 9: APLASTO MI GLOBO

OBJETIVO: Experimentar a través del juego emociones de alegría, miedo y sorpresa.



ESTRATEGIA: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar diversos estados emocionales.

DESARROLLO:

1. Coloque los globos en el suelo y de la consigna: “Veamos qué sucede si nos sentamos encima de los globos”. Cuando usted reviene el primer globo, destaque que fue divertido hacerlo, e invite a los niños a explicar la acción.
2. Ante esta actividad, algunos niños podrán mostrar temor, mientras otros lo harán con seguridad. Será importante la forma como la facilitadora modele previamente la acción y si es el caso, deberá respetarse el deseo del niño de no reventar el globo.

Recursos

Globos inflados de distintos colores.

EVALUACIÓN:

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Ejecuta con seguridad y sin miedo			
Incrementa su valor y valentía de manera normal			
Se siente confiando cuando está dentro de un grupo			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 10: BUSCO MI CASITA

OBJETIVO: Interactuar lúdicamente entre los niños para establecer nuevas amistades y al mismo tiempo, desarrollar la agilidad motora y el lenguaje.



ESTRATEGIA: Esta actividad desarrolla en el niño la autonomía y fortalece su integración en el grupo.

DESARROLLO:

1. Dé la orden: “Conejitos fuera de la casa”, los niños que están dentro deben salir corriendo a buscar otra casa donde meterse. Siempre debe quedar un niño solo, para que sea él quien repita la consigna.
2. Presente una variación de este juego: los conejitos que entren a una casa nueva deben ser interrogados por sus dos ocupantes: “¿Cómo te llamas? ¿Cuál es tu color favorito? ¿En dónde vives? ¿A qué te gusta jugar? Al final del juego los niños se sientan en un gran círculo y socializan las cosas nuevas que aprendieron.

Recursos

Espacio abierto

EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Coordina adecuadamente sus movimientos y el lenguaje			
Demuestra agilidad motora y mental			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 11: EL AVIÓN

OBJETIVO: Desarrollar conceptos de colaboración a través de una experiencia motora que implica coordinación y equilibrio.



ESTRATEGIA: Coordinación motora. Confianza. Equilibrio

DESARROLLO:

1. En parejas, un niño camina detrás de otro el de adelante, el “avión, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el “piloto”, conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro.
2. Hay que avanzar más rápido o más lento, alternar los puestos.

Recursos

Espacio, niños.

EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACTO ORIO	POCO SATISFAC TORIO
Puede imitar el movimiento del avión			
Cambia de dirección durante el desplazamiento			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 12: POZO DE LOS TIBURONES

OBJETIVO: Mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.



ESTRATEGIA: Equilibrio. Atención. Respeto por el otro.

DESARROLLO

1. Utilizando varios bancos, o colchonetas un niño persigue a todos los demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas.
2. Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda.
3. Tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es el "pozo" de los tiburones.
4. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.

RECURSOS

Aro, bancos, colchoneta

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Consigue moverse de modo que no se caiga			
Está atento y concentrado			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 13: CONDUCIENDO SIN VER

OBJETIVO: Desarrollar conceptos de colaboración a través de una experiencia motora que implica coordinación y equilibrio.



ESTRATEGIA: Coordinación motora. Confianza. Equilibrio

DESARROLLO

- En parejas, un niño camina detrás de otro el de adelante, el "avión, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el "piloto"
- conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro.
- Hay que avanzar más rápido o más lento, alternar los puestos.

RECURSOS

Espacio, niños.

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACT ORIO	POCO SATISFAC TORIO
Puede imitar el movimiento			
Cambia de dirección durante el desplazamiento			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 14: QUIÉN FUE

OBJETIVO: Estimular el desarrollo de la atención concentrada en estímulos ambientales.



ESTRATEGIA: Conseguir en el niño desarrollar la sensopercepción. Atención. Noción de espacio.

DESARROLLO

1. Se sientan los niños en el patio, en grupo de seis a ocho, en el centro se coloca otro niño, también sentado, escondiendo la cabeza entre las rodillas y con los ojos cerrados.
2. Los niños se pasan una pelota silenciosamente hasta que alguno la tira para tocar al compañero que está en el centro.
3. Cuando éste siente que es tocado, abre rápidamente los ojos y trata de descubrir quién fue, diciendo de qué dirección vino la pelota.

