



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL
PROYECTO EDUCATIVO

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCADORES DE PÁRVULOS

TEMA

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO
MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA
UNIDAD EDUCATIVA TRÁNSITO AMAGUAÑA DE LA ZONA 8
DEL DISTRITO MONTE SINAI DE LA PROVINCIA DEL
GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL PARROQUIA TARQUI
EN EL AÑO LECTIVO 2015–2016. DISEÑO DE UNA
GUÍA DE EJERCICIOS LUDICOS.**

CÓDIGO: LEP1-10-147

AUTORAS: TAMAYO CORREA CLARA PATRICIA
VELÁSQUEZ ESPINOZA ROSA ESPERANZA

CONSULTORA ACADÉMICA: MSc. POZO CAMACHO MARCIA

GUAYAQUIL Julio, 2017



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL**

Arq. Silvia Moy-Sang Castro Msc
DECANA

Lcdo. Wilson Romero MSc.
SUBDECANO

Lcda. Sofía Jácome Encalada MGTI
DIRECTORA DEL SISTEMA SEMIPRESENCIAL

MSc. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO GENERAL

APROBACIÓN DEL CONSULTOR ACADÉMICO

Máster.

Silvia Moy-Sang Castro.

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

Ciudad.

De mi consideración.

En virtud de las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la educación, me designó Consultor Académico del Proyecto Educativo de licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educadores de Párvulos el día 7 de marzo de 2015.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes Tamayo Correa Clara Patricia con C.C: 1203901002 y Velásquez Espinoza Rosa Esperanza con C.C: 0925574964. Diseñaron el Proyecto Educativo con el Tema: **“INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO SOBRE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA TRÁNSITO AMAGUAÑA DE LA ZONA 8 DEL DISTRITO MONTE SINAÏ DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL PARROQUIA TARQUI PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DE EJERCICIOS LÚDICOS”**.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del Proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,


MSc. POZO CAMACHO MARCIA
CONSULTORA ACADÉMICA

Guayaquil, marzo del 2015.

**Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

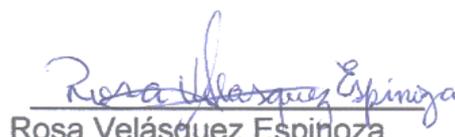
Ciudad.

DERECHOS DE LOS AUTORES

Para los fines legales pertinentes comunico a usted que los derechos intelectuales del proyecto educativo con el Tema: Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso sobre los niños de 4 a 5 años de edad en la unidad educativa Tránsito Amaguaña de la zona 8 del distrito Monte Sinaí de la provincia del Guayas cantón Guayaquil parroquia Tarqui. Propuesta: Diseño de una guía de ejercicios lúdicos, pertenecen a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Atentamente,


Clara Tamayo Correa
C.I. 1203901002


Rosa Velásquez Espinoza
C.I. 0925574964

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR SEMIPRESENCIAL
CENTRO UNIVERSITARIO: MATRIZ GUAYAQUIL

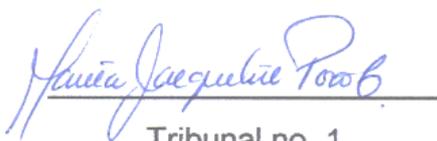
PROYECTO

TEMA:

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA TRÁNSITO AMAGUAÑA DE LA ZONA 8 DEL DISTRITO MONTE SINAI DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL PARROQUIA TARQUI EN EL AÑO LECTIVO 2015- 2016.

PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DE EJERCICIOS LÚDICOS.

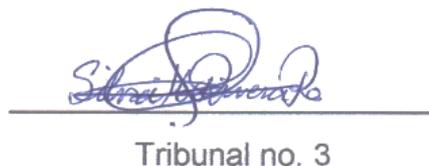
APROBADO



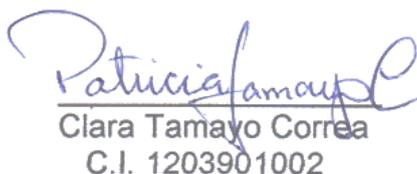
Tribunal no. 1



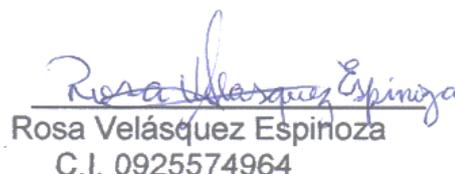
Tribunal no. 2



Tribunal no. 3



Clara Tamayo Correa
C.I. 1203901002



Rosa Velásquez Espinoza
C.I. 0925574964

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN

EQUIVALENTE A: _____

A) _____

B) _____

C) _____

DOCENTES RESPONSABLES DE UNIDAD DE TITULACIÓN.

MSC. DÍAZ MATEUS MARÍA CECILIA

MSC. PINZA ANDRADE ALEXANDRA

MSC. BARROS MORALES FRANKLIN

DEDICATORIA

Dedico este proyecto educativo a Jehová Dios, porque fortaleció mi fe para continuar con este sueño, y poder concluir esta carrera, en licenciada de párvulos. A mis padres por entender mi ausencia. A mi esposo e hijos que me apoyaron y comprendieron en este arduo caminar de mis estudios. A mis compañeras de estudio, a mis maestros quienes con su ayuda he podido hacer este proyecto.

Clara Patricia Tamayo Correa

Este proyecto educativo está dedicado con mucho amor y esfuerzo a DIOS porque gracias a él tengo fuerzas y arranque para seguir adelante. A mis padres que me han sabido apoyar no solo en mi carrera universitaria sino durante toda su vida; a mis maestros que supieron impartir todos sus conocimientos durante estos cuatro años, sin dejar de desistir al enseñar; y a mis compañeras por ser el mejor grupo que siempre me apoyaron cuando más lo necesitaba.

Rosa Esperanza Velásquez Espinoza

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Jehová Dios, por haberme guiado a lo largo de mi carrera universitaria llena de aprendizaje y experiencias. A mis padres por apoyarme en todo momento; a mi esposo por ser parte muy importante en mi vida; y mis hijos que son la luz de mis ojos; a mis profesores por el apoyo, confianza y dedicación que día a día me impartieron y a mi compañera Rosa de proyecto por ser una excelente amiga al tenerme paciencia y motivarme en todos momentos cuando ya más no podía.

Clara Patricia Tamayo Correa

Agradezco de manera muy especial a Dios nuestro Señor, por finalizar un trabajo tan arduo y lleno de dificultades en el desarrollo de este proyecto educativo, a mis padres porque creyeron en mí dándome ejemplos dignos de superación, a mis compañeras de grupo que siempre me apoyaron con un granito de arena en todos momentos. A mi familia gracias por haberme fomentado el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

Rosa Esperanza Velásquez Espinoza

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

PRELIMINARES	Pág.
Carátula.....	
Páginas de Directivos.....	li
Informe del Proyecto.....	lii
Derechos Intelectuales.....	lv
Dedicatoria.....	Vi
Agradecimiento.....	Viii
Índice General.....	lx
Índice de Cuadros.....	Xiii
Índice de Gráfico.....	Xiv
Resumen.....	Xvii
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de investigación.....	4
Problema de investigación:.....	6
Situación Conflicto y Hecho Científico.....	4
Causas.....	5

Formulación del Problema.....	5
Objetivos de investigación.....	5
Tema de investigación.....	5
Objetivo General.....	6
Objetivo Específicos.....	6
Interrogantes de la Investigación.....	6
Justificación.....	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de Estudio.....	11
Fundamentación Teórica.....	14
Fundamentación Epistemológica.....	15
Fundamentación Pedagógica.....	16
Lúdica.....	17
Actividades Lúdicas.....	19
Intelectual cognitivo.....	21
Volitivo Conductual.....	22
Afectivo Motivacional.....	22
Estrategias lúdicas.....	23
Los juegos.....	25
Tipos de juego.....	29
Juegos de motor y de interpretación sociales.....	29

Juegos de ficción o simbólicos.....	29
Juegos sociales tradicionales: los juegos de reglas.....	30
Realidad nacional de actividades lúdicas.....	30
Clasificación de los juegos.....	30
Juegos según el espacio en que se realizan.....	31
Juegos según el número de participantes.....	31
Juegos según el papel que desempeñan el adulto.....	32
Desarrollo motor.....	32
Clases de desarrollo motor.....	33
Desarrollo motor grueso.....	33
Desarrollo perceptivo motor grueso.....	34
Actividades de desarrollo motor grueso.....	34
Caminar.....	34
Correr.....	35
Saltar.....	36
Motricidad gruesa en el desarrollo intelectual del niño.....	37
Pasos a seguir para una correcta ejecución motora gruesa.....	38
Aspectos cuantitativos.....	38
Aspectos cualitativos.....	39
Los ejercicios lúdicos para el desarrollo del área motora gruesa...	40
Diseño de una guía didáctica.....	41
Diseño de una guía didáctica de juegos lúdicos.....	41

Importancia de una guía didáctica	41
Funciones de una guía didáctica.....	42
Clasificación de guías didácticas	43
Guía de motivación.....	43
Guía de aplicación.....	43
Fundamentación legal.....	44
Términos Relevantes.....	46

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Diseño Metodológico.....	48
Tipos de Investigación.....	49
Población y Muestra.....	51
Cuadro de operacionali zación.....	54
Métodos de investigación.....	55
Técnicas e Instrumento de investigación.....	56
Análisis de datos.....	59
Prueba de la Chi Cuadrada.....	79
Correlación entre variables.....	80
Interpretación de resultados.....	81
Conclusiones y Recomendaciones.....	81

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

Título de la Propuesta.....	84
Justificación.....	84
Objetivos.....	85
Aspectos teóricos.....	85
Factibilidad de su aplicación.....	86
Financiera.....	86
Técnica.....	86
Humana.....	86
Descripción.....	87
Guía Didáctica.....	89
Validación de la propuesta.....	112
Impacto Social y beneficiario.....	112
Conclusiones y recomendaciones.....	113
Bibliografía.....	114
Anexos.....	118

ÍNDICE DE CUADRO

CUADRO	CONTENIDO	Pág.
Cuadro 1	El desarrollo motor grueso a la edad de 3 a 4 años de edad.....	38
Cuadro 2	Estrato, Población y Porcentaje.....	51

Cuadro 3	Estrato, Muestra y Porcentaje.....	53
Cuadro 4	Cuadro de Operacionalización de variables.....	54
Cuadro 5	Escala de Likert.....	58
Cuadro 6	Diferentes actividades lúdicas.....	59
Cuadro 7	Las actividades lúdicas son indispensables.....	60
Cuadro 8	Desarrollo psicosocial.....	61
Cuadro 9	Destrezas y habilidades.....	62
Cuadro 10	Motivación.....	63
Cuadro 11	Actividades didácticas.....	64
Cuadro 12	Desarrollo motor.....	65
Cuadro 13	Actividades motrices.....	66
Cuadro 14	Guías lúdicas	67
Cuadro 15	Ejercicios lúdicos.....	68
Cuadro 16	Juegos que realiza la maestra	69
Cuadro 17	Actividades de juegos.....	70
Cuadro 18	Desarrollo en los niños.....	71
Cuadro 19	Jugar desarrolla destrezas y habilidades.....	72
Cuadro 20	Actividades físicas.....	73
Cuadro 21	Desarrollo de habilidades motrices... ..	74
Cuadro 22	Capacidad de expresión corporal.....	75
Cuadro 23	Beneficios de las actividades motrices.....	76
Cuadro 24	Guía de ejercicios de juegos.....	77
Cuadro 25	Adaptar guía de ejercicios.....	78

ÍNDICE DE GRÁFICO

GRÁFICO	CONTENIDO	Pág.
Gráfico 1	Diferentes actividades lúdicas.....	59
Gráfico 2	Las actividades lúdicas son indispensables.....	60

Gráfico 3	Desarrollo psicosocial.....	61
Gráfico 4	Destrezas y habilidades.....	62
Gráfico 5	Motivación.....	63
Gráfico 6	Actividades didácticas.....	64
Gráfico 7	Desarrollo motor.....	65
Gráfico 8	Actividades motrices.....	66
Gráfico 9	Guías lúdicas	67
Gráfico 10	Ejercicios lúdicos.....	68
Gráfico 11	Juegos que realiza la maestra	69
Gráfico 12	Actividades de juegos.....	70
Gráfico 13	Desarrollo en los niños.....	71
Gráfico 14	Jugar desarrolla destrezas y habilidades.....	72
Gráfico 15	Actividades físicas.....	73
Gráfico 16	Desarrollo de habilidades motrices... ..	74
Gráfico 17	Capacidad de expresión corporal.....	75
Gráfico 18	Beneficios de las actividades motrices.....	76
Gráfico 19	Guía e ejercicios de juegos.....	77
Gráfico 20	Adaptar guía de ejercicios.....	78



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO
MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD. DISEÑO
DE UNA GUÍA DE EJERCICIOS LÚDICOS.**

RESUMEN

El presente proyecto educativo investiga la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña, de la zona 8 del Distrito Monte Sinaí circuito 2 de la Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, parroquia Tarquí”. La finalidad de esta investigación es diseñar una guía de ejercicios lúdicos, en la cual se podrán emplear varias actividades para incrementar el desarrollo motor grueso. El problema radica sustancialmente en que los educandos presentan un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, las causas, falta de motivación e innovación en sus juegos, deficiente nutrición, entre otras. La investigación se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky el enfoque del diseño metodológico es cualitativa y cuantitativa, en la cual se procedió a una investigación bibliográfica, de campo tipo descriptiva, apoyada por el método explicativo. Para obtener información se aplicó la encuesta a los docentes y representantes legales, se investigó en textos, revistas, páginas web, que ayudaron a las investigadoras a la obtención de información relevante para este estudio, toda información fue tabulada, resuelta y representada en tablas y gráficos estadísticos, los cuales dieron las bases para el análisis e interpretación de resultados, estos expresaron que es necesario desarrollar el área motora gruesa de los niños, motivándola por medio de las actividades lúdicas guiadas por la familia y educadores. Se soluciona el problema a través de la propuesta de aplicar los resultados del proceso investigativo que permitirán motivar el correcto desarrollo de sus habilidades y destrezas para su completa formación integral.

**EDUCACIÓN
INICIAL**

**ACTIVIDADES
LUDICAS**

**DESARROLLO
MOTOR
GRUESO**



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO
MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD. DISEÑO
DE UNA GUÍA DE EJERCICIOS LÚDICOS.**

SUMMARY

The present educational project investigates the influence of play techniques on the development of gross motor skills in children aged 4 to 5 years of the Educational Unit "Tránsito Amaguaña, from zone 8 of the District Monte Sinaí circuit 2 of the Province of Guayas , Canton Guayaquil, Tarqui parish ". The purpose of this research is to design a guide to playful exercises, in which various activities can be used to increase gross motor development. The problem is that the students have a low level of development of gross motor skills, causes, lack of motivation and innovation in their games, poor nutrition, among others. The research is based on the sociocultural theory of Vygotsky the methodological design approach is qualitative and quantitative, in which a bibliographical research, field descriptive type, supported by the explanatory method. To obtain information, the survey was applied to teachers and legal representatives, investigated in texts, magazines, web pages, which helped the researchers to obtain information relevant to this study, all information was tabulated, resolved and represented in tables and Statistical graphs, which provided the basis for the analysis and interpretation of results, said that it is necessary to develop the gross motor area of children, motivating it through play activities guided by family and educators. The problem is solved through the proposal to apply the results of the investigative process that will motivate the correct development of their abilities and skills for their complete integral formation.

**EARLY
CHILDHOOD
EDUCATION**

**LEISURE
ACTIVITIES**

**Gross Motor
Development**

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto educativo consiste examinar la “Influencia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Motor Grueso de los niños de 4 a 5 años de edad”. En la realización de esta investigación se detectaron varias causas responsables del problema, las que luego de comprobar su existencia se propone solucionar el mismo a través del diseño de una guía con estrategias lúdicas.

En la actualidad se puede observar que en los infantes existe un insuficiente desarrollo de la motricidad gruesa, con dificultades en la coordinación, equilibrio, lateralidad; la poca estimulación que se les da a los niños en la primera infancia es motivo de cierto retraso que afecta al desarrollo integral. El desconocimiento de los padres y poca capacitación docente en técnicas lúdicas se convierte en un factor de riesgo para los párvulos.

Los niños y niñas de 4-5 años pueden ser en esta edad muy sensibles a muchos factores externos, que no aportan de una forma positiva al desarrollo de sus habilidades como la variedad de juegos que se encuentran en el internet y la poca atención de los padres hacia los hijos.

La colectividad se enfrenta a invariables cambios y retos que demandan los medios educativos cayendo en lo tradicional por no innovar y desarrollar eventos estratégicos de educación que ayuden a la alineación del educando y lo convierta en una persona con imaginación, creatividad y con mucha autonomía para resolver cualquier problemática que se le presente y le de paso a la creación de nuevas ideas.

Por ello la clave para alcanzar el correcto desarrollo de sus habilidades y adquisición de destrezas en los infantes es fomentar una

gama de ejercicios lúdicos desde muy temprana edad con la colaboración de los principales mediadores y guías en este caso los docentes y representantes legales que contribuyan en el proceso de enseñanza del aprendizaje.

Por cuanto es necesario fomentar el juego en los niños (as) para el correcto desarrollo de su motricidad gruesa, y el desenvolvimiento de sus habilidades y destrezas que le facilitan al saltar, correr, caminar adquiriendo la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos para su formación personal.

La metodología a emplearse en este moderno proyecto educativo anhela ofrecer un conjunto de conocimientos por medio de una guía de ejercicios lúdicos acerca del tema que le ayuden al desarrollo motor grueso de los niños de 4-5 años de edad a través de actividades lúdicas, mediante una investigación de campo, que ayuden a mejorar e innovar y desarrollar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje en el docente como en la comunidad.

Para el desarrollo de este proyecto educativo se ha realizado investigaciones y para lo cual se encuentra enfocado en cuatro capítulos para su mayor conocimiento:

CAPITULO I.- Se presenta el problema, el contexto de investigación, problema de investigación; situación conflicto y hechos científicos, causas, formulación del problema; objetivo de investigación, general y específicos, interrogantes de investigación, justificación.

CAPÍTULO II.- Está conformado por el marco teórico, que comprende antecedentes de estudio, temas y subtemas, fundamentación

epistemológica, la fundamentación teórica, fundamentación legal y los términos relevantes.

CAPÍTULO III.-Está conformado por el Marco Metodológico; que comprende el diseño metodológico, los tipo de investigación, la población y muestra, métodos de investigación, técnicas e instrumento de investigación, análisis de datos, interpretación de resultados, las conclusiones y recomendaciones de este proyecto educativo.

CAPÍTULO IV.- En este último capítulo se realiza la propuesta que motivó al realizar este novedoso proyecto educativo, donde encontramos el título de la propuesta, la justificación, objetivos, factibilidad de su aplicación; financiera, técnica y humana, descripción de la propuesta, impacto social y beneficiarios, bibliografía, anexos, dentro de los datos de los anexos encontramos las fotos con las diversas, encuestas realizadas con los niños y Docentes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Contexto de la investigación.