RECURSOS

Espacio, niños.

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACT ORO	POCO SATISFAC TORIO
Se siente cómodo al jugar con los ojos cerrados			
Puede concentrarse			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 15: ENCANTADOS

OBJETIVO: Desarrollar el control emocional del niño en situaciones diversas.



ESTRATEGIA: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar diversos estados físicos y emocionales.

DESARROLLO

1. Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta.
2. El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase.
3. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil.
4. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca.

RECURSOS

Llantas de caucho, madera, rulimanes, clavos, pintura

EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Mueve su cuerpo con facilidad			
Permanece quieto			
Disfruta del juego			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 16: LAS SILLAS

OBJETIVO: Desarrollar el control del estado emocional del momento.



ESTRATEGIA: Esta actividad permite a los niños y niñas controlar estados emocionales de triunfo y derrota.

DESARROLLO

1. Se disponen tantas sillas como niños haya menos una. Se disponen en círculo o bien juntas respaldo con respaldo en el centro de la Habitación. Y hay que tener música o una persona que cante una canción.
2. El juego empieza cuando empieza a sonar la música o la canción. Todos Comienzan a dar vueltas alrededor de las sillas.
3. En cuanto se para la música o la canción todos deben sentarse en la silla que tengan Más cerca.
4. Pierde la persona que no logre sentarse en una silla. Se retira una persona y una silla. Y se comienza de nuevo.
5. Suena la música o la canción y a dar vuelta alrededor de las sillas de nuevo. Hasta que pare la música o la canción.

RECURSOS

Sillas, niños, docente, grabadora

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Respeto a sus compañeros			
Asume el triunfo con calma			
Es capaz de controlar emociones			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 17: BAILO A MI RITMO

OBJETIVO: Desarrollar la percepción auditiva y despertar emociones expresados con movimientos.



ESTRATEGIA: Fortalecer en el niño la expresión corporal a través de la música.

DESARROLLO

1. Poner música rápida y lenta,
2. Indicar que hay que bailar según lo que produce alegría, sueño....
3. Poner el cuerpo más flojo, el cuerpo más activo.

RECURSOS

Niños, docente, música rápida y lenta.

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFAC TORIO	SATISFAC TO RIO	POCO SATISFAC TORIO
Es capaz de bailar al ritmo de la música			
Le estimula la música			
Expresa sus estados de ánimo sin dificultad			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 18: LA ESTATUA

OBJETIVO: Desarrollar la velocidad y una conducta ética en los estudiantes, exigiendo el respeto de las reglas.



ESTRATEGIA: Fortalecer en el niño el equilibrio a través de los juegos.

DESARROLLO

La actividad se realiza en parejas, con la siguiente dinámica:

Un jugador correrá mientras otro le persigue hasta llegar a un punto identificado por el docente como zona de seguridad, si el perseguido es alcanzado deberá detenerse, no vale si lo ha tocado cuando se está parando e ingresando a la zona de seguridad. A partir de este momento el jugador que alcanzo al otro compañero decide cuando salir corriendo, invirtiéndose los papeles.

RECURSOS

Niños, docente.

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFAC TORIO	SATISFAC TORIO	POCO SATISFA CTORIO
Es capaz de participar y cumplir con las indicaciones.			
Realiza sin dificultad las variantes.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 19: LAS COGIDAS

OBJETIVO: Fomentar el respeto mutuo entre compañeros.



ESTRATEGIA: Cada participante deberá llevar un pañuelo en la espalda.

DESARROLLO

Participan 15 o 20 estudiantes, un sector del patio se denomina como convento allí nadie puede ser atrapado.

A una señal, una de las niñas persigue a los demás. La niña que es atrapado se encarga de perseguir al resto.

RECURSOS

Pañuelo

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFAC TORIO	SATISFAC TORIO	POCO SATISFAC TORIO
Evaluar las actitudes, aptitudes, velocidad.			
Realiza sin dificultad las variantes.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 20: IMITANDO ANIMALES

OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción y de desplazamiento.



ESTRATEGIA: Se realizará la actividad en pareja, con movimientos coordinados.