En Ecuador se han efectuado políticas con estrategias para realizar acciones administrativas, técnicas, financieras y pedagógicas que se basan en el progreso de la educación. Esta acción es beneficiosa ya que articula la educación inicial y la educación básica, basándose en el primer principio que es la universalización de la educación, la implementación de actividades motrices recreacionales donde los juegos tradicionales forman un papel significativo en la educación.

Para que los docentes cumplan con el trabajo adecuado de desarrollar habilidades y destrezas en los niños de las instituciones educativas deben estar conscientes que son mediadores o facilitadores de conocimientos, que dirijan a los niños para obtener un aprendizaje significativo y así poder desenvolverse de una manera idónea en su entorno.

Se debe tomar en cuenta que los padres de familia también juegan un papel fundamental en el aprendizaje de los niños es por ello que se realizará este proyecto para dar alternativas de solución a la problemática de bajo desarrollo motor grueso observada en los patios y aulas de clase de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” la cual se encuentra ubicada en la Coop. Balerio Estacio de la parroquia Pascuales perteneciente al distrito Monte Sinaí, de la zona 8 cantón Guayaquil, provincia del Guayas.

El ejercicio de la motricidad junto con la combinación de hábitos corporales son necesidades primordiales de los niños, cuyo gusto es necesario para la resistencia y para su desarrollo, en estos momentos existe un poderoso pensamiento conducido a la mejoría educativa en los nuevos educandos, considerando la actividad física como un eje primordial en sus diversas expresiones.

Luego de observar el desenvolvimiento de los niños en el patio se pudo detectar que los estudiantes del nivel inicial no cuentan con diversidad de actividades lúdicas obteniendo un bajo desarrollo motor. Por ello, se llega a la conclusión que los docentes de dicha Institución que trabajan con los niños de 4 y 5 años de edad no realizan variedad de actividades motrices, debido a que no conocen procesos metodológicos correctos para desarrollar el área motora en los niños.

La institución no posee un adecuado espacio físico donde los niños puedan desarrollar con mucha libertad sus actividades motoras, viéndose reflejadas en las diversas actividades a realizarse. Al observar a los niños se pudo notar que tienen muchos problemas, se caen con facilidad de una manera muy inconsciente por el bajo desarrollo motor grueso. Esto provoca dificultades; ya que los niños no desarrollan sus habilidades y destrezas motrices consiguiendo así un insuficiente tono muscular, problemas en el equilibrio, esquema corporal, coordinación viso motor y lateralidad.

Esta tesis propone un nuevo aspecto y enfoque de estimulación en el desarrollo motor grueso que incentivará el interés de los docentes y padres de familia para emplear técnicas o actividades lúdicas innovadoras con los niños y así lograr el desarrollo motor grueso y aprovechar todas las oportunidades educativas que ofrecen las etapas primarias y secundarias en general.

Problema de investigación.

Situación conflicto.

Los factores determinantes en esta situación conflicto en las aulas de clases de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” son los docentes y las familias de los niños de 4 a 5 años de edad, ya que en ellos recaen las equivocaciones en cuanto a la práctica del proceso de enseñanza del desarrollo motriz, errores que muchas veces son causados por la falta de conocimientos, capacitación, actualización pedagógica, carencia de información, no conocen estrategias adecuadas para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos olvidan la importancia del juego en este período de la vida y su acontecimiento en el aprendizaje.

Es oportuno respaldar que todas las dimensiones del desarrollo demandan la estimulación de aspectos motrices. Ya que todavía se encuentran docentes con poca importancia por sus estudiantes y que se mantienen todavía en lo tradicional y a veces ni siquiera en ello, por otro lado la familia debido al exceso de trabajo dejan sus hijos acompañados o muchas veces solos sin poder compartir un rato de diversión, salida al parque con ellos y lo más práctico es la televisión, lo cual no ayuda al niño al desarrollo de sus habilidades.

En vista a estas problemáticas del escaso desarrollo motriz, se considera indispensable diseñar una guía metodológica enfocada a la construcción de una gama de ejercicios lúdicos dirigidos a los docentes y representantes legales, para que puedan potencializar y estimular el desarrollo motriz en los niños y obtener habilidades.

Hecho científico.

Bajo desarrollo motor grueso en niños de 4-5 años de edad en, estudiantes de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” de la zona 8 del Distrito Monte Sinaí de la Provincia del Guayas Cantón Guayaquil Parroquia “Tarqui” en el año lectivo 2015-2016.

El problema radica sustancialmente en que los educandos presentan diferentes molestias a la hora de realizar ejercicios lúdicos, los cuales carecían de dirección, motivación e innovación en sus juegos. Por ello se observa que los niños tienen poca motricidad al no poder correr, saltar, trepar, jugar, entre otras actividades con facilidad, por no tener una buena estimulación en el proceso de la adquisición y el desarrollo de habilidades motoras, que les permitirá conocer su cuerpo y saber lo que puede realizar y que limitaciones debe tener para poder cuidar su integridad física.

Causas de la situación.

- ✚ Falta de estrategias metodológicas de parte del docente.
- ✚ Uso inadecuado de actividades Lúdicas.
- ✚ Escases de Estimulación Temprana.

Formulación del problema.

¿De qué manera influyen las **actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso** en los niños de 4-5 años de edad de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” de la zona 8 del Distrito Monte Sinaí de la Provincia del Guayas Cantón Guayaquil Parroquia “Tarqui” en el año lectivo 2015-2016?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Objetivo general.

Examinar la influencia de actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso en niños de 4-5 años mediante la investigación de campo para diseñar una guía de ejercicios lúdicos.

Objetivos específicos.

- ✚ Determinar el dominio y el equilibrio del cuerpo en los niños de 4 a 5 años mediante actividades lúdicas dirigidas a los docentes y representantes legales.
- ✚ Identificar la incidencia del bajo desarrollo motriz grueso, mediante la estimulación del esquema corporal para lograr liberar energías y utilizarlos hacia un fin determinado.
- ✚ Establecer las necesidades que tienen los padres de familia para desarrollar actividades motrices en los niños.

Interrogantes de investigación.

1. ¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa?
2. ¿Qué tipos de juegos y otras actividades lúdicas desarrollan la motricidad gruesa?
3. ¿Qué clase de actividades lúdicas requiere conocer un docente para desarrollar al niño de manera integral?
4. ¿Qué partes del cuerpo del niño implica motricidad gruesa?
5. ¿De qué manera una guía didáctica con técnicas lúdicas ayudará al desarrollo de la motricidad en los niños y niñas?
6. ¿Qué tipos de estrategias lúdicas deben ir en una guía didáctica que desarrolle motricidad gruesa?

JUSTIFICACIÓN

Este proceso investigativo es de mucha importancia; ya que se encuentra fundamentada con criterios, sugeridos en actividades lúdicas para poder motivar y fortalecer los conocimientos de los docentes y representantes legales de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” para una correcta motivación en el desarrollo motor grueso de una forma muy regularizada y a la vez estimular la coordinación y equilibrio, en los niños de 4 a 5 años, ya que la actividad motora desempeña un papel muy importante en el proceso de su desarrollo.

La presente investigación es muy trascendental para la comunidad educativa porque gracias a las actividades lúdicas se desarrollará la motricidad gruesa, por medio de los juegos que ayudarán a la adquisición de habilidades y destrezas en los niños, obteniendo el conocimiento de su propio cuerpo y el desarrollo de su personalidad, como también lograr a planificar posibles soluciones frente a una problemática que se presente, que forman parte del crecimiento y progreso corporal de todo niño o niña.

El impacto que provocará la identificación de los problemas que se generan al no desarrollar las actividades motrices necesarias para los estudiantes frente a la comunidad educativa desempeñarán un papel fundamental en los niños de 4 a 5 años de edad porque servirá para concienciar a los padres de familias y docentes sobre la gran importancia de la estimulación con juegos variados que ayudaran a adquirir cierta capacidad visomotora (coordinación óculo-manual), que está dentro de una actividad lúdica para el correcto desarrollo motor, donde el estudiante juega e interactúa con el medio en el que se desarrolla y convive con los demás mediante la socialización del juego.

Por otro lado se sabe que a medida que el niño controla su cuerpo, también mejora sus capacidades de desplazamiento y entra en contacto con objetos y personas del medio. Y todo aquello se pone en manifiesto por medio de los juegos lúdicos como la dramatización, adivinanzas, arte, experimentos, retahílas y espacios de aprendizaje tales como construcción, lecturas, del hogar, lógico matemático, entre otros y en el exterior del aula se puede implementar rincones como el del agua o el de arena, ya que estos espacios pueden resultar muy relajantes promoviendo el juego participado, en el cual el niño declara su gran capacidad física, cognitiva, afectiva y social.

Por ello este aporte investigativo ayudará a identificar y darle alternativas de solución a la falta de actividades motoras en los niños, esto es un problema muy común que se produce en la mayoría de las instituciones educativas tanto fiscales como particulares. Por ello tanto los docentes como representantes legales pese a la falta de recursos y limitaciones que existen en dicha Institución, están en alianza para mejorar y obtener la eficacia de la enseñanza de sus educandos.

Para lo cual se propone un conjunto de actividades motrices que auxilien e impulsen la diversidad de las prácticas lúdicas tomando en cuenta que al ser flexible la educación el docente podrá implementar o restaurar diversas actividades para un mejor desarrollo motor en los niños y niñas de Inicial de esta Institución; alcanzando en los educandos un buen desenvolvimiento en el desarrollo de la coordinación, equilibrio y habilidades físicas de forma integral con la única finalidad de obtener una correcta formación de sus actividades motrices a través de juegos lúdicos, que ayudaran a obtener muchos beneficios a los docentes, niños y padres de familia en diversas áreas de estudio y lograr un óptimo aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes del Estudio

El tema de la investigación fue indagada, obtenida, analizada, armonizada, examinada y consultada a través de la web, en la cual se encontró varios proyectos o tesis educativos, similares las variables aquí expuestas, elaboradas por diferentes Universidades del país y de diferentes carreras, se pudo comprobar que existen trabajos similares al planteado en esta temática en lo referente a la “Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 a 5 años de edad” como se lo detalla a continuación:

Tema: “La psicomotricidad y el desarrollo de la personalidad de los niños en la primera infancia. Diseño y aplicación de un módulo de gimnasia infantil para docentes, en la ciudad de Guayaquil Provincia del Guayas 2012” autora: Páez Carpio, Tesis de investigación previa a la obtención del grado de magister en educadores de párvulos.

En el resumen de la tesis el autor manifiesta La importancia de la expresión corporal en el desarrollo de los niños sirve como pilar primordial para toda la vida; siendo la expresión corporal esencial en el hecho motor para conseguir el nivel de madurez psicomotriz

Tema: “Las actividades lúdicas y su influencia para el desarrollo de las habilidades motrices en los niños de educación inicial de la Fundación “Santa Maria de la Esperanza” en la provincia de Santa Elena durante el año 2012.”, autora: Emperatriz Jacqueline Suárez Rodríguez, egresada

de la carrera Educación Parvularia, de la Universidad Estatal de la Península de Santa Elena.

En el resumen de la tesis, el autor manifiesta que el docente, debe ser facilitador entre la teoría y la práctica; debe ser capaz de trabajar en equipo; debe adaptar su práctica a los avances educativos; responder a los principios de enseñanza comprensiva e individualizada; debe responder a los requerimientos del conocimiento.

Tema: “Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños del primer año de educación básica de la escuela “Ovidio Decroly” de Catamayo, periodo 2011 - 2012” autora: Yadira Melania Criollo Carrión de la Universidad Nacional de Loja de la carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, Loja, 2013.

En el resumen de la tesis la autora manifiesta que: la mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando al preescolar lo representa la utilización de actividades lúdicas, a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes.

Tema: “Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014” autor: Julio Vicente Baque Guale de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, de la carrera de Educación Física y Recreación. Libertad, 2013.

En el resumen de la tesis el autor manifiesta que se basa en contenidos teóricos científicos que concientizan sobre la influencia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo Cognitivo de los niños del Primer Año de Educación Básica. Las Actividades Lúdicas son el medio para desarrollar capacidades mediante una intervención activa y afectuosa de los niños y las niñas, desarrolla integralmente la personalidad en específico su capacidad cognitiva; a través de ellas se obtienen conocimientos prácticos, les brinda la oportunidad de conocerse así mismo; de utilizar sus conocimientos, y solucionar dificultades; estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

Tema: “Análisis de la programación de las actividades lúdicas y recreativas para el desarrollo de la psicomotricidad en los niños/as de 4 a 5 años del centro infantil municipal “Gotitas de amor” del cantón Rumiñahui en el año escolar 2009-2010. propuesta alternativa” autora: Verónica Alexandra Cantuña Almeida, de la Escuela Politécnica del ejército del departamento de Ciencias Humanas y Sociales, mención Educación Infantil, Sangolquí mayo, 2010.

En este proyecto se establece un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa para los niños y niñas de primer año de educación básica mediante el cual se busca el desarrollo motor de los niños y niñas. Los investigadores creen que los problemas de motricidad gruesa son causados por la no estimulación a través de actividades lúdicas y la forma de no llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas. Los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad.

Estos proyectos tienen mucha semejanza con el presente, al considerar que el desarrollo de la motricidad gruesa ayuda a los niños mejorar su coordinación, lateralidad y equilibrio para realizar cualquier actividad, este desarrollo se generará a través de actividades lúdicas motivadoras que permitan que los niños se desenvuelvan satisfactoriamente en la sociedad y el medio que lo rodea.

No sin antes recalcar que la motivación no es la única causa de los problemas de lateralidad, equilibrio y coordinación en los niños sino, también no realizar actividades lúdicas que permitan desarrollar satisfactoriamente la motricidad gruesa de los niños.

Luego de realizar una investigación en la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” en la ciudad de Guayaquil, se puede confirmar que no existe alguna propuesta de proyecto similar con este tema referente a la Influencia de las actividades lúdicas.

Fundamentación Teórica

GUTIÉRREZ, Abraham (2010) el marco teórico conceptual consiste en un: “Conjunto de categorías y conceptos inscritos en una determinada teoría, escuela o corriente que da respuesta tentativa a las hipótesis planteadas sobre el problema” (p. 78) (Gutierrez M., 2010)

Según el autor queda establecido que el marco teórico es un conjunto de conceptos basados en teorías, hipótesis que nos llevan a la resolución de un problema, y a la vez nos ofrece la oportunidad de adquirir conocimientos.

Se considera que para el desarrollo de las interrogantes planteadas en el capítulo 1 se lo fundamentará con conceptos de los diferentes autores. Existe una tendencia de quienes creen, que las actividades lúdicas es el desarrollo motor grueso y que no se debe aplicar en los niños de 4 años. Por esta razón es muy importante saber cuáles son las actividades lúdicas que se pueden realizar en las instituciones educativas con los niños y niñas de educación inicial.

Fundamentación Epistemológica

Según Klimovsky (2010) Reflexiona que la investigación es un proceso eminentemente social, donde “el pensamiento es privativo de quien lo crea y sólo se transforma en propiedad social si se lo comunica a través del lenguaje”. Continuando la idea mostrada por el autor, es necesario afirmar que el punto de partida de este proceso lo constituye el pensamiento científico el cual permite seguir ciertos lineamientos que aseguren su rigurosidad pero que no se constituya en “camisa de fuerza” que nieguen caminos alternativos para la búsqueda de la verdad.

Consecuentemente el presente trabajo se basa en un pensamiento epistemológico, donde existe la necesidad de encaminarnos al estudio de la Filosofía al ser una ciencia que constituye un pensamiento científico, el cual permite seguir ciertos lineamientos para el estudio de diferentes ciencias, ya que considera que la Filosofía es el pilar fundamental de las demás ciencias

El autor González, (2010) manifiesta lo siguiente en relación con la motricidad, refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

Según lo expuesto por el autor manifiesta que la motricidad ayuda a desarrollar, controlar y dominar, de una forma hábil y eficazmente los movimientos del cuerpo en los niños de 0 a 6 años de edad mediante ejercicios lúdicos para llegar a obtener una coordinación apropiada a la edad del niño y así se pueda de desenvolverse con mayor facilidad en el medio que lo rodea.

Bredo, en la revista de iberoamericana de educación de la Universidad de Matanza se expresa RAMOS SERPA, Gerardo (2010) que: “La filosofía de la educación parece estar experimentando una marginalización creciente hoy , el dilema central que enfrenta este campo es encontrar la forma de ser tanto académicamente buena como importante para los practicantes...” (Ramos Serpa, 2010)

Según el autor la filosofía está pasando una de las etapas más fuertes hoy en día, ya que se debe de ver la forma que esta sea buena académicamente y a la vez les sirva de ejemplo y aprendizaje a todos los que quieran seguir el camino de la búsqueda a nuevas interrogantes y a la vez obtener un conocimiento que nos permita reflexionar, generalizar muchas herramientas del pensamiento.

Fundamentación Pedagógica

En la fundamentación pedagógica el Ministerio de Educación expresa que el jugar es una actividad crucial para el desarrollo de conocimientos y está muy relacionado al crecimiento cultural. El juego infantil tiene las siguientes características; es voluntario y libre, el proceso y las metas son algo serio para la niña y el niño. Crea orden y es orden; tiene reglas, ritmos y armonía .Con frecuencia está relacionado con el ingenio y el humor, pero no es sinónimo de ellos. Tiene elementos de tensión, incertidumbre, fortuna. (Ministerio de Educación, 2010 p. 20).

Este enunciado del ministerio de educación muestra la importancia que es el juego para el progreso de conocimientos en los niños en el proceso de su desarrollo, además se lo conoce como uno de sus derechos, ya que mientras juegan exploran experimentan comprenden el mundo que nos rodea, además es una actividad innata en los niños en el cual ayuda a los niños a sentirse libre y voluntario al realizar una actividad.

(Acosta , Abreu, & Coronel, 2015) Álvarez (2010) cuando coloca sobre la mesa de análisis realidades comunes del desarrollo de procesos concernientes a la educación y demuestra que "en el centro de dichos procesos se encuentra la metodología de enseñar y la de aprender, haciendo énfasis en esta última, como parte de una concepción pedagógica y didáctica que pone en el corazón del proceso educativo al alumno" y que establece nuevos compromisos de superación permanente, para los profesionales de este decisivo sector de la sociedad.

Es un proceso educativo el cual genera cultura en nuestra sociedad, desarrollando diversidad de conocimientos críticos a la comunidad educativa en su acción y reflexión, el cual se preocupa del aprendizaje integral de los educandos en las actividades recreativas incitadas al juego, en el cual los niños de edad inicial (4-5 años), por medio de actividades lúdicas basadas en enseñanzas significativas conciben el conocimiento.

Los niños de inicial frecuentemente se sienten libres al desarrollar su motricidad gruesa espontáneamente por medio de juegos, que básicamente se centra en el planteamiento didáctico para enseñar y

aprender, creando orden a través de reglas relacionadas con ingenio, humor y armonía en sus ritmos, con ciertas incertidumbres en sus actividades e independencia diaria que son guiadas por el docente.

La preparación pedagógica se logra a partir de la investigación del docente con un carácter científico en el proceso, al plantarse un procedimiento de nuevas posibles estrategias, métodos y técnicas, las cuales le permiten la asimilación de la teoría a la práctica, en la construcción de la personalidad del niño, basados en la cultura, religión y valores en el proceso educativo, donde adquiere hábitos de aprendizajes.

Lúdica

El autor Motta (2004) manifiesta lo siguiente “ que la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo.” La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. (Mota. P.23) (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009)

La actividad lúdica es una actitud cotidiana, es una forma de estar en la vida, relacionarse con ella en espacio y ambiente de lo que produce interacción, entretenimiento, disfruté, goce y felicidad. El juego es una de las actividades que el ser humano tenderá a desarrollar básicamente la diversión y de disfrute placentero en diferentes tipos de juegos que implican a la mente y el cuerpo, que resultan importantes para el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas.

El ser humano posee la capacidad lúdica considerada desde el punto de vista psicológico que permite enriquecer otras actividades, fomentando el desarrollo psicosocial que permite conformar la personalidad,

adquiriendo conocimientos de creatividad, de placer, de diversión, entretenimiento y la alegría asociados al juego con la infancia.

La lúdica en el ser humano desarrolla capacidades y destrezas por medio de las practicas de juego, considerandolo como papel fundamental, para producir aprendizaje. La lúdica esta estrechamente ligado con el desenvolvimiento del dia a dia es decir todos aquellos hechos que suceden a diario, en esecial con aquellos en que la experiencia es el objetivo principal. Por eso es que la lúdica es considerada como eje transversal en el aprendizaje, ya que atraviesa todo nivel y momento de la vida.

Actividades lúdicas

En el año 3000 A.C. se registran antecedentes de las primeras referencias del juego, que en el transcurso de los tiempos a la lúdica se lo define para los romanos como alegría y jolgorio, para los hebreos lo conceptuaron como broma y risa, para los alemanes es placer. En el siglo XVI para la pedagogía forma parte fundamental la lúdica que es un medio de enseñanza. (Daza Cuello, 2010)

All Rights Reserverd (2015) manifiesta que la palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego. Correspondiente en el latín es ludicer, lúdica, ludicrum que significa ameno, característico del juego, divertido, que debería haber dado en español lúdico, pero en realidad derivó en lúdico por analogía de otras palabras con esta terminación – ico que significa “relativo a”. (All Rights Reserved., 2015)

Los griegos hablaron del “homo ludens” u hombre que practica el juego como algo que hace a su esencia, aunque no sólo es una característica típicamente humana, sino que lo hacen muchos animales, el juego a nivel sociocultural se transmite cumpliendo placer, goce, desarrollando destrezas, buscando positividad, produciendo beneficios biológicos, psicológicos, sociales y espirituales, adquiriendo integridad de ser, pensar y actuar, aportando en la educación a los niños y niñas.

Didier Anziu (1999) “las emociones y la ludica es lo mismo que la piel cumpla con una funcion al sostener el esqueleto humano y tambien los musculos” JIMENEZ VÉLEZ, Carlos Alberto (2010) “ludica es igual a juego, son relaciones humanas inseparables de lo imaginario,simbolico y fantastico”. (p. 134)

Como se puede observar estos dos autores hacen una comparación entre las emociones y los juegos, indicando que ambos cumplen funciones específicas que permiten realizar actividades para el desarrollo de la motricidad gruesa.

En la página de conceptos de lúdica (2015) indica que en el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente. Los juegos pueden ser variados: incluir actividades físicas, azar, ejercicios mentales, creatividad, fuerza, destreza, equilibrio, reflejos, etcétera. Muchos juegos infantiles consisten en verse en el rol de adultos: jugar a la maestra, a la mamá, al doctor, etcétera, lo que los va estimulando en su proceso de maduración. (Conceptos de lúdico, 2015)

Según el anunciado las actividades lúdicas son necesarias para desarrollar la imaginación para crecer individualmente y socialmente en la sociedad. Se indica que los juegos pueden ser variados: como físicas, mentales, destrezas, equilibrio etc. Además hoy en día existen también los diferentes ambientes de aprendizajes llamados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades.

La lúdica promueve el desarrollo Psico-Social, la ordenación de la personalidad, evidencia valores, puede ubicarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de acciones donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento por medio de espacios o ambientes de aprendizajes, donde cada institución debe contar con un espacio destinado a los rincones ya sea en un área compartida o dentro del salón de clases para fomentar el desarrollo Psico-social en los niños, estimulando lo intelectual, la conducta y la afectividad como es importante en lo intelectual, la conducta y la afectividad como lo son:

Intelectual-cognitivo

El autor Reyes (2011) manifiesta lo siguiente: “Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.”(p.1).

Según el autor se pone en manifiesto un sin número de habilidades que se van adquiriendo a través de las experiencias y conocimientos que se obtienen durante el proceso de su desarrollo, convirtiéndose en mediadores del aprendizaje, ellos sugieren e inspiran el juego. Ya que se conoce al juego como una actividad genuina e importante en la infancia temprana.

Volitivo-conductual.

Se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

Los juegos didácticos permiten la socialización, desarrollan sus capacidades y permiten romper con la rutina escolar, Burgos (2005) indica que: desarrolla el espíritu crítico y autocritico, basados en el respeto, la perseverancia, la tenacidad y la responsabilidad, etc... (Burgos Navarrete, 2010)

Según el autor los juegos didácticos desarrollan capacidades creativas en los niños, donde los educandos pueden implementar una gama amplia de materiales propios para el desarrollo de sus habilidades.

Afectivo-motivacional

En el afectivo – motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda. (Burgos Navarrete, 2010). Según este autor define el afecto motivacional como el gusto por la actividad en la cual interactúan los niños por medio del juego.

Como se puede prestar atención el juego es en sí mismo es “una vía para estimular y fomentar la creatividad”, además los elementos técnicos constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los preparaciones técnicas y el gusto por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo. (Ortiz Ocaña, 2010).

Como dice el autor el juego es una vía vital para los niños porque los estimula y fomenta la creatividad, además les permite relacionarse con sus compañeros y otras personas de manera afectiva, desarrollan su pensamiento, lenguaje e imaginación.

Estrategias lúdicas

(Villena Valenzuela, 2014) cita a Elvira Pastorino(1998) “La lúdica es un principio didáctico que orienta la enseñanza facilitando la apropiación de conocimientos por parte de los niños a través de la intervención docente”.

Se observa que estos autores definen a la lúdica como algo necesario para el desarrollo de su imaginación las cuales se pueden utilizar como estrategias para permitir estimular el desarrollo de los niños como reforzar valores, aprendizaje, estimular la integración, el desarrollo físico y motor y lo más importante estimular la creatividad a través de la intervención del docente.

Los niños por medio de la interacción del juego en el aprendizaje pueden conocer varias etapas que lo llevaran a obtener el aprendizaje significativo en el entorno.

Es el docente quien desempeña un papel importante como planificador y modelo de la enseñanza, son ellos los que deben de acompañar a los niños y jugar con ellos en las diferentes situaciones de juego para estimular el aprendizaje como : realizar preguntas abiertas que le ayuden a pensar e imaginar, sugerencias de cómo utilizar la variedad de materiales y de inventar juegos nuevos, inclusive conversaciones que enseñen nuevo vocabulario y a la vez estimulen el lenguaje oral.

Por esto los docentes deben de aprovechar en todo momento las estrategias lúdicas para estimular el aprendizaje y desarrollo de los niños, ya que estas son efectivas para facilitar el aprendizaje, las cuales pueden ser adaptadas o inventadas, siempre y cuando pensando en el espacio y materiales para implementar.

La tarea del docente es poner en práctica las estrategias lúdicas para desarrollar y potencializar el interés por el conocimiento respetando sus ritmos, intereses, cultura, sus necesidades y capacidades distintas del alumno.

Según (Villena Valenzuela, 2014) las estrategias lúdicas pueden ser :

1.-El lipodrama

Se basa en juego de palabras que va a permitir la imaginación y la creatividad de los objetos, también podemos desarrollar la memoria lingüística.

2.- Los Cuentos

Esta actividad va a permitir potenciar las habilidades de comunicación e interpretación que poseer el niño, donde aprenderán a interpretar las imágenes y el texto, mientras manipulan describen y dialogan. Los niños desarrollan de forma total el lenguaje aprendiendo a gozar de la lectura y haciéndola mas placentera.

3.- Dramatizaciones

Este proceso se adapta a un lenguaje corporal, teatral y de actitudes, el cual va a tener que representar algunos personajes de historias (relatos, poemas, historias de cuentos de hadas). Los niños se transforman con la imaginación, representan roles y personajes del mundo real y también de fantasía, desarrollan la creatividad.

4.- Las canciones

Por medio de la música se obtiene el aprendizaje significativo, en el cual ayuda en el proceso educativo, unas tienen contenidos pedagógicos y otras que permiten realizar expresiones corporales.

Las rondas.

Son juegos donde los niños sienten alegría, al realizarlas, son colectivas y se transmiten por tradición.

Los rincones:

Se los conoce como espacios de aprendizajes en el cual permiten de una manera lúdica interpretar varias acciones que se realizan a diario.

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Los rincones son mediadores de aprendizajes, ellos inspiran el juego, cada rincón debe tener el material necesario para que no aturda o confunda a los niños, ni muy pocos que lo limiten. Los docentes pueden implementar una gama de rincones dependiendo el espacio y materiales a disposición tanto en el interior como en el exterior del aula.

Los juegos

El jugar es innato del ser humano, de diversión y esparcimiento en el cual el niño deberá aprender a afrontar diversas situaciones que ayuda a mejorar el aprendizaje, es el derecho que todo niño tiene como lo indica la ONU que debe disfrutar plenamente del juego y la recreación que son los fines perseguidos por la educación, para los cuales la sociedad y las autoridades públicas se deben esforzar y promover del goce.

Lo primero que define el juego es el placer, el juego constantemente es divertido y generalmente suscita excitación y hace aflorar signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer.

- ✓ Placer de causa, provocar efectos.
- ✓ Placer sensomotriz.
- ✓ Placer de interactuar y compartir.

El juego es una actividad que implica acción y participación activa. Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño o a la niña liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo se impone.

El autor Zapata (2011) menciona lo siguiente con respecto al juego que representa un aspecto esencial en el desarrollo infantil, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la efectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. (p. 15) (Zapata, 2011)

Según lo expuesto por el autor Zapata explica que el juego tiene un papel demasiado importante en el desarrollo de los infantes, que también les permite integrarse como un ser social al grupo y al aprendizaje de las relaciones con sus compañeros

Según Vigostsky afirma desde un punto de vista psicológico en la obra el juego infantil y su metodología de Venegas, Ortega y Vengas (2010) que: “El juego constituye el motor del desarrollo, donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven una situación ficticia” (p. 6) (Venegas Rubiales, García Ortega, & Venegas Rubiales, 2010)

Para estos autores afirman que el juego constituye el motor del desarrollo por medio de la expresión corporal que se logra mediante el uso y las experiencias que obtienen en el momento de realizar cualquier actividad en el entorno. A través del juego también se demuestran sentimientos y emociones que se expresan con el cuerpo como alegrías, tristezas y enojos.

Para Piaget en la obra el juego infantil y su metodología de Delgado Linares, Inmaculada (2011) se expresa que: “El juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad”. (p. 5) (Delgado Linares, 2011)

Daza Cuello (2010) Etimológicamente juego viene de raíz latina IOCAR, IOUCUS: que significa divertirse, retozarse, recrearse, entretenerse, le precede del latín ludicer, ludicruz; del francés ludique, ludus y del castellano de lúdico o lúdico que significa diversión, chiste, broma o actividad relativa al juego... (Daza Cuello, 2010)

De acuerdo a lo expuesto anteriormente por los autores, se explica que el juego es la única forma que tiene el niño para entretenerse de una forma sana y a la vez ayuda al desarrollo de actividades como también a expresar sus emociones y sentimientos con el medio que los rodea. Ya que el juego significa divertirse, recrearse de forma muy espontanea.

El juego también aparece en los animales mamíferos los cuales juegan para aprender a cazar, las pinturas rupestre son los primeros ejemplos de juego simbólico, que los hombres de la prehistoria la utilizaban, los chimpancés y otros primates utilizaban algunas palabras, en el ser humano se representan los juegos simbólicos poco después

comienza la etapa del juego social donde el adulto empieza a jugar con los niños hasta lograr establecer reglas.

Los autores García & Llull (2010) mencionan lo siguiente que el juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito cuando, por ejemplo “juego limpio, abrir juego, jugarse la vida, etc.” En la antigua Grecia se refería a las acciones de los niños y a las niñerías en sentido de frivolidad como las peleas, los tómulos, las bromas; en cambio en agón hacían alusión al desafío a los juegos de competencia y de lucha entre varios contrincantes, previamente se habían puesto de acuerdo a normas. El juego aparece en los animales mamíferos al cazar en grupos, entre los caninos, felinos, acuáticos y primates a diferencia de los humanos que hay una ausencia total de juego simbólico. (p. 8)

Este enunciado de los autores García Alfonso y Llull Josué (2010) en su metodología expresan que : En el juego a través de la historia a aparecido periódicamente en la mayoría de los niños al interactuar libremente cuando pelean , se bromean ya están jugando, es decir el juego nace de una forma sencilla al dejarlos libre albedrío ellos descubren , imaginan, inventan , forman sus propios juegos. En la edad media los niños jugaban con elementos naturales y los de la clase social elevada con juguetes que los artesanos elaboraban exclusivamente para ellos.

Una leyenda cuenta que el columpio fue inventado por el dios Baco, el juego de azar del cara y cruz surgió desde el momento que se popularizo la moneda, hace unos 4000 años los egipcios jugaban una especie de ajedrez llamado senet, aunque el ajedrez se inventó en la India en el siglo

iv d. c. las marionetas tuvieron su origen en China y Egipto, las muñecas han estado en todas las épocas.

Tipos de juegos.

Según Piaget hay diferentes tipos de juegos que ayudaran a desarrollar la personalidad del niño y la niña que son muy importante, ya que estos tipos de juegos proponen sus utilidades, que son los más adecuados en su motricidad gruesa y al esquema corporal. Además el juego es fruto de su asimilación por medio de su imaginación inventora que se proviene de la aparición sensorio-motora.

Juego motor y de interpretación sociales.

Vanegas, García y Vanegas (2010) “En la infancia se desarrollan principalmente los juegos motores y de interacción social”. El juego comienza a ser una actividad importante e indispensable en los niños pequeños desde los primeros meses de vida. Conforme el niño logre controlar su propio cuerpo van aprendiendo sus primeros juegos como son agarrar, chupar, golpear, tirar, manipular, etc., estos juegos son propios de su edad hasta los 2 años de vida y se llaman juegos funcionales o juegos motores.

Juego de ficción o simbólicos.

Este juego aparece a partir de los dos años de vida así lo expresan Vanegas, García y Vanegas (2010) “el juego experimenta un cambio profundo, donde los niños empiezan a representar aquello que no está presente, ejemplo un palo hace de caballo”. Entre los dos y siete años, los juegos de ficción alcanzarán su apogeo y pasarán a ser complejos guiones interpretados en colaboración con otros niños.

Juegos sociales tradicionales: los juegos de reglas.

Este juego es importante para el desarrollo psicológico y aparece en los últimos años de la educación infantil de 3 a 6 años de edad. Lo enuncian Vanegas, García y Vanegas en su obra juegos infantiles y su metodología (2010). “Este tipo de juego depende en gran medida del medio en que se mueven y de los posibles modelos que tengan a su disposición”. En muchos juegos de reglas tradicionales los propios jugadores constituyen el elemento fundamental del juego.

Realidad nacional de actividades lúdicas

El proyecto es pertinente con la realidad nacional ya que está dirigido para los niños; para fomentar un espacio educativo en base al deporte y al aprendizaje. El proyecto nace con la finalidad de crear una actitud positiva en la vida del niño y, también, para construir una comunidad optimista para las familias a través de la terapia de la risa y la educación.

Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden clasificar según distintos criterios, que son elaborados para orientar y ayudar a los educadores aunque no se pueden utilizar en forma rígida y exigir una actividad lúdica, el deber de los educadores es observar al niño cuando juega de forma libre o espontánea, cuando elige un juguete o se lo da un compañero ya que esto determina sus necesidades, sus gustos y sus preocupaciones, que dicha observación ayuda a conocer la etapa de desarrollo.

Mediante el juego el niño demuestra su momento evolutivo de forma espontánea y sincera, sin estar estudiando. Los juegos se clasifican según los siguientes criterios; según el espacio en el que se realiza el juego, según el número de participantes, según el papel que desempeña

el adulto, según la actividad que realiza el niño y según el momento en que se encuentra el grupo, y se expresan según su categoría así:

Juego según del espacio en el que se realizan.

Según el espacio se podrán realizar los juegos sean estos: juegos de interior y juegos de exterior. Los juegos de interior son juegos especialmente adecuados para realizarlos en espacios reducidos, aunque requieran movimientos se los puede realizar sentados en el salón de clases, que pueden ser los juegos verbales, los de razonamiento lógico y de memoria, los manipulativos y los de imitación.

Los juegos de espacio exterior son aquellos que se necesitan hacer fuera del salón de clases o fuera de la casa como: los niños y niñas que requieren de espacio suficiente para correr, esconderse, montar en bicicleta, trepar por un tobogán, etc. Los niños de dos años de edad que empiezan a desarrollar los juegos motores y necesitan lugares muy espaciosos para jugar.

Juego según el número de participantes.

- ✓ Juego individual el niño lo realiza sin interactuar con otro niño, como lo son el juego de razonamiento lógico, juegos simbólicos y muchos juegos motores que no necesita de nadie para poner a volar su imaginación.
- ✓ Juego de pareja es el que realiza el niño con el educador tales como: los juegos de dar y tomar, juegos de regazo....
Juego paralelo es aquel que el niño juega solo, pero necesita la compañía de otros niños.

Juego según el papel que desempeña el adulto.

Se diferencia entre juego libre, juego dirigido y juego presenciado cabe recalcar que la actividad lúdica no solo hace referencia a jugar.

- Juego libre.- el juego es espontaneo, siempre que tengan condiciones necesarias para que el niño se exprese y actúe libremente.
- Juego dirigido.- es cuando el maestro parvulario toma la iniciativa y dirige el juego.
- Juego presenciado.- cuando el niño juega solo, pero necesita que el maestro parvulario este presente, aunque no intervenga directamente en la actividad lúdica.

Desarrollo Motor

El desarrollo motor de las habilidades se encuentra ligada al sistema formado sobre todos los huesos y músculos, capaz de efectuar movimientos cada vez más complejos y precisos. La actividad muscular está siempre ordenada y coordinada por el sistema nervioso. Es el área que estudia la evolución de las aptitudes motrices en el ser humano.

Este desarrollo va desde las funciones simples hasta las más complejas donde el niño podrá actuar de una forma coordinada y equilibrada con todas las partes del sistema nervioso para así poder tener la estabilidad necesaria para la evolución de todas las habilidades. El desarrollo es progresivo, se acumula las funciones simples primero, y después las más complejas, en donde todas las partes del sistema nervioso actúan para facilitar el desarrollo donde cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades.

Clases de desarrollo motor

Las clases de desarrollo motor se dividen en tres que son: desarrollo motor grueso, desarrollo motor fino y desarrollo preceptivo motor. Que se encuentran relacionados con las áreas motoras de las personas, posición y movimiento que entran en juego; sus múltiples diferencias entre los desarrollos motores residen en su áreas implicadas.

Desarrollo motor grueso.