DESARROLLO

Se formarán 3 o 4 grupos, cada miembro de un equipo será un tipo de animal. Debe moverse imitando al animal hasta que llegue al cono y llegar antes que el resto de los mismos animales de los otros equipos. El equipo con los animales más rápidos gana el juego. Burro: A cuatro patas e imitando el sonido del burro. Oso: Sobre las cuatro patas moviendo la mano y el pie del mismo lado a la vez. Cangrejo: De espaldas al suelo, apoyando las manos y los pies en el suelo y andando de espaldas.

RECURSOS

Conos

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACTO RIO	POCO SATISFACTO RIO
Se evaluará la velocidad de cada uno de los jugadores.			
Identificar al estudiante más veloz.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 21: EL GUSANO LOCO

OBJETIVO: Desarrollar la resistencia para disfrutar de la cooperación entre los miembros del grupo.



ESTRATEGIA: Atrapar al último componente de la fila de los otros equipos.

DESARROLLO

Los alumnos se dispondrán en el patio, formando 3 grupos en hilera. Tendrán que desplazarse en cadena e ir andando por todo el patio. A la orden del pitido tendrán que empezar a correr el primero de cada cadena para coger al último de su hilera, si lo consigue, el alumno que ocupaba la última posición pasara al primero de la fila. Si se rompe la cadena, el que la haya roto tendrá que colocarse el primero de la fila.

RECURSOS

Niños, docente.

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFAC TORIO	SATISFAC TORIO	POCO SATISFA CTORIO
Evaluar las condiciones de liderazgo.			
Identificar al estudiante más veloz y atento.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 22: EL VIRUS

OBJETIVO: Desarrollar la resistencia para mostrar interés por la actividad física y disfrutar de la cooperación entre los miembros del grupo.



ESTRATEGIA: Se irán incorporando virus y enfermeros a lo largo del juego

DESARROLLO

Se divide a los alumnos en virus, en transeúntes y enfermeros. Los virus tendrán que ir infectando a los transeúntes, depende de donde les infecte, tendrán que simular que le duele, por ej. si te toca una pierna tendrán que ir a la pata coja, si le toca las dos, tendrán que arrastrarse... los enfermeros tendrán que ir ayudando a los enfermos. Para ello, cogerán una colchoneta simulando una camilla hasta el hospital, si el virus infecta a todo el mundo, el virus habrá ganado.

RECURSOS

Ninguno

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Evaluar liderazgo.			
Registrar el tiempo de contagio			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 23: PIES QUIETOS

OBJETIVO: Desarrollar la resistencia para mostrar interés por la actividad física.



ESTRATEGIA: Se irán incorporando personas que cogen.

DESARROLLO

Un alumno tendrá que colocarse en el centro de la pista para pillar a los demás compañeros, cuando estos son cogidos tendrán que pararse donde les haya cogido sin poder moverse. Para poder salvarse tendrá que pasar un compañero vivo por debajo de sus piernas.

RECURSOS

Ninguno

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFAC TORIO	SATISFAC TORIO	POCO SATISFACTO RIO
Evaluar las condiciones de liderazgo.			
Verificar cuantos participantes lograron el objetivo.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 24: RECORRE Y VENCE

OBJETIVO: Mejorar la capacidad de resistencia



ESTRATEGIA: Se mantiene la misma metodología, pero cambia la organización que en este caso va hacer en hileras y le darán la vuelta a una bandera que estará a una distancia de 30 metros y realizaran la misma acción dos veces.

DESARROLLO

Se forman equipos en círculos, de manera que los niños/as queden formados uno al lado del otro con un metro entre sí de separación se selecciona un capitán que es el que comenzará la carrera. A la señal del profesor, el capitán de cada equipo avanza corriendo bordeando a sus compañeros hasta llegar al niño/a que estaba a su derecha, lo tocará y ocupara su lugar. El mismo realizará la misma actividad hasta que todos hayan realizado la misma actividad dos veces.

RECURSOS

Banderitas

EVALUACIÓN

INDICADOR EVALUACIÓN	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACTO RIO	POCO SATISFACTO RIO
Observar el desempeño de los participantes.			
Observar si respeta reglas y ejecuta correctamente.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 25: RELEVO DE CUERDAS

Objetivo: Mejorar la capacidad de resistencia.



Estrategia: Se elevará la complejidad saltando de espaldas en dos pies y luego en un pie.

Desarrollo

Se forman cuatro equipos en hileras, detrás de una línea de salida el primer niño/a de cada equipo llevará una cuerda en sus manos y a una distancia de 15 metros se colocarán frente a cada equipo una bandera.

A la señal del profesor los primeros de cada equipo se desplazarán hasta la bandera que tienen al frente saltando la cuerda y de regreso realizará la misma actividad, le entregará la bandera al niño/a que le sigue.

Recursos

Cuerdas

Banderas

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTO RIO	SATISFACTO RIO	POCO SATISFACTO RIO
Respetar las reglas del juego			
Cumple con el objetivo del juego			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 26: OCUPA MI LUGAR

Objetivo

Mejorar la resistencia de los estudiantes con actividades recreativas que despierten el interés de los participantes por ejercitarse.



Estrategia

Existirán dos jugadores con la función de atrapadores para elevar la complejidad del juego.

Desarrollo

Se forma el grupo en un círculo, y se seleccionan dos niños/as uno para ser el atrapado y el otro atrapador.

A la señal del profesor el niño/a seleccionado para ser el atrapador comienza a correr alrededor del círculo detrás del atrapado y este se pondrá en el lugar del niño/a que el seleccione que el mismo debe tratar de tocar al niño/a que queda fuera del círculo así sucesivamente hasta que todos hayan realizado lo función de atrapador.

Recursos

Ninguno

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Observar si la inclusión de dos atrapadores dificulta el juego.			
Cumple con el objetivo del juego.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 27: PELOTA VIAJERA

Objetivo

Desarrollar la velocidad y una conducta ética en los estudiantes, exigiendo el respeto de las reglas.



Estrategia

Cada vez que caiga la pelota, el jugador que no la agarre deberá arrodillarse, sentarse, acostarse hasta salir del juego.

Desarrollo

Formaremos un círculo con todos los jugadores. Entre jugador y jugador estableceremos una separación de unos 3 metros. Un jugador se colocará en el exterior del círculo. Los jugadores que están situados en círculo se pasan un balón, en el sentido de las agujas del reloj, uno tras otro. El jugador exterior debe correr tras el balón.

Recursos

Pelota

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Registrar los tiempos donde el juego se desarrolla sin errores.			
Cumple con el objetivo del juego.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 28: DOÑA CONEJA Y SUS HIJITOS

Objetivo

Que el niño logre ajustar su acción motora a los diferentes desplazamientos propuestos.



Estrategia

Seguir al docente e imitar correctamente sus movimientos.

Desarrollo

La docente será la "mamá coneja", los niños sus conejitos. Estarán todos, mamá y conejitos, dentro de la cueva de los conejos (refugio previamente marcado). Para comenzar a jugar, la docente dirá: "Hijitos ¿Vamos a dar un paseo por el campo? ¿Puede caminar como yo lo hago?" (Camina muy rápido, los niños siguen a la docente e imitan su forma de desplazarse). Luego dirá: "Conejitos, ¡está por llover! ¡Corramos a casa!" Cada vez que la docente los invita a salir, realiza un desplazamiento. Los conejitos pueden proponer distintas maneras de desplazarse.

Recursos

Ninguno

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Verificar si los niños siguen las instrucciones correctamente.			
Cumple con el objetivo.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 29: A DESPLAZARCE

Objetivo: Que el niño logre ajustar su acción motriz con su compañero.



Estrategia

Nos tomamos de la mano de un compañerito y seguimos las consignas.

Desarrollo

Corremos en parejas todo el espacio, cuando escuchamos el silbato, nos quedamos quietos como estatuas, lo mismo pero saltando. Corremos en pareja por todo el espacio, cuando escuchamos el silbato, damos una vuelta completa (360°) y seguimos corriendo, tomados del brazo, uno mirando hacia adelante, el otro de espaldas. Cuando escuchamos el silbato, damos media vuelta (180°), de modo que el que corría hacia adelante ahora lo hace hacia atrás, y el que corría hacia atrás ahora lo hace hacia adelante, cuando escucha el silbato vuelve rápido a sentarse al lado de su compañero, los que llegan primeros ganan. Cambio de roles.

Recursos

Tiza o cinta adhesiva

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Observar si el niño desarrolla la motricidad			
Cumple con el objetivo del juego.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

ACTIVIDAD N° 30: LOS TRENES LOCOS

Objetivo: Que el niño capte cada uno de los movimientos y el juego sea divertido.