La teoría de Thelen, denominada de los sistemas dinámicos, no es ajena a la idea del desarrollo como un proceso de naturaleza probabilística y epigenética (Smith L & Thelen, 2003)

El desarrollo motor grueso hace referencia a los cambios de posición del cuerpo y a la capacidad de mantener el equilibrio de su postura y movilidad, es el primero en hacer su aparición, desde el momento en el que el bebé empieza a sostener su cabeza, sentarse sin apoyo, gatear, caminar, correr, saltar, subir escaleras, los logros de motricidad gruesa, con el paso de los años, se irán adquiriendo y aprendiendo el niño.

Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo como son: las extremidades superiores, extremidades inferiores y tronco e involucrarlos de una manera voluntaria a cambios de posición del cuerpo y a la capacidad de mantener el equilibrio a través de actividades lúdicas que ayudaran a fortalecer sus extremidades con la finalidad de mejorar la postura de su cuerpo en genera.

Desarrollo perceptivo motor

Es uno de los procesos donde el niño desarrolla las habilidades y capacidad de recibir e interpretar la información del entorno y de responder a ella con sus movimientos. El niño tiene datos e impresiones a través de los sentidos. Ejemplo imitar los movimientos de la mamá o del papá. Que en cierto modo, cada movimiento es una actividad perceptiva motora porque el cuerpo y la mente deben trabajar juntos para complementar todas las tareas motoras.

Actividades de desarrollo motor grueso

Estas actividades favorecen al desarrollo intelectual, social y general, además expresan emociones, habilidades y destrezas en su desarrollo motor grueso como son: correr, saltar, caminar, brincar, lanzar, golpear, trepar, rodar, lanzar, gatear, etc., para los niños, mover los pies en varias direcciones, en la cual se hablarán solo de las más primordiales que los niños y niñas de 4 a 5 años utilizan diariamente.

Caminar

La palabra caminar es derivada del griego “ca” que significa andar o ir y del latín “minar” que significa a la chingada, eso quiere decir ándate a la chingada. El termino caminar deriva originalmente de la voz “celta” que corresponde a cammin (camino) y este a su vez deriva de cam (paso).proviene del vocablo camminus cammini que parece en latín. Esta palabra significa el acto de dar pasos.

La Real Academia Española lo define **“andar determinada distancia”, “ir de viaje”, “dirigirse a un lugar o meta, avanzar hacia él”, “ir andando de un lugar a otro”,** se puede considerar al comportamiento motriz aprendiendo, es la propulsión equilibrada desde

nuestro centro de gravedad usando ambos pies en movimiento alternativos y con un desgaste mínimo de energía.

El caminar brinda múltiples beneficios para la salud, siempre y cuando se realicen correctamente ya que es fácil que lo puedan realizar casi todas las personas durante unos diez minutos diarios de caminata favoreciendo al cuerpo como: Fortalecer el corazón reduciendo los problemas cardiovasculares, reduce el estrés, mejora el ánimo, ayuda aliviar los síntomas de depresión, reduce el riesgo del cáncer en el colon, evita la obesidad, etc., para el ser humano.

Correr

Correr es una de las actividades completas para la salud que se ha establecido accesible, cómodo y efectivo en el deporte permitiendo desarrollar una actitud activa y energética con fines recreativos. Como lo expresa la web en definiciones de correr: “Considera una de las actividades más completas y saludables, al correr, o la carrera, permite al ser humano movilizarse de manera rápida y eficiente”. (Índice definiciones, 2010)

El autor Briner (2014) manifiesta lo siguiente que Correr es la manera más rápida de desplazarse a pie de una persona o de un animal. A la acción y efecto de correr se denomina carrera y deportivamente es un paso en el cual en un determinado momento ninguno de los pies se encuentra en contacto con el suelo. Correr implica tanto un ejercicio aeróbico, siendo un proceso complejo y coordinado que involucra a todo el cuerpo (p.1).

Correr es una excelente manera de mejorar el estado de salud para todas las personas: disminuye los niveles de colesterol, mejora la capacidad pulmonar, fortalece el sistema inmunológico, disminuye el riesgo de padecer coágulos, ayuda a perder peso, previene algunas enfermedades, desarrollar una actitud activa y energética para enfrentar la rutina, fortalece el autoconfianza, libera el estrés, elimina la depresión, retarda el proceso del envejecimiento, mejora el sistema circulatorio, despeja la mente, etc....

Saltar

La palabra saltar tiene su origen en el latín. Proviene de saltare que significa danzar, bailar, literalmente dar saltos repetitivos. Del verbo salire (brincar), que significa dar saltos. La Real Academia Española en ámbito lúdico expresa que: alzarse con impulso rápido, separándose con violencia, o también salir del terreno de juego. Es una forma de movimiento donde se impulsa a través del aire con la ayuda del flexionamiento de sus extremidades inferiores para poder impulsarse

Los niños realizan saltos con sus dos piernas, saltan obstáculos, saltan con una pierna alternándolas y combinándolas. El realizar saltos de cuerda beneficia al cuerpo humano y es recomendable saltar la cuerda unos treinta minutos obteniendo buenos resultados, beneficiando así al cuerpo como: quemando calorías y trabajar músculos, lo que es en toda la área del abdomen, brazos, hombros, piernas y glúteos, ayudando así a fortalecer los huesos, reduce el riesgo de osteoporosis.

Aprender a vencer la fuerza de gravedad depende de la organización de todos los sentidos principalmente del sistema del equilibrio el cual ayuda a conocer automáticamente la posición del cuerpo.

La motricidad gruesa en el desarrollo intelectual del niño.

El desarrollo motor grueso es la habilidad que el niño va obteniendo, para mover melodiosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco conservar el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades superiores, extremidades inferiores, gatear, ponerse de pie, y trasladarse con facilidad, para caminar y correr; además de adquirir rapidez, ligereza, fuerza y velocidad en sus movimientos de acuerdo con la madurez del sistema nervioso.

Este factor es el primero en hacer su aparición en el desarrollo del menor, desde el momento en el que empieza a sostener su cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir escaleras, etc.; son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo. En el siguiente cuadro indica el desarrollo y la actividad el desarrollo motor grueso a la edad de 3 a 4 años de edad.

Según el autor FICHER, J. (2010) El juego es un estimulante maravilloso y puede ser un excelente medio educativo, por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte, alcanzando todo ello de una manera divertida. Aprende a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo a sus gustos y a sus deseos. (p.6-9).

A través del juego se puede enseñar de manera directa e indirectamente la forma de cómo el niño debe desarrollar la motricidad en su cuerpo por medio de movimientos corporales que le faciliten desenvolverse con mayor soltura, rapidez y agilidad en las actividades a realizarse de manera espontánea y ligera, donde el niño pueda discernir la actividad que más le gusta y la que no.

Cuadro N° 1

El desarrollo motor grueso a la edad de 3 a 4 años de edad.

DESARROLLO	ACTIVIDADES
Niños de 3 a 4 años	
<ul style="list-style-type: none">• Sube y baja escaleras solo	<ul style="list-style-type: none">• De pie con el niño en una área despejada
<ul style="list-style-type: none">• Salta con los 2 pies	<ul style="list-style-type: none">• Jugar a imitar a un conejo
<ul style="list-style-type: none">• Patea el balón	<ul style="list-style-type: none">• Encontrar un área despejada con una superficie suave o un césped
<ul style="list-style-type: none">• Corre rápido	<ul style="list-style-type: none">• Coloca cinta en el suelo formando línea recta
<ul style="list-style-type: none">• Puede caminar de puntillas	
<ul style="list-style-type: none">• Comienza a brochar y desabrochar botones	

Por: Lic. Ma. Elena Anaya Meneses

Fuente: Desarrollo y actividad del motor grueso (revista)

Elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Pasos a seguir para una correcta ejecución motora gruesa.

El mecanismo de ejecución es el encargado de la realización del movimiento, siendo el responsable y organizador de la tarea motriz. Consta de dos aspectos:

Aspectos Cuantitativos

Hacen referencia al nivel de coordinación neuromuscular requerido en la ejecución de la tarea motriz: a mayor grado de coordinación en la

ejecución de una tarea, mayor será su complejidad y su dificultad de aprendizaje. Dentro de los aspectos cuantitativos, podemos distinguir:

- ✓ Estructura del movimiento y número de grupos musculares implicados en la ejecución de la tarea motriz.

- ✓ Velocidad y precisión requeridas en la ejecución motriz.

Desde este punto de vista, podemos clasificar las tareas motrices en:

- ✓ Tareas motrices finas: las que no exigen un gran esfuerzo físico, ni grandes movimientos en los que estén implicados numerosos grupos musculares, pero si exigen un alto grado de precisión.

- ✓ Tareas motrices gruesas: en las que es necesario un esfuerzo significativo o movilizar grandes masas musculares, con un control amplio del movimiento (despejar un balón, coger un rebote, levantar peso, lanzamiento de disco).

Aspectos Cualitativos:

Son todos aquellos factores que no están directamente vinculados con los aspectos didácticos para la correcta ejecución motriz, sino con otra serie de factores englobados en las características físicas personales de cada individuo. Podemos diferenciar dos bloques:

- ✓ Factores relacionados con la herencia
- ✓ Factores modificables con la práctica
- ✓ Factor relacionado con el mecanismo de ejecución de una tarea.

Este mecanismo de control se basa en la información que recibimos durante y a la finalización de la ejecución de una tarea motora, sobre la adecuación o no de la respuesta motriz que hemos dado mediante un sistema de retroalimentación de la información. Singer (2010) clasifica las tareas motrices:” según los mecanismos de control en: Tareas motrices discretas, tareas motrices seriadas tareas motrices continuas” (Hirsh-Pasek, 2013)

Los ejercicios lúdicos para el desarrollo del área motora gruesa.

Los logros motores tienen su reflejo en la ejecución de aquellas habilidades motrices básicas que se deben desarrollar de acuerdo con la edad del niño en cuestión, dentro de ellas se encuentran: caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, entre otras. En el desarrollo de éstas, se destacan las características más sobresalientes en las niñas y niños de 4 a 5 años de edad los que crecen más rápidamente en los tres primeros años.

El autor Romero, G. (2012) manifiesta lo siguiente que “El proceso de descubrimiento de su "yo" y el mundo que le rodea es el conocimiento progresivo de sí mismo, su entorno se fundamenta en el desarrollo de sus capacidades de inteligencia y de movimiento” (Romero g. , 2012) . Este autor manifiesta que el propio descubrimiento de su “yo” es el conocimiento significativo adquirido del mundo que lo rodea permitiéndole obtener inteligencia y desarrollo de sus movimientos motores.

En cambio el juego paralelo es aquel donde los niños les justa jugar en compañía de otros niños, pero no interactúan entre sí, sino que es como un juego egocéntrico.

Diseño de una guía didáctica

La guía didáctica es el material pedagógico, el cual deja de ser auxiliar para convertirse en herramienta única de estimulación y soporte; pieza clave para el desarrollo del proceso de educación, porque promueve el aprendizaje autónomo del estudiante, a través de diversos recursos didácticos. García Aretio (2002) se expresa que una guía didáctica es: “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del estudiante, material didáctico con el fin que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

Diseño de la guía didáctica de juegos lúdicos

La guía de juegos lúdicos está diseñada para el uso de los docentes de la Unidad Educativa “ TRÁNSITO AMAGUAÑA” usando una combinación de ejercicios lúdicos con estimulación, demostrando dinámica la cual permite a los niños y niñas a desarrollar destrezas y habilidad en el esquema corporal.

La guía presenta conceptos básicos como definiciones importantes para una manipulación fácil y ágil al momento de su uso de la misma, instrucciones de como ejecutar los juegos en el ambiente que se encuentren, diseñado para los niños y niñas de 4 a 5 años, permitiendo observar y analizar el comportamiento de cada uno de ellos por medio de los juegos lúdicos, permitiendo tomar decisiones para mejorar resultados.

Importancia de una guía didáctica

El objetivo principal de la importancia de una guía didáctica es de propiciar un ambiente de aprendizaje, experiencias e interacción positiva

que fortalezcan a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, usando material concreto como soporte vital e indispensable para el desarrollo del proceso educativo, mediante la observación y manipulación de objetos, emitiendo diferentes sonidos que ayudan al pensamiento creativo y a las diferentes destrezas.

La importancia que tiene una guía es de proceso innovador, que frecuentemente se asocian relacionándose a la innovación educativa, porque fundamentalmente son recursos curriculares que constituyen un importante aporte a la educación. Es importante incorporar nuevos recursos, nuevos comportamientos, nuevas estrategias y prácticas de enseñanza etc.

Funciones de una guía didáctica

La guía didáctica cumple numerosas funciones que ayudan a los docentes y al estudiante de la unidad educativa como función motivadora que despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio que motiva, conduce al estudiante a una conversación didáctica, facilita la comprensión activa del aprendizaje.

Clasificación de guías didácticas

Las guías en el proceso enseñanza-aprendizaje son herramientas que ayudan a los docentes y a los estudiantes, que muestra un camino, orientan, encauzan, tutelan, etc..., existen diferentes tipos de guías y de objetivos distintos, que el docente tendrá que tener muy claro al escoger y son:

- ✓ Guía de motivación

- ✓ Guía de aplicación

- ✓ Guía de observación

Guía de motivación

Esta guía orientara al docente para que pueda utilizar imágenes o textos que ayudaran a los estudiantes a realizar una especulación frente a un determinado tema a tratarse, permitiéndoles de esta forma nuevos estados de motivación para aprehender. El objetivo de esta guía es que el estudiante se vaya interesando por algún tema nuevo a través de estrategias innovadoras y creativas diseñadas para la adquisición de los conocimientos por medio de actividades lúdicas recreativas.

Guía de aplicación

La intención de estas guías es de practicar conceptualizaciones o procedimientos a través de actividades, cumpliendo la función de impulsar potencialidades en el estudiante y adquirir dominio para lo cual el docente prestara la ayuda en la motivación y conocimientos en el aprendizaje de una forma formal e informal con bases estratégicas que le ayuden alcanzar su objetivo.

Guía de observación

Según Ortiz (2004) Es un instrumento de la técnica de observación; su estructura corresponde con la sistematicidad de los aspectos que se prevé registrar acerca del objetivo. Este instrumento permite registrar los datos con un orden cronológico, práctico y concreto para derivar de ellos el análisis de una situación o problema determinado. (p.75)

Es un instrumento de registro que evalúa desempeño, su objetivo es debilitar la observación, generalmente, para describir hechos o fenómenos. Es muy usada como parte del método científico. Al

educando le ayuda en su discriminación visual y al educador le facilita que sus alumnos tengan un modelo de observación.

La Guía de Observación es un instrumento que se emplea para la observación de habilidades, conocimientos, actitudes, destrezas y del desempeño de los niños, por medio del diseño de condiciones de aprendizaje que accedan conseguir las competitividades deseadas.

Esta guía se emplea para observar las respuestas de los niños en una actividad, es primordial considerar las aptitudes y los aprendizajes anhelados en una sucesión pedagogía completa, durante un bimestre o en el lapso del período escolar.

Fundamentación Legal

Se toma en consideración los siguientes poderes Ejecutivos, Legislativos .vigentes en la educación y cultura ecuatoriana, que se encuentran en las normativas legales de la constitución de la República del Ecuador 2008. (Asamblea Constituyente del Ecuador, 2010)

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la investigación estatal, garantía de la

igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, la familia y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y la democracia será participativa, obligatoria, intercultural, democrática incluyente y diversa, de calidad y calidez, impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias para crear y trabajar.

Capítulo cuarto

Derecho de las comunidades, pueblos y naciones

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterio de equidad social, poblacional y territorial, entre otras.

El juego es una actividad que el ser humano practica en su vida, es fundamental dentro del proceso evolutivo que no tiene fronteras, el juego dentro del ámbito escolar cumple ciertas necesidades de tipo psicológica, social y pedagógico que permiten desarrollar variedades de destrezas, habilidades y conocimientos, por ello es que se realiza el presente trabajo educativo que ayudará a conocer sobre las actividades lúdicas para los futuros docentes y representantes legales, sería beneficio y provechosa.

Así surge la necesidad de saber cómo y dónde se van a desarrollar la motricidad gruesa y satisfacer las necesidades de cada uno de ellos. El juego promueve el desarrollo Psico-social, la organización de la personalidad, demuestra valores, puede obtener ventaja de saberes, rodeando una extensa gama de ejercicios donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento que es importante en lo intelectual, en la conducta y la efectividad, que ayuda al desarrollo corporal.

Términos relevantes

Aprender a aprender: Implica emprender una serie de medidas orientadas al estudiante para que desarrolle habilidades y estrategias que faciliten futuros aprendizajes de una manera autónoma.

Aprendizaje por descubrimiento: Aquel en el que el niño construye sus conocimientos asumiendo una actitud protagonista, donde va descubriendo cosas nuevas.

Currículo: es el programa educativo que todo docente debe tener para impartir una clase.

Educación Infantil: La Educación Infantil se encuentra conforma como una verdadera etapa educativa a partir de la nueva ordenación del Sistema Educativo.

Etapa educativa: son cada uno de los procesos o etapas de la educación infantil que se va dando hasta la adolescencia.

Estrategia didáctica: son las herramientas apropiadas que se deben implantar a los niños al realizar los juegos lúdicos.

Guía didáctica: es un instrumento que sirve de orientación para el estudiante y el docente con información necesaria para el correcto y provechoso desempeño.

Materiales didácticos: son todos aquellos implementos que se van a utilizar en los juegos.

Parvulario: es el centro educativo donde asisten los niños para estudiar el preescolar.

Párvulo/a: es el niño o niña que asiste a un centro de estudio preescolar.

Técnicas apropiadas: son aquellas que se van a realizar con los niños de acuerdo al juego empleado.

Lúdico: Es todo lo concerniente al juego, ocio entretenimiento diversión.

Motricidad fina: se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares.

Motricidad Gruesa: Es aquellas acciones que implican grandes grupos musculares en general.

Actividades lúdicas: Asociados a juegos o a la diversión.

Cognitivo: Es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje.

Epistemología: Es la rama de filosofía cuyo objeto de estudio es el conocimiento

Pedagogía: Es la ciencia de la Educación, es el método para la enseñanza.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA, PROCESO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

Diseño metodológico

El actual proyecto educativo tiene como objetivo principal el de diseñar una guía de ejercicios lúdicos para el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”, que conlleva a realizar una investigación documental con el propósito de ampliar y profundizar más en el tema, para esto se prueba la hipótesis llegando a lograr el objetivo de la investigación cualitativa y cuantitativa.

El diseño metodológico es un conjunto de procedimientos para dar respuesta a las preguntas de la investigación llegando a comprobar la hipótesis, empleando un plan o una estrategia de acuerdo a la idoneidad de los métodos cuantitativa y cualitativa; relacionando coherentemente los tipos de diseños de investigación con alcance de estudio

El autor indica a cerca de la investigación cualitativa que: “Por su enfoque metodológico y su fundamentación epistemológica tiende de ser de orden descriptivo orientado a estructuras teóricas y suele confundirse con la investigación etnográfica dado su origen y su objeto de investigación”. (p. 57) (TAMAYO & TAMAYO, El proceso de la investigación científica, 2010)

Según estos autores se utiliza la investigación cualitativa y la descriptiva que son aplicados en el estudio de las actividades lúdicas, en el diseño de una guía de ejercicios lúdicos y que enfrentan la realidad de la investigación. En la cual el investigador se encarga de recopilar datos

principalmente de los instrumentos empleados en la recolección, como lo son la encuesta, el cuestionario y la observación.

Tipos de investigación.

La investigación a emplearse en este trabajo investigativo que se va a resolver en forma científica es de campo y descriptiva ya que con estos conocimientos se hace posible evitar equivocaciones y de dar soluciones a la unidad educativa mediante las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso de los niños.

Investigación de campo.

La investigación de campo es aplicada para comprender y resolver los problemas encontrados en un lugar determinado, es allí donde el investigador realiza estudios adecuados para ser analizados. Este método otorga validez y fiabilidad a la investigación con los diversos enfoques tales como: práctica, teórica, aplicada, etc.

Moreno, María (2010) expresa sobre la investigación de campo:

El autor Moreno Bayardo manifiesta que la investigación de campo reúne la información necesaria recurriendo fundamentalmente al contacto directo con los hechos o fenómenos que se encuentran en el estudio, y asea que estos hechos y fenómenos están ocurriendo en una manera ajena al investigador o que sean provocados por éste con un adecuado control de las variables que intervienen; en la investigación de campo, si se trata de recabar datos, se recurre directamente a las personas que los tiene. (p. 42

La investigación de campo radica en la recaudación de datos estrechamente de lo que se va a investigar, o del contexto donde suceden los hechos, sin maniobrar o intervenir variables ninguna, esto indica, que

el investigador adquiere la indagación pero no perturba las circunstancias existentes.

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva es la que se encarga de describir todos los componentes de la realidad de los hechos. Tamayo Mario (2010) se expresa:

El autor Tamayo (2010) manifiesta lo siguiente que a investigación descriptiva es la que se encarga del registro, análisis e interpretación de la naturaleza y la composición de los procesos de los fenómenos. La investigación descriptiva trabaja sobre la realidad de los hechos y de sus características fundamentales. (p. 46)

La investigación descriptiva radica, en la identificación de un acontecimiento, fenómeno, con el fin de construir su organización o procedimiento. El objetivo de la indagación radica en lograr conocer las circunstancias, tradiciones y cualidades sobresalientes por medio de la representación correcta de las acciones, objetos, procesos y personas para así poder realizar un análisis e interpretación exhaustiva de los procesos de los fenómenos de la naturaleza.

El autor Arias (2006) manifiesta que “los estudios descriptivos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulan hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de investigación” (p.25).

Según el autor Arias los estudios descriptivos calculan las variables dependientes e independientes y estas variables son manifestadas en los objetivos que nos permiten cumplir con el propósito de la investigación.

Población y Muestra

Población

IZQUIERDO ARELLANO, Enrique (200?), dice que población es: “A todo grupo de personas u objetos que poseen alguna característica común”. (p. 133) (Izquierdo Arellano, 200?)

Ante lo expuesto, se considera que la población para la realización del presente estudio de investigación está formada por: una autoridad (rectora), 4 docentes, 132 representantes legales y 130 estudiantes legalmente matriculados pertenecientes a los grados solo de Inicial que se está tomando en cuenta para esta investigación, en la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” de la zona 8, distrito 8, situado en la parroquia Pascuales, cantón Guayaquil, provincia del Guayas en el periodo lectivo 2015-2016, dando un total poblacional de 267 personas.

Cuadro de Población N° 2

ITEMS	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Autoridades	1	0,37%
2	Docentes	4	1,49%
3	Representante legal	132	49,43%
4	Estudiantes	130	48,68%
5	Total	267	100,00%

Fuente: Población de la Unidad Educativa “Transito Amaguaña”
Elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Muestra

La muestra es un procedimiento estadístico que analiza las características de una parte de la población o sea un subgrupo de la población, la cual estará representada en este trabajo investigativo por el directivo, y la participación de 4 docentes que representan los 4 paralelos que conforman los Iniciales que hay en la Institución, en la cual el objetivo de observación se enfocará la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso.

Luego el estudio de campo, las investigadoras del proyecto educativo efectuaron cita previa por medio de circulares a los 33 representantes legales de la sección de inicial, de los cuales solo asistieron pocas personas en la primera entrevista porque la mayoría de los padres trabajan y asistieron por partes a la institución educativa; muestra de estudio que fue tomada para efectuar los correspondientes procesos estadísticos que conlleva la propia investigación

ROJAS SORIANO, Raúl (2002) en su obra Investigación social expresa de muestra que: “Es el procedimiento estadístico que permite analizar las características que se presentan una situación o fenómeno en una parte de la población llamada muestra”. (p. 164) (Rojas Soriano, 2002)

N= Universo n= Tamaño de la muestra e= Margen de error. 5%
--

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

Remplazando tenemos:

$n = \frac{272}{0,0025 (272 - 1) + 1}$ $n = \frac{272}{0,0025 (271) + 1}$ $n = \frac{272}{0,6775 + 1}$ $n = \frac{272}{1,6775}$ $n = 162$

Como primer paso se procede a la elaboración de los instrumentos de investigación, aplicada a los docentes y representantes legales; luego de esto, se realiza el análisis y tabulación de los mismos.

Las técnicas de recolección de datos que se utilizaron en la presente investigación serán de fuentes primarias tales como: ESPINA DE PESCADO, esta técnica será utilizada con ayuda de instrumentos tales como: encuestas y entrevistas.

El tratamiento estadístico de la información se realiza siguiendo el siguiente proceso:

a) Tabulación

TABLAS ESTADISTICAS: Se constituyen en un método sistemático de presentar datos estadísticos. Lo mismos que se expresan en columna o hilera de acuerdo a una determinada calificación de sujetos o materias.

a) Representación de los datos.

PRESENTACIÓN GRÁFICA: Constituye una forma sintética accesible y atractiva de presentar datos. Puede ser: gráfica lineal, gráfica en barras, gráfica circular o por segmentos.

Todo lo que servirá para llevar los resultados al analizar en interpretación de los mismos.

Cuadro de Muestra N° 3

ITEMS	DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Autoridades	1	1,36%
2	Docentes	4	5,47%
3	Representante legal	33	45,2%
4	Estudiantes	35	47,94%
5	Total	73	100,00%

Fuente: Muestra de la Unidad Educativa "Transito Amaguaña"

Elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Cuadros de Operacionalización de variables

Cuadro N° 4

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICACIONES
INDEPENDIENTE ACTIVIDADES LUDICAS	Actividad y estrategias Lúdicas Etimología, origen y Definición	Intelectual cognitivo
		Volitiva-Conductual
		Afectivo-motivacional
	Realidad internacional	Tipos de juegos Juegos motores y de interacción social
		Juego de ficción o simbólicos
		Juego sociales tradicionales: juego de regla
	Realidad nacional	Clasificación de juegos Juego según el espacio que se realiza
		Juego según el número de participantes
		Juego según el papel que desempeña el adulto
	DEPENDIENTE MOTOR GRUESO	Casos de desarrollo motor
Desarrollo motor fino		
Desarrollo perceptivo		
Realidad internacional		Actividades de desarrollo motor grueso Caminar
		Correr
		Saltar
Realidad nacional		Motricidad gruesa en el proceso evolutivo del aprendizaje del niño. Desarrollo de coordinación motriz gruesa
		Desarrollo intelectual
		Pasos a seguir para una correcta ejecución

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
DISEÑO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA	Diseño de una guía didáctica de juegos lúdicos	Importancia de una guía
		Funciones de una guía
	Clasificación de una guía didáctica	Motivación y aplicación
		Observación y comprobación

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”

Elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Métodos de investigación

En el moderno proyecto educativo es necesario emplear diferentes métodos de investigación porque con ellos se considera como el camino para alcanzar un fin determinado de forma práctica y teórica en la influencia de las actividades lúdicas en la unidad educativa.

Método descriptivo

Consiste en describir los hechos, fenómenos, casos, personas o cosas de forma explicada, siempre describiendo las cualidades, propiedades, circunstancias, siempre interpretando en forma real lo que se investiga, siendo esto útil para todas las ciencias. Este método ayuda a detallar la problemática que se observa en la institución, dando a conocer todas las situaciones que se presentan en el proceso de esta investigación y quienes están inmersos en estos.

Método explicativo

El método explicativo se encarga de explicar los hechos y fenómenos de las actividades lúdicas, descartando y explorando la funcionalidad que tienen los juegos lúdicos en los niños para su desarrollo motor grueso, los factores que tienen en la educación, que intervienen en el fenómeno

que nos proponemos a investigar en el proyecto educativo, buscando explicación del estudio.

Técnicas e instrumento de investigación.

Las técnicas y el instrumento de investigación a utilizar en las actividades lúdicas serán: la técnica de la encuesta, la observación y el instrumento será el cuestionario, utilizando la escala de Likert con la cual se mide las actitudes o predisposiciones individuales, que se la conoce como escala sumada debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se la obtiene mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem.

Encuesta

Introducción del Tema

GRANDE Y ABASCAL (2010) en la obra de análisis de encuestas expresan que:

Es una técnica primaria de obtención de información sobre la base de un conjunto objetivo, coherente y articulado de preguntas, que garantizan que la información proporcionada por una muestra pueda ser analizada mediante métodos cualitativos y los resultados sean extrapolables con determinados errores y confianzas a una población. (p. 14)

Según Grande y Abascal la encuesta es un conjunto de técnicas debidamente estructurada y sistemática, de un tema específico y relativo a una población determinada ya sea directa o indirectamente para poder analizar la información recopilada a través de métodos cualitativos y obtener resultados veraces con poco margen de error.

La encuesta fue realizada a cada una de las maestras y a los representantes legales, constó de 10 preguntas entre ellas unas abiertas y otras de selección múltiple con el fin de saber si están o no de acuerdo con la aplicación de actividades lúdicas y si es que esta pueda servir para mejorar el nivel de desarrollo motor grueso para los alumnos de 4 y 5 años de edad de la Unidad Educativa "Tránsito Amaguaña".

Observación

La observación busca conocer, descubrir, controlar con una finalidad asimismo de realizar una tarea o determinar un problema como determina HEINEMANN, Klaus (2003) "La observación es la captación previamente planteada y el registro controlado de datos con una determinada finalidad para la investigación, mediante la percepción visual o acústica de un acontecimiento". (p. 134) (Heinemann, 2010)

Para Heinemann la observación es prestar atención y vigilancia a un objeto de estudio determinado por un propósito específico. Utilizando correctamente los canales de percepción para tener de una manera exacta e integra lo observado a través de la percepción visual o acústica del problema de estudio.

En este proceso de investigación se utilizó la observación directa de la situación actual de la Unidad Educativa "Tránsito Amaguaña" que involucró tanto el patio como las aulas de clases, la infraestructura de la institución, los docentes con los que se maneja, es decir todo lo concerniente con aspectos importantes para el sustento de la tesis.

Cuestionario

El cuestionario está elaborado con preguntas estructuradas y es empleado en la Unidad Educativa Tránsito Amaguaña para saber las

diferentes opiniones sobre las actividades lúdicas y el desarrollo motor grueso de los niños de 4 a 5 años de edad. TENBRINK, Terry (2010) se expresa sobre lo que es: “Un cuestionario es simplemente una lista de preguntas anotadas para ser leídas y contestadas por el estudiante (u otro sujeto). Está diseñado para obtener información sobre las opiniones y actitudes de las personas”. (p. 141) (Tenbrink, 2010)

La escala se construye en función de una serie de ítems que reflejan una actitud positiva o negativa acerca de una persuasión o referente. Cada ítem está estructurado con cinco alternativas de respuesta. La unidad de análisis que responde a la escala marcará su grado de aceptación o rechazo hacia la proposición expresada en el ítem

. Cuadro N° 5

ITEMS	CATEGORÍA
5	Muy de acuerdo
4	De acuerdo
3	Indiferente
2	En desacuerdo
1	Muy en desacuerdo

Fuente: Escala de Likert

Elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Encuesta dirigida a Docentes de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”

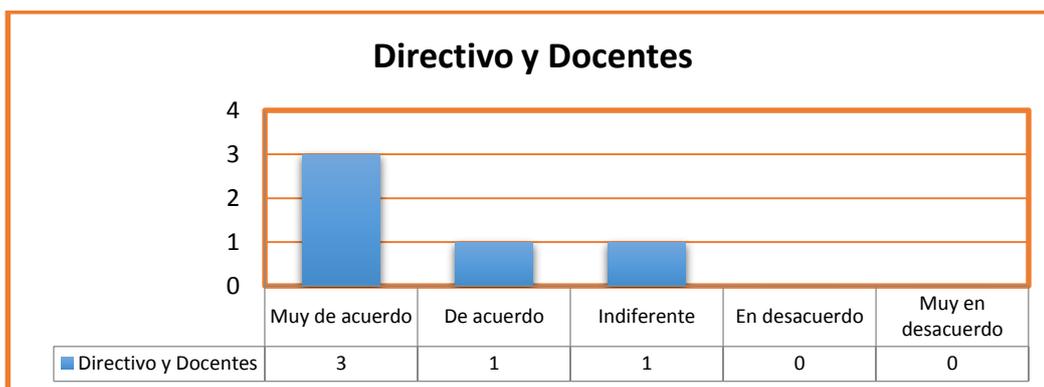
Cuadro N°6 Diferentes actividades lúdicas

¿Aplica usted diferentes actividades lúdicas en el área de trabajo con los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 1	Muy de acuerdo	3	60%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		5

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”

Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 1 Diferentes actividades lúdicas



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”

Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Análisis de datos: El 60% de los encuestados considera muy de acuerdo que aplican las actividades lúdicas en el aula porque conocen que posibilitan el aprendizaje, unos 20% indiferentes quizás desconocen sobre el tema.

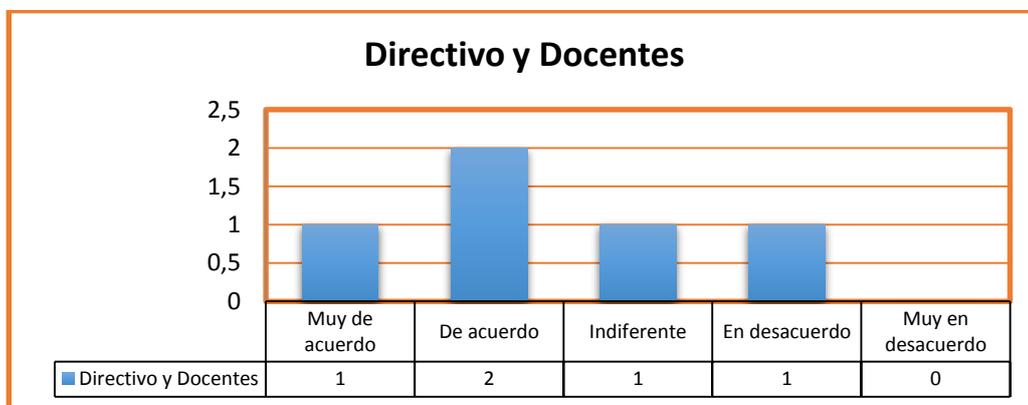
Cuadro N° 7 Las actividades lúdicas son indispensables

¿Está de acuerdo que las actividades lúdicas son indispensables para la socialización e interacción en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 2	Muy de acuerdo	1	20%
	De acuerdo	2	40%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		5

Fuente: Unidad Educativa "Tránsito Amaguaña"

Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 2 Las actividades lúdicas son indispensables



Fuente: Unidad Educativa "Tránsito Amaguaña"

Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

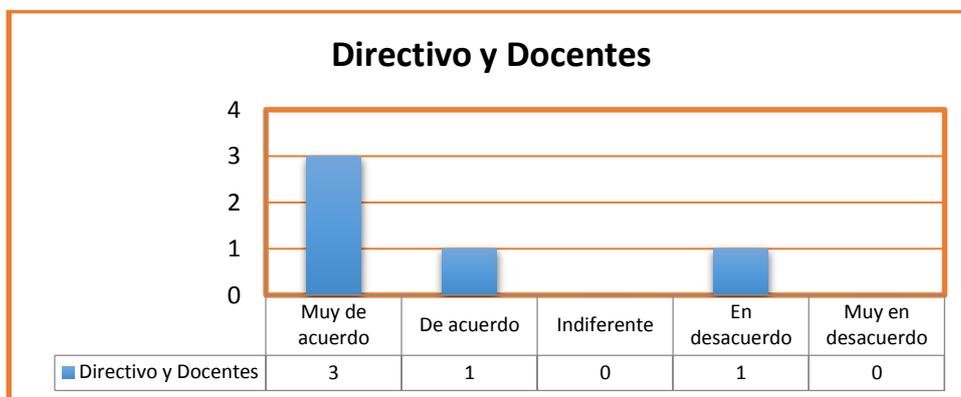
Análisis de datos: un 60% de los encuestados consideran de acuerdo y muy de acuerdo, en que por medio de actividades recreativas los niños pueden interactuar y aprender, mientras que un 20% indiferente y un 20% en desacuerdo no aplican técnicas lúdicas porque no conocen el tema.

Cuadro N° 8 Desarrollo psicosocial

¿Usted cree que las actividades lúdicas promueven el desarrollo psicosocial en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 3	Muy de acuerdo	3	60%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		5

Fuente: Unida Educativa "Tránsito Amaguaña"
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 3 Desarrollo psicosocial



Fuente: Unidad Educativa "Tránsito Amaguaña"
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

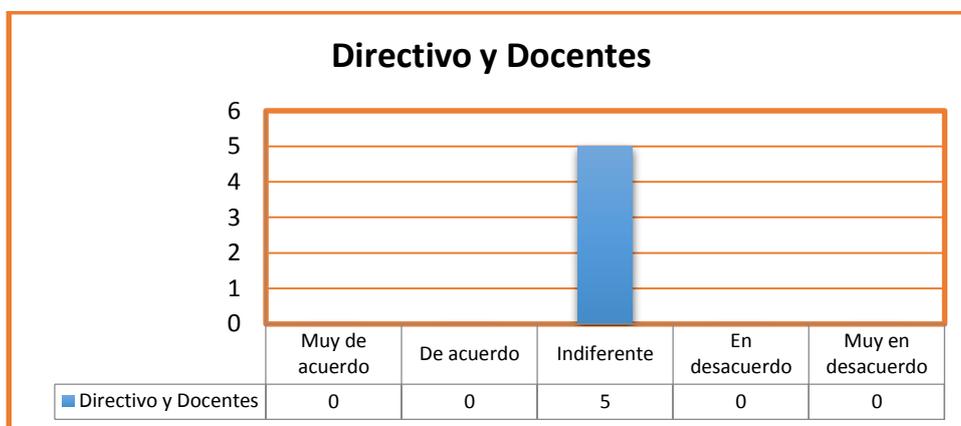
Análisis de datos: El 60 % de los docentes opinan que las actividades lúdicas promueven el desarrollo psicosocial en los niños porque ordenan su personalidad a través de acciones como el placer y la creatividad, pero a veces no se da la aplicación por no tener los recursos y el tiempo. El 20% está de acuerdo y apoya lo ya mencionado, en cuanto al otro 20% de los docentes están totalmente en desacuerdo con la propuesta, aclarando su negación por no tener mayor conocimiento.