Estrategia

No desconcentrarse en ningún momento para seguir las reglas e indicaciones del docente.

Desarrollo

Cada pareja de niños se junta con otra, quedando grupitos de 4 niños, que se ubicarán uno detrás de otro tomados de la cintura y seguirán las indicaciones de la docente:

- * Los trenes,,,,,,,,, caminan para atrás sin pisarse!
- * Trencitos,,,,,,,,, caminamos de costado!
- * Ahora,,,,,,,,, caminamos para el otro lado.

Recursos

Ninguno

Evaluación

INDICADOR DE EVALUACION	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Observar si el niño está atento a las indicaciones.			
Cumple con el objetivo del juego.			

Elaborado por: Pomasqui, Vanessa (2016)

6.7 Impactos

6.7.1 Impacto educativo

Los juegos didácticos permiten desarrollar la motricidad de los niños y niñas de 3 a 4 años, los cuales no requieren de objetos costosos y permiten ir mejorando su control muscular y nervioso. Los padres de familia se sienten bien sabiendo que sus hijos practican juegos que no son peligrosos y mejoran su desarrollo físico y mental.

Los docentes forman parte de una propuesta interesante al aplicar juegos que se muestran beneficiosos por su interacción social y personal, y con ello se aseguraba un desarrollo sano de la motricidad. El niño consiguió llevar a feliz término cada uno de los juegos y con ello mejoró su integración con los demás a la vez que favoreció el desarrollo de su estructura física y mental.

6.7.2 Impacto social

La sociedad es parte importante de la práctica de los niños de 3 a 4 años, pues es la gestora de la práctica de este tipo de actividades que pretende desarrollar en las generaciones infantiles habilidades y destrezas motoras en todo el sentido de la palabra, puesto que interviene tanto su motricidad como su cognitividad.

Se podrá conseguir niños con dominio de sus sentimientos y emociones, a la vez que ejercitan sus miembros tanto superiores como inferiores. El niño se integrará fácilmente al juego y con ello socializa, adquiriendo confianza, autonomía y valores de solidaridad, cooperación, con los demás.

El niño verá que la sociedad aporta con mucho conocimiento y formas de practicar juegos con los cuales se irá acoplado a la vida de relación dentro de la comunidad.

La comunidad podrá ser testigo de la evolución de sus niños pues ellos serán entes capaces de interactuar de manera voluntaria y espontánea consiguiendo niños imaginativos, creativos, propositivos, que gustan de socializar y jugar para aprender más.

6.7.3 Impacto cultural

Los valores culturales son los que mayormente se ven beneficiados, por cuanto se recupera una serie de juegos y actividades que mejoran su coordinación motriz y dinámica general de movimientos, con ello se logró que los niños sean espontáneos, atentos, creativos, sociables, amables, imaginativos, interesados en el otro y con amor a lo que tiene su tierra y comunidad.

Los niños y niñas serán los que perennicen a través de los tiempos y las edades este tipo de actividades que solo producen beneficios y que deberían ser practicados en todos los ámbitos del quehacer humano.

6.7.4 Impacto pedagógico

Las docentes fueron los protagonistas de un intercambio de conocimientos y conductas de los niños, los cuales encontraron nuevas formas y estrategias de abordar este tipo de actividades en bien de la niñez de la patria.

Se estudió cada uno de los aspectos favorables para el desarrollo motor del niño y con ello se adoptó nuevas formas de llegar a potenciar sus competencias físicas motoras, y con ello conseguir que la parte motriz se vea grandemente beneficiada.

6.8 Difusión

La presente propuesta, se difundió de manera que pueda llegar a ser una alternativa de desarrollo motor interesante y enriquecedor. Se difundió mediante una guía de actividades recreativas, creativas e innovadoras, tomando en cuenta que fueron aplicadas anteriormente con múltiples beneficios y significado para los niños, en las diversas instituciones educativas de la ciudad, practicadas en el pasado pero que pueden al ser aplicadas en los actuales momentos generan cierto cambio y variantes para hacerlas más interesantes, a través de la imaginación y creatividad.

Al final se pudo ver los resultados de este tipo de práctica, en la cual los niños se sintieron más relajados, y pudieron ser parte de una de las actividades lúdicas más interesantes de nuestro acervo cultural y pedagógico.