Cuadro N° 9 Destrezas y habilidades

¿Estima usted que el jugar desarrolla destrezas y habilidades en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 4	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	5	100%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	5	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 4 Destrezas y habilidades



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Análisis de datos: durante la encuesta realizada a los docentes en que el jugar desarrolla destreza y habilidades en los niños, el 100% está indiferente ya que ellos deducen que a través del juego no aprenden afrontar diversas situaciones que les permite mejorar el aprendizaje, por ello consideran que en el juego no se desarrollan destrezas ni habilidades.

Cuadro N° 10 Motivación

¿Considera usted que el juego es una motivación para que los niños realicen actividades físicas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 5	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	4	80%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	5	100%

Fuente Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 5 Motivación



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

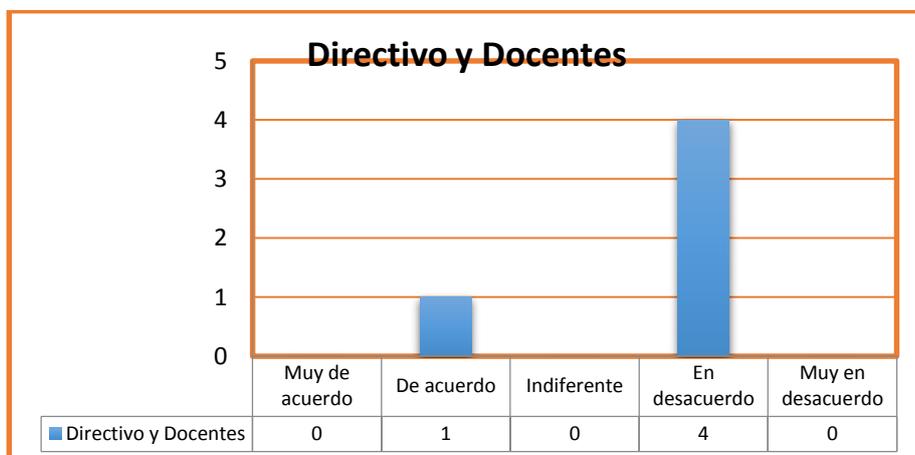
Análisis de datos La mayoría de los docentes, es decir el 80% de la muestra les es indiferente en que el juego sea una motivación para que los niños realicen actividades físicas porque les ayudará a desarrollar su motricidad, por lo que 20 % se suma a ello positivamente estando de acuerdo.

Cuadro N° 11 Actividades didácticas

¿Aplica usted actividades lúdicas que ayudan en el desarrollo de habilidades motrices de los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 6	Muy de acuerdo		0%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	4	80%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	5	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 6 Actividades didácticas



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

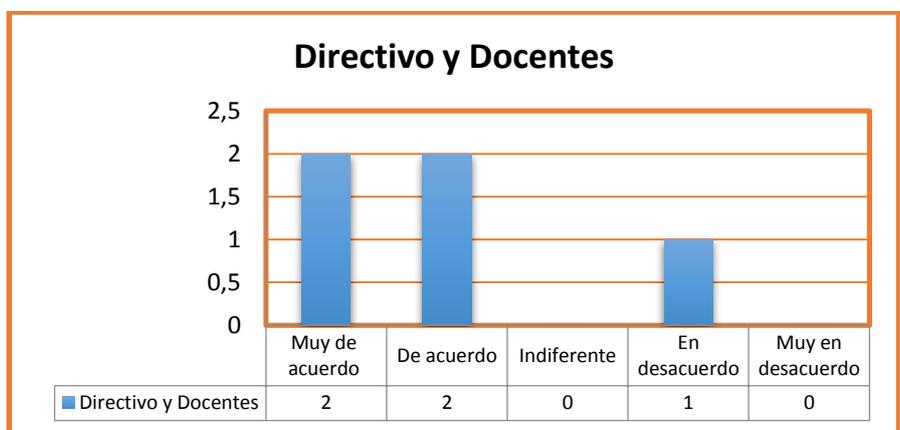
Análisis de datos: El 80% de los docentes están en desacuerdo en que aplicar las actividades lúdicas ayuda al desarrollo de habilidades motrices porque consideran que los niños son los que deben construir su propio aprendizaje y el 20% está de acuerdo que las actividades lúdica permiten el desarrollo de habilidades motrices.

Cuadro N° 12 Desarrollo motor

¿Piensa usted que la expresión corporal desarrolla el motor grueso en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 7	Muy de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	2	40%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		5

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 7 Desarrollo motor



Fuente :Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

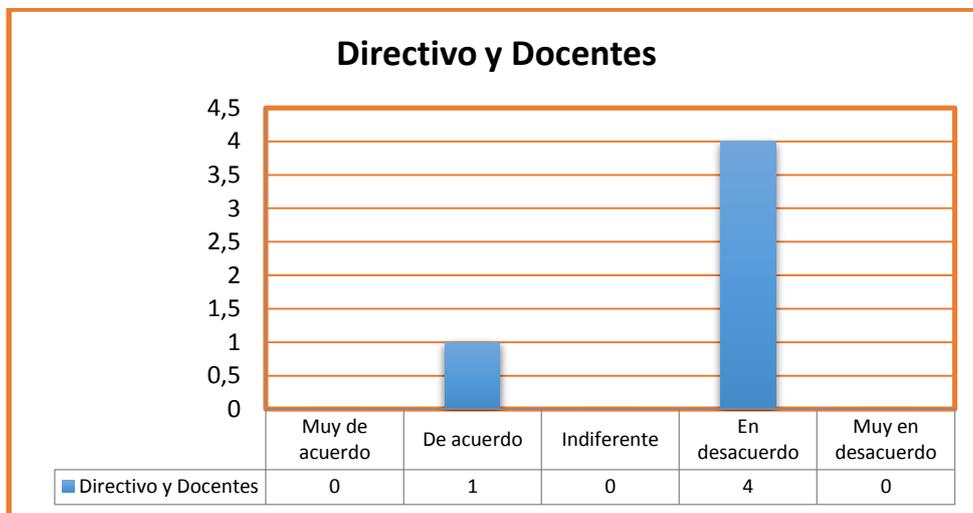
Análisis de datos El 80% de los encuestados se expresan entre muy de acuerdo y de acuerdo en que la expresión corporal desarrolla el motor grueso porque permite que se exprese a través del cuerpo posibilitando el desarrollo.

8.- Cuadro N° 13 Actividades motrices

¿Realiza usted actividades motrices que benefician un buen equilibrio en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 8	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	4	80%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	5	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 8 Actividades motrices



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

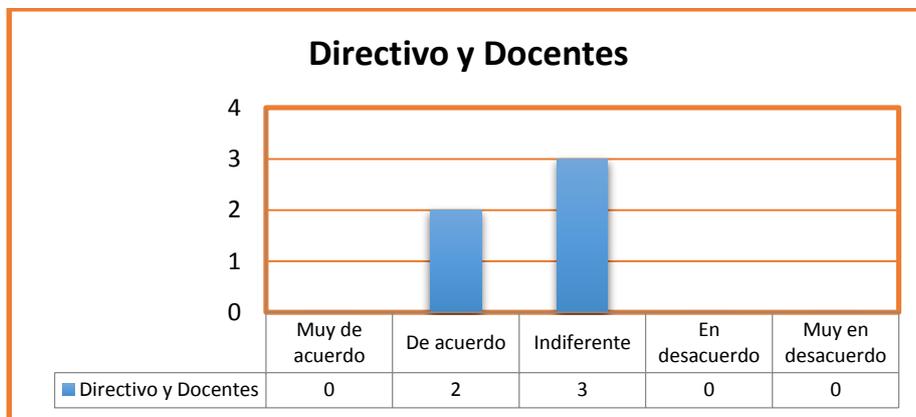
Análisis de datos: Un alto porcentaje de docentes, el 80% están en desacuerdo que las actividades motrices benefician un buen equilibrio en los niños porque piensan que los niños podrían inquietarse al momento de realizar alguna actividad motriz. El 20 % que está de acuerdo en que las actividades motrices benefician un buen equilibrio.

Cuadro N° 14 Guías lúdicas

¿Adoptaría usted alguna guía lúdica en el momento de trabajar con los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 9	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	40%
	Indiferente	3	60%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	5	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 9 Guías lúdicas



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

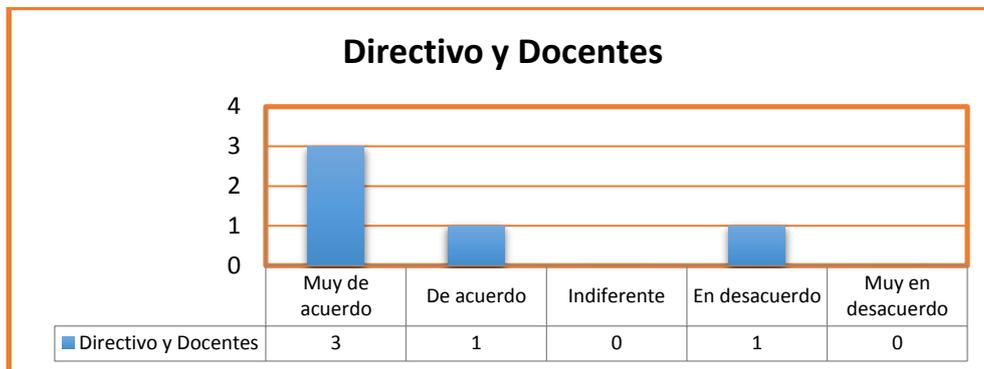
Análisis de datos: el 40% de la encuesta realizada a los docentes indican que están de acuerdo en adoptar una guía lúdica y el 60% le es indiferente en adoptar guías lúdicas en el momento de trabajar con los niños, ya que se niegan a aprender o implementar nuevas actividades de juego.

Cuadro N° 15 Ejercicios lúdicos

¿Le gustaría aplicar una guía de ejercicios lúdicos para trabajar con los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 10	Muy de acuerdo	3	60%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	5	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 10 Ejercicios lúdicos



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Análisis de datos: durante la encuesta realizada a los docentes de salón sobre si le gustaría aplicar una guía de ejercicios lúdicos respondieron el 60% que están muy de acuerdo, porque les ayudaría como guía para poder capacitar al alumno en su proceso de enseñanza y aprendizaje. El 20 % apoya que está de acuerdo con lo relacionado a lo anteriormente expuesto, y el otro 20% no está de acuerdo sobre lo importante que sería tener una guía ya que ellos afirmaron que lo harían por sus propios medios.

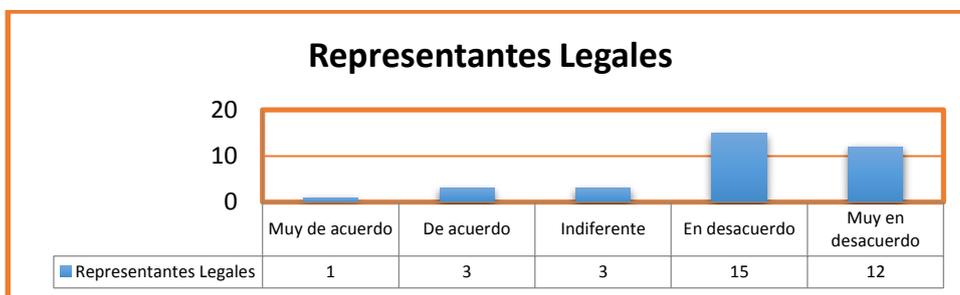
Encuesta dirigida a los Representantes legales de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”

Cuadro N° 16 Juegos que realiza la maestra

¿Conoce los beneficios de los juegos que realiza la maestra con los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 1	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	3	9%
	Indiferente	3	9%
	En desacuerdo	15	45,5%
	Muy en desacuerdo	12	36,4%
	Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 11 Juegos que realiza la maestra



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

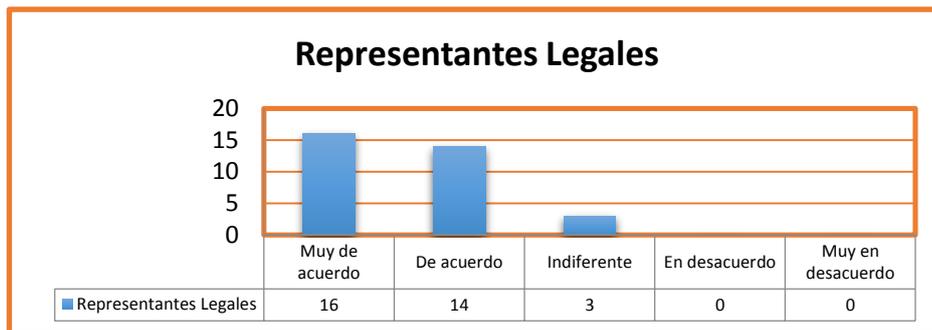
Análisis de datos: La mayoría de los representantes legales, alrededor del 81,9% están en desacuerdo y muy en desacuerdo porque no conocen los beneficios de los juegos que realiza la maestra en clases con los estudiantes, ya que los niños comentan en casa que pasan todo el día realizando actividades escolares mas no lúdicas, el 9% le es indiferente si sus niños realizan actividades lúdicas desconocen de los beneficios de las mismas mientras que el 9% está de acuerdo en los beneficios de las actividades que realiza la maestra.

Cuadro N° 17 Actividades de juegos

¿Las actividades de juegos son la mejor forma de interactuar con sus niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 2	Muy de acuerdo	16	48,5%
	De acuerdo	14	42,4%
	Indiferente	3	9,1%
	En desacuerdo	0	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 12 Actividades de juegos



Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa
Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”

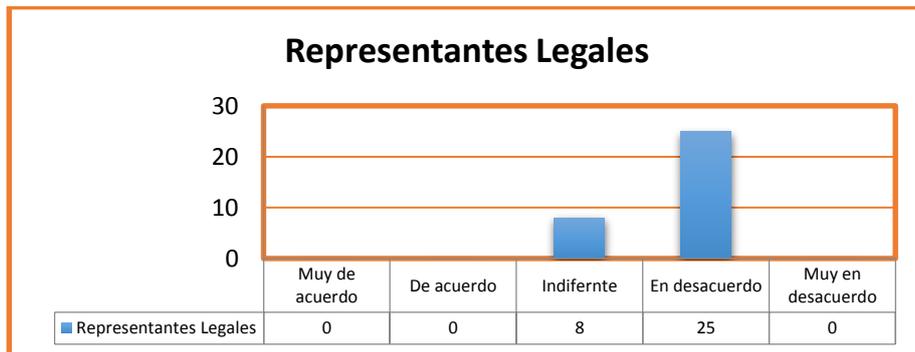
Análisis de datos: El 48,5 % de los representantes legales piensan que las actividades de juegos son la mejor forma de interactuar con los niños, porque les ayuda a expresar sus emociones y compartir sentimientos con sus padres mediante alegrías y tristezas y el 42,4% están de acuerdo y también apoyan lo antes mencionado y además expresan que también les permiten conocerse un poco más pero se les hace muy difícil realizar las actividades de juego porque no tienen tiempo por sus trabajos. Mientras que el 9,1% es indiferente ante todo lo expresado.

Cuadro N° 18 Desarrollo en los niños

¿Aplica actividades de juego que promuevan el desarrollo psicosocial en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 3	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	8	24,2%
	En desacuerdo	25	75,7%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		33

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 13 Desarrollo en los niños



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

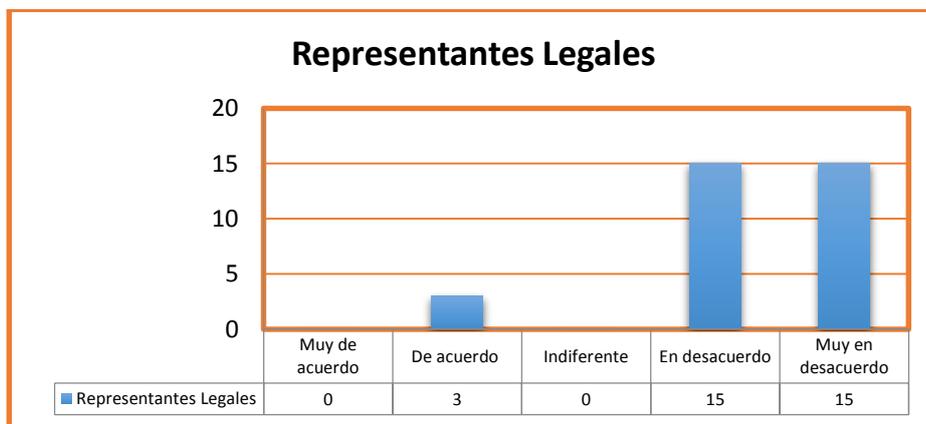
Análisis de datos: El 75,5 % de la encuesta realizada a los representantes legales en que si aplican actividades de juego que promuevan el desarrollo psicosocial en los niños, manifiestan estar en desacuerdo porque desconocen totalmente el término Psicosocial ya que nunca lo han escuchado. Y el 24,2% le es indiferente ante tal situación.

Cuadro N° 19 Jugar desarrolla destrezas y habilidades

¿Realiza juegos que desarrollan destrezas y habilidades en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 4	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	3	9%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	15	45,4%
	Muy en desacuerdo	15	45,4%
	Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 14 Jugar desarrolla destrezas y habilidades



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

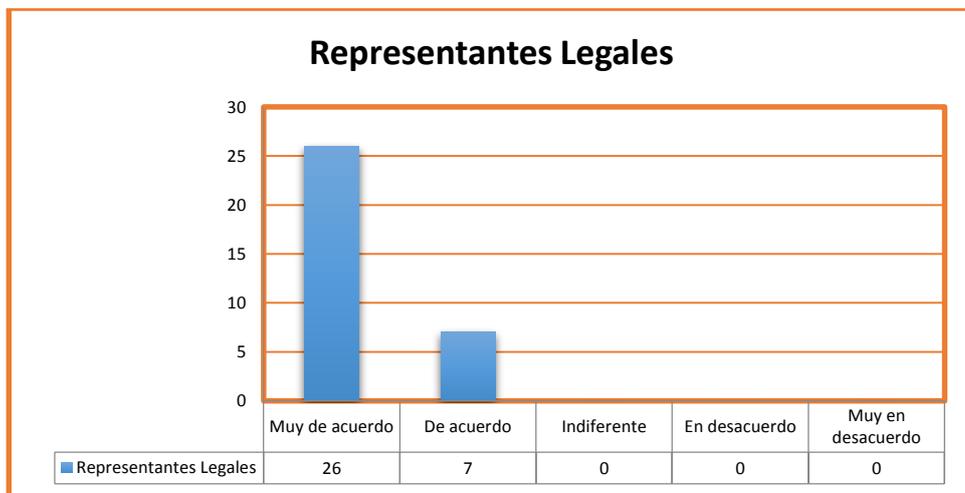
Análisis de datos: El 90,8 % de los representantes legales están en desacuerdo y muy en desacuerdo que los juegos desarrollan destrezas y habilidades en los niños porque ellos consideran no saber técnicas que les ayuden a para llegar a obtener este desarrollo, debido al poco tiempo que pasan con sus hijos. El 9% está de acuerdo que si desarrollan habilidades porque se informan por medio de los aparatos electrónicos.

Cuadro N° 20 Actividades físicas

¿Piensa que el juego es una motivación para realizar actividades físicas?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 5	Muy de acuerdo	26	78,7%
	De acuerdo	7	21,2%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 15 Actividades físicas



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

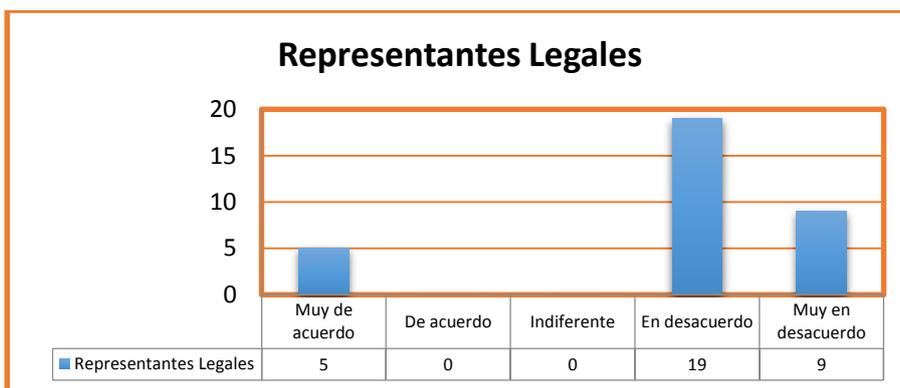
Análisis de datos: La mayoría de los representantes legales El 78,7 % y el 21,2 % están muy de acuerdo y de acuerdo en que el juego es una motivación para que los niños realicen actividades físicas ya que a veces se pasan por alto este tipo de actividad recreacional por la ocupación de cada padre pero saben que los ayuda a mantenerlos activos físicamente.

Cuadro N° 21 Desarrollo de habilidades motrices

¿Efectúa actividades prácticas que ayudan al desarrollo de habilidades motrices en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 6	Muy de acuerdo	5	15,1%
	De acuerdo	0	0%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	19	57,5%
	Muy en desacuerdo	09	27,2%
	Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 16 Desarrollo de habilidades motrices



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

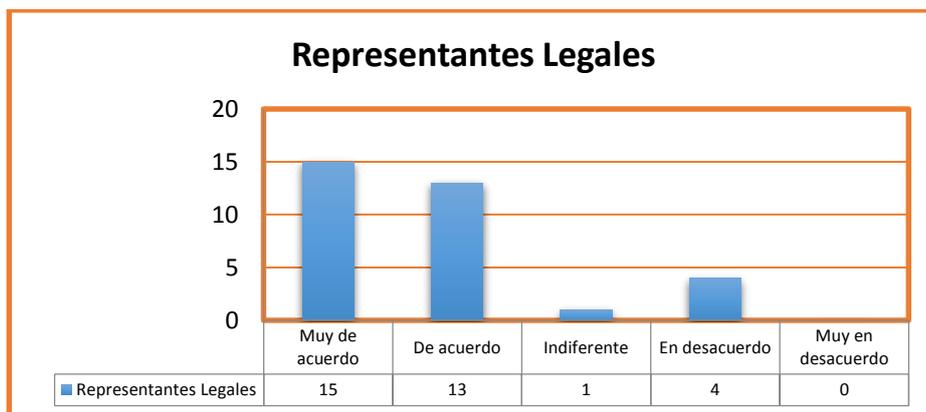
Análisis de datos: Un grupo considerable de los representantes legales, que abarca del 84,7% está totalmente en desacuerdo y muy en desacuerdo, que ellos no efectúan actividades prácticas que ayuden al desarrollo de habilidades motrices en los niños porque dicen que es la escuela la responsable de esta actividad de aprender por medio de las docentes. Mientras que el 15,1% , está de acuerdo que efectúan estas prácticas porque preguntan e investigan.

Cuadro N° 22 Capacidad de expresión corporal

¿Considera usted que el desarrollo motor mejora la capacidad de expresión corporal en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 7	Muy de acuerdo	15	45,5%
	De acuerdo	13	39,4%
	Indiferente	1	3%
	En desacuerdo	4	12,1%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total		33

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 17 Capacidad de expresión corporal



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

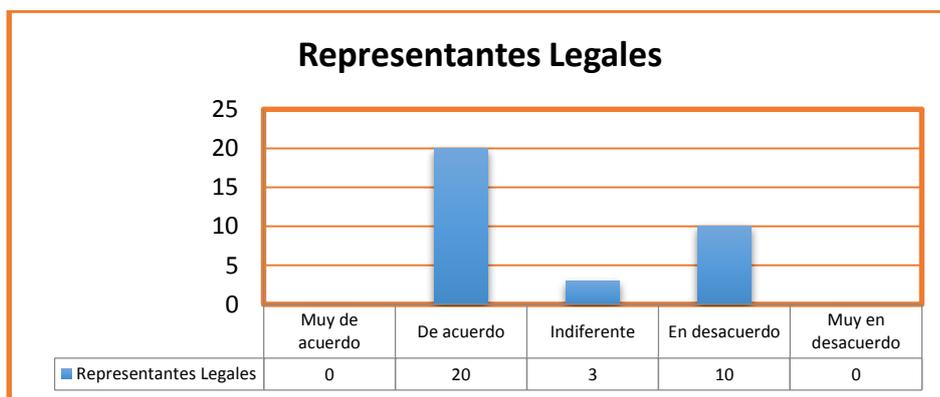
Análisis de datos: La mayoría de los representantes legales es decir el 45,5% está muy de acuerdo y el 39,4% solo de acuerdo que el desarrollo motor mejora la capacidad de expresión corporal en los niños porque les ayuda a mantenerse en forma por medio del juego al incorporar movimientos que le aportan a integrarse como un ser social. El 12,1 % está en desacuerdo con lo antes mencionado, por no dedicar tiempo a sus hijos y ayudarles en casa y el 3% es indiferente al no conocer del asunto.

Cuadro N° 23 Beneficios de las actividades motoras

¿Cree que las actividades motoras benefician la obtención de un buen equilibrio en los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 8	Muy de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	20	60,6%
	Indiferente	3	9%
	En desacuerdo	10	30,3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	33	100%

Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 18 Beneficios de las actividades motoras



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

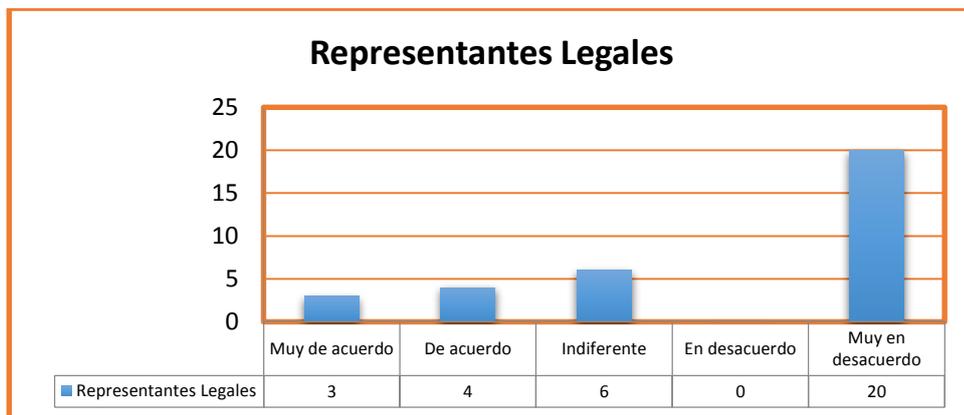
Análisis de datos: Un 60,6 % de los representantes legales, muestran estar de acuerdo en que las actividades motoras benefician la obtención de un buen equilibrio en los niños porque ayudan a proporcionar un mejor desarrollo en sus destrezas adquiriendo la habilidad que se requiere. Mientras que un 30,3 % están en desacuerdo porque dicen haber tenido muchos accidentes en lugar de beneficios. Y el 9% es totalmente indiferente al asunto.

Cuadro N° 24 Guía de ejercicios de juego

¿Conoce de alguna guía de ejercicios de juego para aplicarla con su niño?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 9	Muy de acuerdo	3	9,1%
	De acuerdo	4	12,1%
	Indiferente	6	18,2%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	20	60,6%
	Total	33	100%

Fuente: : Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 19 Guía de ejercicios de juego



Fuente: : Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

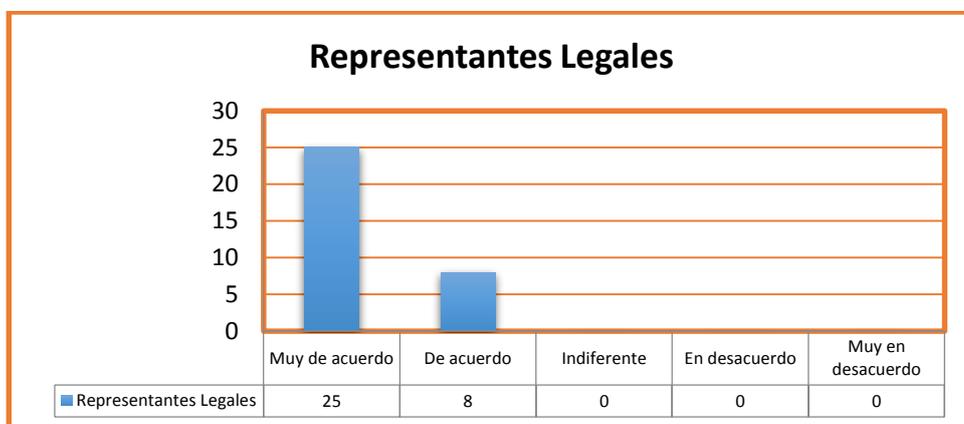
Análisis de datos: Una parte de los representantes legales que corresponden al 60,6% dicen no tener conocimiento de una guía de ejercicios de juego para aplicarlos con su niño, por no contar con aparatos electrónicos que le puedan servir de ayuda para la obtención de conocimientos y el 18,2% es indiferente . Por lo tanto hay un 12,1% que está de acuerdo y el otro 9,1% que está muy de acuerdo que por medio de la tecnología ayuda a instruirse en cualquier tipo de tema.

Cuadro N° 25 Adaptar guías de ejercicios

¿Considera que los docentes deban de adoptar guías de ejercicios lúdicos para trabajar con los niños?			
Código	Categorías	Frecuencias	Porcentaje
Ítem N° 10	Muy de acuerdo	25	75,8%
	De acuerdo	8	24,2%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	Total	33	100%

Fuente: : Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Gráfico N° 20 Adaptar guías de ejercicios



Fuente: Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña
Cuadro y gráfico elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Análisis de datos: La mayoría de los representantes legales, alrededor del 75,8% y el 24,2% valoran muy de acuerdo y de acuerdo que los docentes deban de adoptar guía de ejercicios lúdicos para trabajar con los niños porque así les ayuda a motivarse y que el estudiante se interese por un tema a tratarse a través de estrategias nuevas, diseñadas para la adquisición de conocimientos.

Prueba de Chi cuadrada

OBJETIVO: Demostrar estadísticamente si existe relación entre la variable independiente y dependiente.

Variable Independiente: Influencia de las actividades lúdicas.

Variable Dependiente: Desarrollo motor grueso.

Cuadro N° 26

Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso.

Resumen.

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿Usted cree que las actividades lúdicas promueven el desarrollo psicosocial en los niños? * ¿Considera usted que el desarrollo motor grueso mejora la capacidad de expresión corporal en los niños?	38	100,0%	0	0,0%	38	100,0%

Fuente: Unidad Educativa "Tránsito Amaguaña"

Cuadro elaborado por: Tamayo Patricia y Velásquez Rosa

Nivel de significancia: Alfa = 0,00 o 0%

Estadístico de prueba a utilizar: CHI Cuadrada

Valor de p o significancia

¿Usted cree que las actividades lúdicas promueven el desarrollo psicosocial en los niños? * ¿Considera usted que el desarrollo motor grueso mejora la capacidad de expresión corporal en los niños? [fila %, columna %].

¿Usted cree que las actividades lúdicas promueven el desarrollo psicosocial en los niños?	¿Considera usted que el desarrollo motor grueso mejora la capacidad de expresión corporal en los niños?					Total
	Muy En Desacuerdo	En Desacuerdo	Indiferente	De Acuerdo	Muy De Acuerdo	
Muy En Desacuerdo	,00%	,00%	,00%	,00%	100,00%	100,00%
En desacuerdo	,00%	,00%	,00%	,00%	100,00%	100,00%
Indiferente	,00%	,00%	,00%	,00%	100,00%	100,00%
De Acuerdo	,00%	25,00%	41,67%	33,33%	,00%	100,00%
Muy De Acuerdo	17,65%	23,53%	,00%	58,82%	,00%	100,00%
Total	7,89%	18,42%	13,16%	36,84%	23,68%	100,00%
	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%

Queda establecida su probabilidad

Como el valor de p es menor que 0,00 afirmo que si existe relación entre las variables y por lo tanto la influencia de las actividades lúdicas si inciden en el desarrollo motor grueso.

Pruebas Chi-cuadrado.

Estadístico	Valor	df	Sig. Asint. (2-colas)
Chi-cuadrado de Pearson	51,31	16	,000
Razón de Semejanza	54,63	16	,000
Asociación Lineal-by-Lineal	13,76	1	,000
N de casos válidos	38		

CORRELACIÓN ENTRE VARIABLES

La correlación entre variables de la presente investigación se realizará en base a los objetivos específicos planteados anteriormente.

Objetivo1

Determinar el dominio y el equilibrio del cuerpo mediante la técnica de observación directa a los niños de 4 y 5 años.

Interpretación: Este objetivo si se llegó a cumplir porque se observó que los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Transito Amaguaña tenían poco dominio y equilibrio corporal debido a la falta de estimulación motora mediante ejercicios coordinados y recreativos. Además se recabó información en el marco teórico del presente proyecto donde nos indica que el desarrollo de las actividades lúdicas mejora el equilibrio y dominio corporal, lo cual reitera que este objetivo se cumplió en su totalidad.

Objetivo 2

Analizar el efecto que produce el bajo desarrollo motriz grueso a través de estimulación del esquema corporal.

Interpretación: Este objetivo se procedió a cabalidad, ya que mediante la estimulación del esquema corporal se observa la falencia del movimiento esquelético del cuerpo y la falta de relajación de sus músculos, debemos recalcar que estos son necesarios para mantener una buena posición del cuerpo y se deben desarrollar con mayor frecuencia.

Objetivo 3

Implementar una gama de ejercicios lúdicos que le sirvan para poder desarrollar en los niños de 4 a 5 años en la habilidad motora.

Interpretación: Realizando un cruce de interpretaciones de los objetivos uno y dos vemos que la variable dependiente y la variable independiente tienen una gran relación por esto se debe desarrollar una guía didáctica con actividades lúdica dirigido para los docentes y representantes, así

desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años para obtener un dominio y equilibrio corporal.

Interpretación de resultados

El presente trabajo arrojó resultados muy interesantes que a continuación se mencionan: La encuesta planteada de las actividades lúdicas a través de los juegos a los 33 representantes legales que realizan sus representados en la institución educativa ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa, habilidades, motivación y benefician al equilibrio de los niños y niñas, mejorando la capacidad de expresión corporal mediante una guía de juegos lúdicos.

Por intermedio de las actividades lúdicas quedará demostrado de manera confiado que se dará solución a ciertos movimientos incontrolados y demás dificultades que poseen los niños de acuerdo a un mal desarrollo de la motricidad gruesa. Se considera importante que las actividades lúdicas tengan una aceptación significativa en el desarrollo motor de todo niño, además quedando el 55% muy de acuerdo, el 29% de acuerdo, el 8% muy en desacuerdo, 4% en desacuerdo y el 4% indiferentes. Quedando así a consideración de las parvularias.

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones.

- ✓ Según los datos obtenidos por medio de los análisis, se ha podido finiquitar que la mayoría de los representantes legales son conscientes de que les falta tiempo para poder compartir y fomentar el hábito de recrearse con sus hijos.

- ✓ Por medio de las técnicas utilizadas en esta tesis se ha podido recolectar datos que permiten llegar al siguiente análisis, que los maestros muchas veces por apresurarse a cumplir con un currículo de manera rápida pasan por alto muchas destrezas que no son cumplidas a cabalidad.
- ✓ En la conversación directa que se tuvo con la rectora de la Institución ella concluyó que si debería ser indispensable que sus docentes implementaran nuevas estrategias para el desarrollo de destrezas y habilidades en los niños.
- ✓ Se pudo observar que los estudiantes no alcanzan un nivel de desarrollo apropiado en sus destrezas debido a la falta de dirección, motivación, y estimulación en sus juegos.
- ✓ La mayor parte de las instituciones de tipo fiscal, incluida la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña” no cuentan con un espacio físico para desarrollar sus actividades de expresión corporal debido a la falta de presupuesto de parte del estado.

Recomendaciones

- ✓ A los representantes legales, prestar el cuidado necesario hacia sus hijos para que juntos con la maestra trabajen en equipo para desarrollar en el niño sus destrezas mediante actividades lúdicas, tanto en la escuela como en la casa.
- ✓ Se les recomienda a los docentes de una manera muy idónea respetar lo que planifican, es decir no solo basarse en completar en currículo sino también preocuparse por el desarrollo y aprendizaje de sus alumnos y ejecutar lo planificado.

- ✓ Planificar y realizar actividades de juegos lúdicos utilizando una guía didáctica con variedad de juegos lúdicos para los niños de 4 a 5 años que les favorezcan al desarrollo motor grueso de los niños y niñas.

- ✓ Planificar actividades que sean dirigidas y motivadoras que causen regocijo y satisfacción en los niños y a la vez que ayuden a mejorar la coordinación en sus movimientos.

- ✓ Sería bueno que el gobierno cumpla con todas las instituciones de una forma ecuánime la gran variedad de materiales que ellos contribuyen y no solo a unas cuantas instituciones. Además sería recomendable realizar materiales extras junto con los padres de familia para ayudar al desarrollo de los niños.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

TÍTULO

DISEÑO DE UNA GUÍA DE EJERCICIOS LÚDICOS.

Justificación

El diseño de una Guía de juegos lúdicos tiene como finalidad lograr el desarrollo en las habilidades y destrezas en los niños de 4-5 años de la institución Educativa “Tránsito Amaguña” mediante estrategias, aplicadas pedagógicamente en el proceso de aprendizaje, por medio de actividades lúdicas que estimulen y motiven el desarrollo motor bajo la orientación de los docentes y representantes legales de la institución educativa.

La presente propuesta es importante porque va a lograr que los estudiantes mejoren en su equilibrio, su capacidad de expresión corporal permitiendo desarrollar su motricidad gruesa, mediante los juegos que son acciones muy beneficiosas, para el desarrollo de habilidades motoras.

Si este tipo de acciones son realizadas adecuadamente por los docentes y representantes legales beneficiarán a los niños y niñas de 4 a 5 años, a desarrollar sus habilidades, superando diversos obstáculos y dificultades en el desarrollo de sus ejercicios y poder cumplir también de una manera óptima con el ámbito de motricidad del currículo del nivel Inicial.

Esta guía de ejercicios lúdicos será de gran utilidad porque que servirá como un recurso didáctico complementario en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportando estrategias motivacionales, enfocados en el campo educativo para los docentes, estudiantes y autoridades de la unidad Educativa “Tránsito Amaguña”.