6.9 Bibliografía

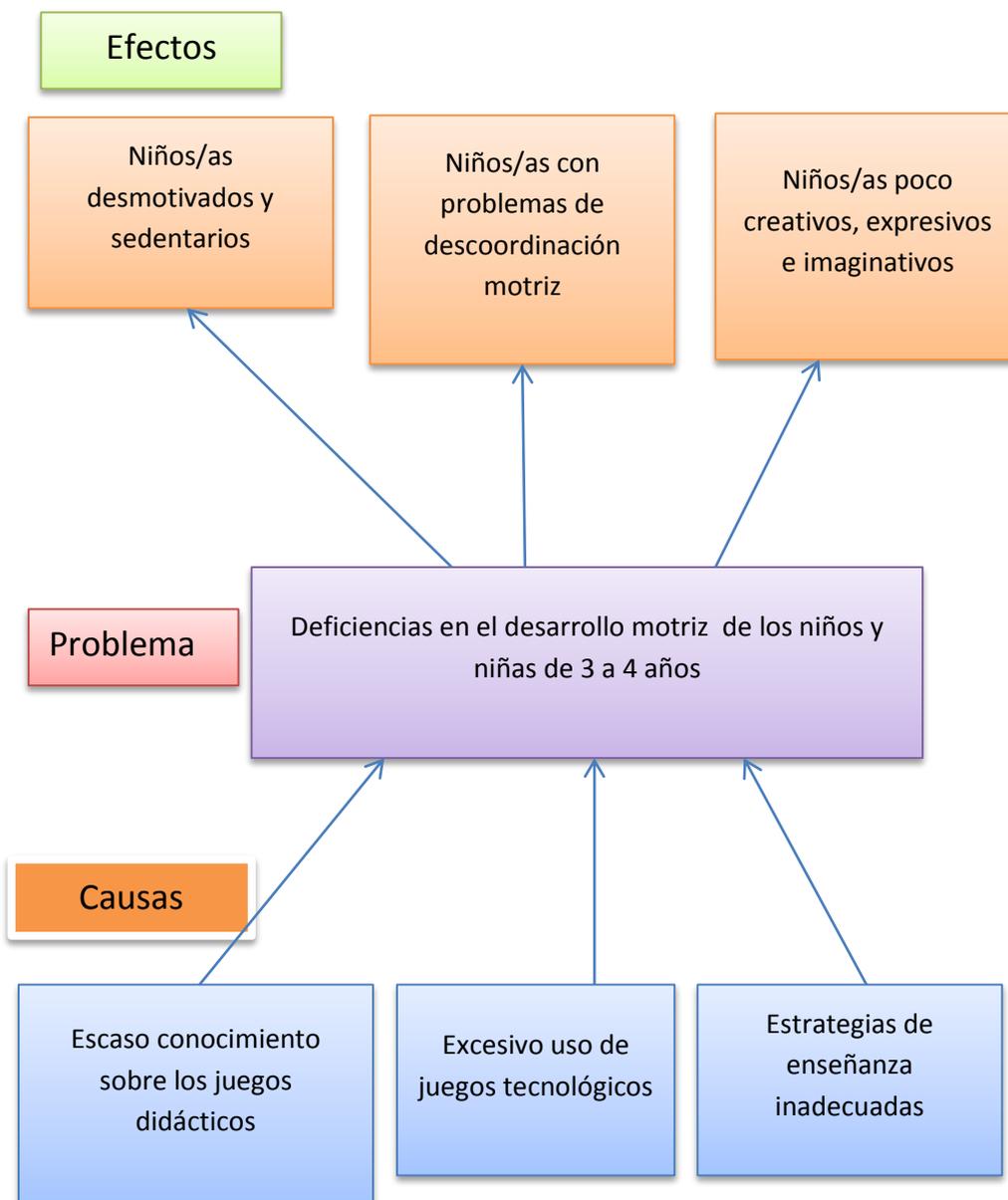
- Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. CES (Primera ed.). (A. N. Ecuador, Ed.) Montecristi: Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador.
- Ausubel, D. P. (2012). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Banda, E. (16 de diciembre de 2010). *Uso del Juego como estrategia educativa*. Barcelona: Castilla. Obtenido de Uso del Juego como estrategia educativa: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>
- Brinnitzer Rodríguez, M. (2011). *Juegos y técnicas de recreación*. Buenos Aires: Bonum.
- Bucher, A. (2010). *Ejercicios y juegos*. Madrid: Hispano-Europea.
- Caillois, R. (09 de 10 de 2014). *Uruguay educa*. Obtenido de Clasificación de los juegos: <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Userfiles/P0001/File/Roger%20Caillois%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20los%20juegos.pdf>
- Calafell, A., Espinoza, Y., & Martínez, L. (17 de Marzp de 2013). *Los juegos didácticos - motores y el aprendizaje en los escolares*. Obtenido de Efdeportes: <http://www.efdeportes.com/efd178/los-juegos-didacticos-motores-en-los-escolares.htm>
- Coll, C. (2010). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria*. España: GRAÓ.
- Díaz Lucea, J. (2011). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Madrid: Inde.
- Educación. (26 de Julio de 2012). *Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei/>
- Espigado Colombo, M. (3 de Mayo de 2013). *Juegos colectivos*. Obtenido de Blogspot: <http://juegoscolectivos7.blogspot.com/>
- Fernández, A. (2014). *Juego y Psicomotricidad en educación física*. España: Gymnos.

- Fusté, X. (2014). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. Barcelona: Paidotribo.
- Gallego, J. L. (12 de Mayo de 2016). *Educación en familia*. Obtenido de El juego: un recurso educativo para todas las edades: <http://www.familias.apoclam.org/el-juego-como-recurso-educativo.html>
- García Nozal, J. M. (2012). *Juegos predeportivos para la educación física y el deporte*. Sevilla: Wanceulen Deportiva S.L.
- García, A., & Llull, J. (2012). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Gil Juárez, A., & Vida Mombiela, T. (2011). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Igualdad. (7 de Julio de 2014). *Código de la niñez y adolescencia*. Obtenido de <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>
- Loscher, A. (2011). *Juegos predeportivos en grupo*. Barcelona: Paidotribo.
- Mesonero Valhondo, A. (1994). *Psicología de la educación motriz*. España: Universidad de Oviedo.
- Morejon, J. (31 de 05 de 2011). *La psicomotricidad en la educación física contemporánea*. Obtenido de monografías: <http://monografias.umcc.cu/monos/2012/Facultad%20de%20Cultura%20Fisica/mo12163.pdf>
- Morejón, J. (2011). *La psicomotricidad en la educación física contemporánea*. Bogotá: ECOI.
- Morrison, G. (2015). *Educación infantil*. México: Pearson - Preantice Hill.
- Navarro Adelantado, V. (2012). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. España: INDE.
- 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.
- Pareja Uribe, I. D., Bedoya Molina, V. A., & Marin Vergara, E. (2010). *La pedagogía de la motricidad como estrategia*. Antioquia: IUEF.
- Parlebas, P. (2012). *Juegos, deporte y sociedad, léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez Cameselle, R. (2015). *Psicomotricidad. Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la infancia*. España: Ideas propias.
- Piaget, J. (2010). *La psicología de la inteligencia*. España: Crítica S.L.
- 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.
- Skinner, B. F. (2010). *Sobre el conductismo*. Argentina: Planeta-Angostini.

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de problemas



Anexo 2: Matriz categorial

Concepto	Categoría	Dimensión	Indicadores
<p>“El juego didáctico puede ser definido como una actividad que produce diversión o entretenimiento, orientada a alcanzar un objetivo, mediante la aplicación de reglas específicas, llamadas reglas del juego. Cuando se alcanza el objetivo se dice que el juego terminó” (Calafell, Espinoza, & Martínez, 2013, pág. 33).</p>	Juego didáctico	Enseñanza - aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas • Estrategias • Función e importancia • Beneficios
		Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Características • Nuevas tecnologías
		Principios básicos	<ul style="list-style-type: none"> • Participación • Dinamismo • Entretenimiento • Desempeño de roles • Competencia
		Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> • Juego sensorio motor • Juego simbólico • Juego sujeto a reglas • Juego psicomotor • Juego educativo
<p>“Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, un habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz” (Pikler, 2014, pág. 12).</p>	Desarrollo motriz	Motricidad gruesa	<ul style="list-style-type: none"> • Movimiento • Equilibrio • Lateralidad • Esquema corporal • Tono muscular • Coordinación visomotriz • Coordinación general
		Motricidad fina	<ul style="list-style-type: none"> • Características • Tipos • Beneficios

Anexo 3: Matriz de coherencia

Formulación del problema	Objetivo general
<p>¿Cómo inciden los juegos didácticos en el desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Luis Leoro Franco”, de la Ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016?</p>	<p>Determinar la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo motor grueso de los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Luis Leoro Franco”, de la Ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016</p>
Subproblemas de investigación	Objetivos específicos
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los juegos didácticos utilizados en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años por parte de los docentes del nivel inicial del Centro Infantil “Luis Leoro Franco”, de la Ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, año lectivo 2015-2016? • ¿Qué nivel de desarrollo motriz tienen los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial del Centro Infantil “Luis Leoro Franco”, de la Ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, año lectivo 2015-2016? • ¿Cómo elaborar una propuesta de juegos didácticos para mejorar el desarrollo motriz grueso para los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel Inicial del Centro Infantil “Luis Leoro Franco”, de la Ciudad de Ibarra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar que tipo de juegos didácticos utiliza el docente para el desarrollo motriz de los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial “Luis Leoro Franco”, de la ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016. • Valorar el nivel de desarrollo motriz de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Luis Leoro Franco”, de la ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, en el año lectivo 2015-2016. • Elaborar una propuesta alternativa de juegos didácticos como ayuda educativa para el desarrollo motriz de los niños y niñas del nivel inicial del Centro de Educación Inicial “Luis Leoro Franco”, de la Ciudad de Ibarra.

Anexo 4: Encuestas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “LUIS LEORO FRANCO”, DE LA CIUDAD DE IBARRA.

Objetivo: Recabar información sobre los juegos didácticos para estimular el desarrollo motor grueso de los niños/as de 3 a 4 años.

Instructivo: Marque con una X la respuesta que corresponda a la realidad.

CUESTIONARIO

1.- ¿Cree usted que los juegos didácticos favorecen el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años?

Si ()

No ()

2.- ¿Ha recibido capacitaciones sobre juegos didácticos para el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Si ()

No ()

3.- ¿Considera que existen juegos didácticos modernos e innovadores para estimular el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Si ()

No ()

4.- ¿Existe en su institución ambientes adecuados para la práctica de diversos juegos didácticos para estimular el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años?

Si ()

No ()

5.- ¿Conoce los beneficios de aplicar juegos didácticos en el desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años?

.....
.....
.....

6.- ¿Contribuye el desarrollo motriz al mejoramiento psicológico y emocional de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

7.- ¿Cree que los juegos didácticos mejoran la expresión corporal de los niños y niñas de 3 a 4 años?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

8.- ¿Se puede conseguir a través de la práctica de los juegos didácticos mejorar la motricidad gruesa y fina del niño y niña de 3 a 4 años?

Si () No ()

9.- ¿Considera necesario disponer de una guía de actividades creativas e innovadoras para el desarrollo motriz de los niños de 3 a 4 años?

Siempre Casi siempre A veces Nunca

10.- ¿Cree que la aplicación de una guía de juegos didácticos actualizada contribuye a estimular el desarrollo motriz de los niños/as de 3 a 4 años?

Si () No ()

Anexo 5: Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL “LUIS LEORO FRANCO”

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre:..... **Paralelo:**..... **Edad:**.....

Objetivo: Determinar el nivel de desarrollo motriz de los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro Infantil “Luis Leoro Franco”.

N°	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	El niño puede desplazarse sin dificultad				
2	Es capaz de mantenerse en equilibrio en un solo pie durante tres segundos				
3	Trepa en una resbaladera de 1.50 metros y se desliza				
4	Realiza movimientos rítmicos y complejos al son de la música				
5	Sube y baja escaleras, alternando los pies sin ayuda				
6	Cuando corre es capaz de controlar la velocidad y detenerse				
7	Gatea por encima de tablas y sillas				

	coordinadamente				
8	Salta desde una altura aproximada a los treinta centímetros				
9	Pliega el papel por la mitad				
10	Hace formas variadas con plastilina y luego le da nombres				
11	Construye torres de diez o más cubos				
12	Traza un círculo con el modelo de un adulto				
13	Dibuja un monigote incluyendo detalles y tres partes del cuerpo				
14	Imita el trazo del cuadrado, después de ver al adulto hacerlo				