Objetivos

Objetivo General.

Diseñar una guía metodológica para los docentes como los representantes legales, que le permitirá el desarrollo motor de los niños de 4 a 5 años de edad a través de las actividades lúdicas, dirigidas y motivadas por el docente.

Objetivos específicos.

- Incentivar en los niños el completo desarrollo de la expresión corporal por medio de técnicas lúdicas.
- Promover en los docentes la motivación, en cuanto a la organización de juegos lúdicos creativos que puedan llegar al desarrollo de habilidades en los estudiantes.
- Implicar a los representantes legales a través de charlas la importancia y beneficios del desarrollo motor grueso por medio de ejercicios básicos.

Aspectos Teóricos

La tareas más importantes de la guía didáctica en la etapa actual depende del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, que es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de desarrollar habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

Para esto se elaboró una guía didáctica, cuya finalidad es ejecutar actividades de recreación y coordinación para lograr que los estudiantes desarrollen destrezas necesarias para adquirir habilidades idóneas en su etapa evolutiva para un buen desarrollo motriz. Por ello se presentan juegos o actividades de recreación y coordinación para obtener un esquema corporal, control postural, actividades de coordinación visomotriz, estructuración tempero espacial, equilibrio y coordinación en los niños.

Factibilidad de su aplicación:

Este moderno proyecto educativo es factible ya que cuenta con una infraestructura física un poco adecuada por sus condicionamientos de remodelación, con la respectiva iniciativa de la autoridad correspondiente para la aplicación de esta propuesta y con la comunidad educativa, se provee de los recursos necesarios para la ejecución, que permite dar soluciones a la problemática.

La Unidad Educativa Tránsito Amaguaña es una institución educativa que vela por el bienestar de los educandos, que es financiada gracias al estado ecuatoriano, cuenta con material didáctico suficientes para realizar la propuesta con los estudiantes de inicial nivel 2 y del tiempo para la ejecución de las actividades lúdicas con los niños y niñas de 4 y 5 años de edad.

El salón de inicial 2 no tiene material suficiente para trabajar, tanto en el salón como en el patio, por ello se aplicará técnicas lúdicas para desarrollar destrezas en la motricidad gruesa, con variedad de materiales concretos como cuerdas, pelotas, ladrillos, sogas, ulas, globos, colchonetas, pesas, sillas que les ayudará a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal, y se lo puede implementar tanto en el interior como en el exterior de la unidad educativa.

La unidad educativa cuenta con nueve salones de inicial, cada uno cuenta con treinta y tres estudiantes en su respectivo salón, pero, para poder realizar esta propuesta solo se trabajó con una sola aula de clases conformada de treinta y tres niños y niñas, con niños y la autoridad del plantel, docentes y representantes legales, que gracias a su facilidad brindada se pudo ejecutar este proyecto educativo, en proceso de las actividades lúdicas.

Un ambiente lúdico positivo para los niños y niñas, es importante que la docente se incluya en el proceso, ya que ayudará a estimularlos progresivamente al desarrollo motor grueso, afectivo y social, para la expresión libre de sentimientos y emociones.

El niño y la niña en la edad de 4 a 5 años ya se visten por si solos, tienen la capacidad de abotonarse su camisa, es capaz de ir al baño solo, es capaz de controlar sus emociones, distingue entre lo bueno y lo malo, ya que el proceso lúdico es el eje para el avance en el área socio afectivo, ya que en el juego aprenden a respetar turno, escuchar a sus compañeros y a compartir los juguetes con los demás.

Descripción.

La presente propuesta consiste en una guía metodológica, la cual poseerá una gama de actividades creativas y a la vez tradicionales, ya que a veces hay de todo en el entorno para poder trabajar con los estudiantes y no se lo utiliza. Todo esto va dirigido a los docentes más que todo y a los representantes legales, quienes pretenderán orientar y fomentar las actividades lúdicas para acrecentar el desarrollo motor grueso de los estudiantes.

La guía metodológica consiste en una diversidad de juegos, que incluyen materiales y proceso a seguir con su respectivo objetivo del porque utilizarlos y una planificación de muestra para orientar al docente

de como planificar un juego. Todas estas estrategias educativas apropiadas ayudaran a los representantes legales y docentes para cumplir con el objetivo deseado.

La guía didáctica pretende aclarar e informar sobre los ejercicios lúdicos, rondas y actividades que mejorarán sus destrezas y habilidades en el desarrollo motor grueso. Cada punto está acompañado de una ilustración para reforzar el mensaje.



Guía Didáctica

UNIDAD EDUCATIVA “TRANSITO AMAGUAÑA”

AUTORAS:

TAMAYO CORREA CLARA PATRICIA

VELÁSQUEZ ESPINOZA ROSA ESPERANZA



ACTIVIDADES

MOTOR GRUESO



JUEGOS DE COORDINACIÓN

Actividad N° 1 Juego con arena

Material: Botellitas de arena.

Objetivo: Incrementar su coordinación y obtendrá mayor control en sus movimientos.

Destreza: Mantener un adecuado control postural utilizando botellas con arena en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos

Proceso:

- ✚ El juego consiste en realizar variedad de ejercicios con este material.
- ✚ Se colocan en círculos los niños en posición sentados, luego se les presenta un video para que observen la variedad de ejercicios que se pueden realizar.
- ✚ Se les da la orden de caminar, correr y trotar libremente por toda el área a los niños(as).
- ✚ Luego se manipulan las botellitas llenas de arena primero con ambas manos, luego
- ✚ A continuación se salta con la bolsita sujeta entre las rodillas y a luego con los tobillos, y así
- ✚ Las actividades varían, de acuerdo a la orden de la maestra.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: botellitas con arena. **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo</p>	<p>Mantener un adecuado control postural utilizando botellas con arena en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos</p>	<p>Momento de inicio Observación de un video sobre gimnasia, baile y futbol.</p> <p>Momento de desarrollo Ejecución de movimientos corporales: iniciar con movimientos de cabeza, hombros, brazos de lado derecho e izquierdo utilizando las botellas con arena. Saltar con la bolsita sujeta entre las rodillas y a continuación con los tobillos</p> <p>Momento de cierre Interiorización de un adecuado control postural.</p>	<p>Televisor Video DVD Patio de juego Botellas con arena</p>	<p>Mantener un adecuado control postural utilizando las botellas con arena en diferentes posiciones del cuerpo</p>

Actividad N° 2 Salto con ulas.

Material: Ula, ula.

Objetivo: Lograr la coordinación global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Destreza: Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma.

Proceso:

- ✚ Los niños(as) forman un círculo para interpretar el trabalenguas que van aprender. “salto y sobresalto”
- ✚ Luego forman una fila y van saltando de diferentes formas y en el orden en que convenga o esperando el turno.
- ✚ A continuación se describen varias formas de jugar con la ula o aro, como tirar de la ula y seguirlo hasta que se detenga.
- ✚ Otro ejercicio es pasar la ula en círculo alrededor del cuerpo
- ✚ También en lanzar suavemente la ula hacia arriba y tratar de interceptarlo en el aire.
- ✚ Dejar en el suelo la ula y correr por alrededor de ella.
- ✚ Variar de diferentes maneras la forma de jugar ya sea con uno o con los dos pies.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: saltar sobre ulas

. **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Lograr la coordinación global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p>	<p>Saltar de un pie a otro, alternadamente de manera autónoma.</p>	<p>Momento de inicio Interpretación del trabalenguas “salto y sobresalto” Salto y sobresalto, alto y muy alto ,alto muy alto, salto y sobresalto. Momento de desarrollo. Conversación acerca del contenido del trabalenguas interpretado:”salto y sobresalto” -Ejecución de saltos de un pie a otro sujetándose en parejas para calentar. - Ejecución de saltos de un pie a otro, pero hacia el centro de un círculo, en este caso de una “ ula, o una cuerda colocada en el piso en caso de circunferencia Momento de cierre. Preguntas y respuestas sobre aquello que más les agradó al momento de saltar de un pie a otro y también sobre las dificultades encontradas. -Motivación para ejecutar esta actividad en casa junto a papá o mamá explicándoles el mecanismo del mismo.</p>	<p>Ulas Cuerdas Patio</p>	<p>Ejecuta saltos de un pie a otro de manera autónoma.</p>

Actividad N. 3 Caminar sobre líneas

Material: Cintas, sogas, tiza, pintura

Objetivo: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.

Destreza: Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas, curvas y en bordes con altura logrando un adecuado control postural.

Proceso:

- ✚ El juego consiste en invitar a los niños a sentarse en círculo, para que observen un video de la canción “marchan los soldados”
- ✚ Luego se da la orden de ponerse en fila para caminar cada uno de ellos por las líneas hasta llegar a una dirección determinada.
- ✚ Los ejercicios continúan realizando equilibrio con un solo pie por la línea recta.
- ✚ También caminar con los dos pies poniendo uno por delante y otro por detrás cantando.
- ✚ Luego el juego continua utilizando material concreto con unos 20cm más o menos de altura para obtener un debido desarrollo.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: Expresión corporal y motricidad

Tema específico: Caminar sobre líneas. **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.</p>	<p>Mantener el equilibrio de caminar sobre líneas rectas, curvas quebrantadas con altura aprox. 20 cm logrando un adecuado control postural.</p>	<p>Momento de inicio Interpretación de la canción "Marchen soldados" Momento de desarrollo. Ejecución individual de ejercicios de equilibrio. Caminar por las líneas hasta llegar a una dirección determinada. Realizar equilibrio sobre un solo pie por la línea recta. Caminar con los dos pies poniendo uno por delante y otro por detrás. Imitar todos los movimientos que ella ejecuta. Momento de cierre. Manifestación de lo que descubrieron y aprendieron con la actividad realizada a efectuar los saltos.</p>	<p>Tizas Sogas Patio Cinta de papel</p>	<p>Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y en bordes</p>

Actividad N° 4 Pelotas.

Material: Pelotas livianas.

Objetivo: Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.

Destreza: Ejecutar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.

Proceso:

- ✚ Los niños proceden a formarse para acatar la orden de la docente.
- ✚ Primero cantan y bailan para luego formarse y ejecutar los ejercicios.
- ✚ Como primer juego se colocan dos niños uno frente del otro y proceden a lanzarse la pelota uno a uno hasta llegar a la meta
- ✚ Otro juego es pasar la pelota con una y otra pierna, hacia adelante y hacia atrás.
- ✚ Luego otro ejercicio es rodar con las manos la pelota en todas las direcciones.
- ✚ Lanzar hacia arriba y retomar de acuerdo con la indicación de la educadora cada una de los ejercicios.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: juego de pelotas. **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permita la realización de movimientos coordinados.</p>	<p>Ejecutar actividades coordinada mente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas.</p>	<p>Momento de inicio Ejecución de movimientos corporales libres con ayuda de música.</p> <p>Momento de desarrollo Ejecución individual de movimientos a través de los ejercicios. Pasar la pelota con una y otra pierna, hacia adelante y hacia atrás. Rodar con las manos la pelota en todas las direcciones. Lanzar hacia arriba y retomar de acuerdo con la indicación de la educadora.</p> <p>Momento de cierre Evocación de todas las actividades que se realizaron dentro y fuera del aula.</p>	<p>Grabadora Cd Patio de juego</p>	<p>Realiza actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad</p>

Actividad N° 5 Equilibrio estático

Material: Palos de madera, sogas o cuerdas.

Objetivo: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos del cuerpo.

Destreza: Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad según la consigna incrementando el lapso de tiempo.

Proceso:

- ✚ Se elige dos jugadores voluntarios o elegidos por sorteo agarran cada uno el mismo bastón de madera y manipulan hacia adelante y hacia atrás manteniendo el equilibrio.
- ✚ Cambiando el ejercicio colocamos varios bastones en el piso y el resto de los niños saltan uno por uno sin caerse.
- ✚ Saltar en cada uno de ellos
- ✚ Variación del juego: cada uno de los participantes van agarrando el bastón uno por uno y comienzan a pasárselo de delante para atrás y viceversa cuidando que no se caiga.
- ✚ De la misma manera podemos trabajar con otros tipos de materiales como saltando la cuerda que la pueden saltar de uno en uno o de tres en tres según la orden de la maestra.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: Equilibrio estático. **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.</p>	<p>Realizar ejercicios de equilibrio estático y dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando o motricidad según la consigna incrementando el lapso de tiempo .</p>	<p>Momento de inicio Lluvia de idea Sobre funciones que hemos observado en un circo. Diálogo enfatizando las funciones de equilibrio que se realizan en dichos lugares y los cuidados que se deben tener para evitar accidentes.</p> <p>Momento de desarrollo Provisión de diferentes materiales como bastones , llantas, ulas, sogas o cuerdas etc. -Ejecución de varios ejercicios de equilibrio estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y algunos gestos de la cara. -Variación de juegos con variedad de materiales. -Imitación de los ejercicios presentados. -Repetición de los mismos ejercicios procurando que el tiempo empleado sea más largo.</p> <p>Momento de cierre Recuento de lo que aprendieron y disfrutaron con el desarrollo de esta actividad.</p>	<p>Palos Llantas Ulas Sogas Láminas</p>	<p>Ejecuta ejercicios de equilibrio estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo por medio del uso de material de expresión y desarrollo físico o corporal.</p>



JUEGOS ES DE RECREACION

Actividad N° 6 “Ronda de las frutas.”

Material: Niños y educadora.

Objetivo: Desarrollar la estructuración temporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Destreza: Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades.

Proceso:

- ✚ Se realiza un círculo mientras se va cantando y bailando la canción de la “frutera”.
- ✚ Cada que termine la canción uno por uno va nombrando una fruta.
- ✚ El que repita la misma fruta pierde y sale del juego.
- ✚ Luego se continúa haciendo lo mismo hasta que quede un ganador.
- ✚ Variación de juego: consiste en colocar frutas a la vista y ser manipuladas con la mano contraria.
- ✚ Los niños se alinean de tres y cantan nuevamente la canción, termina la música y corren a coger la fruta que indica la maestra con la mano contraria si la coge con la normal pierde el juego.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: Expresión Corporal y Motricidad

Tema específico: Juego “ritmo, ritmo” **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p>	<p>Realizar varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades.</p>	<p>Momento de inicio Anticipación e interpretación de la canción “El pregón de la frutera” Venga señora le cuento un dato soy la frutera vendo barato...rica la piña...</p> <p>Momento de desarrollo Diálogo interactivo acerca de los momentos en que necesitamos: correr, caminar, Saltar. -Nominación de actividades preferidas por los niños en relación a las frutas. Realizar una ronda y moverse al ritmo de la canción. - Cantar y bailar a la vez y decir variedad de nombres de frutas. -Variación de juego: Experimentar el control motor de la mano izquierda con los materiales.</p> <p>Momento de cierre Planteamiento de preguntas y respuestas acerca de los momentos más emocionantes durante el juego.</p>	<p>Niños Maestra</p>	<p>Ejecuta acciones caminando, corriendo y saltando de un lugar a otro, a velocidades diferentes y en superficies.</p>

Actividad N° 7 Pares y nones

Material: Niños y educadora.

Objetivo: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Destreza: Correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

Proceso:

- ✚ Los jugadores, en un número impar (por ejemplo 7), forman un círculo tomados de las manos.
- ✚ Uno de ellos queda en el centro.
- ✚ Comienzan a girar cantando los versos; al terminar de cantar se sueltan y cada jugador abraza a un compañero.
- ✚ Lo mismo hace el niño que está en el centro.
- ✚ El jugador que queda solo toma el lugar del que estaba en el centro y comienzan nuevamente a jugar.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: "El gato y el ratón". **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.	Caminar y correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.	<p>Momento de inicio -Organización de las actividades que se van a realizar dentro y fuera del aula. Aprender el verso A pares y nones vamos a jugar, el que quede solo ése perderá, ¡hey!</p> <p>Momento de desarrollo -Juego "Pares y nones" Procedimiento: Se comienza a dar las ordenes y explicar la temática del juego a los niños. -Se toman de las manos formando un círculo en forma ordenada.</p> <p>El primero que no este atento al juego pierde .</p> <p>Momento de cierre -Nominación de facilidades y dificultades encontradas en la dinámica. - Recuento de las actividades que se efectuaron.</p>	Niños Maestra.	Camina corre manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales, sin dificultad.

Actividad N° 8 El lobo y las ovejas.

Materiales: los niños y niñas, docente, refugio y soga

Objetivo: Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos.

Destreza: realizar actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos y de tamaño grande.

Proceso:

- ✚ Se procede agrupar para darle las debidas explicaciones del juego.
- ✚ Habrá un grupo de niños que serán las ovejas y otro que será el lobo
- ✚ Los niños que participan como ovejas están dentro de la soga, son los que
- ✚ Deben escapar del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga, mientras que
- ✚ El lobo espía a las ovejas detrás de un árbol para luego atraparlas.
- ✚ Las ovejas tienen que correr hacia el refugio para no ser atrapadas por el lobo.
- ✚ La oveja que es atrapada por el lobo ocupa el lugar del lobo.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: El lobo y las ovejas. **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo-mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y su motricidad fina.</p>	<p>Realiza actividades de coordinación visomotora con materiales sencillos y de Tamaño grande.</p>	<p>Momento de inicio Conversación sobre juegos que han practicado, en los cuales se utilicen los ojos y las manos. -Aplicación breve de un juego para identificar que queda dentro -fuera. Ejemplo “Patitos al agua”</p> <p>Momento de desarrollo Ejecución del juego “el lobo y las ovejas” Ejecución de desplazamientos en espacios amplios y limitados cumpliendo consignas establecidas por el grupo y empleando materiales que no representan peligro. Preguntas y respuestas sobre el juego efectuado “ El lobo y las ovejas” ,como por ejemplo: ¿Qué partes del cuerpo humano fueron necesarias para ejecutar esta actividad? ¿Cómo se sintieron a jugar el juego?</p> <p>Momento de cierre Enumeración de todas las actividades que se realizaron. Exposición de las facilidades y dificultades encontradas en el juego” El lobo y las ovejas?</p>	<p>Niños Maestra Sogas Elásticos</p>	<p>Realiza sin dificultad actividades de coordinación visomotriz con materiales sencillos por medio de la expresión corporal.</p>

Actividad N° 9 ¡Ratón que te pilla el gato!

Materiales: cuerdas, aros, colchoneta.

Objetivo: Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.

Destreza: Realiza varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades (rápido, lento).

Proceso:

- ✚ Se procede hacer un círculo en el que todos se toman de las manos y giran cantando al mismo tiempo “ la fiesta de los ratones”
- ✚ Se escoge un jugador que va hacer de gato y los ratones son el resto de los jugadores.
- ✚ El juego comienza cuando los ratones se encuentran por grupos en sus trincheras.
- ✚ El gato que queda en el centro y a una señal se acerca a la trinchera de cada grupo y comienza a preguntar si tienen algo de beber...
- ✚ Al recibir una contestación negativa el gato comienza a preguntar en cada trinchera mientras que los demás ratones se cambian rápidamente de lugar , el gato deberá estar pendiente de cada movimiento el primero que encuentre afuera de su trinchera se convierte en gato.





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: ¡¡Ratón que te pilla el gato” . **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas Para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.</p>	<p>Realiza varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades.</p>	<p>Momento de inicio -Interpretación y ejecución de los movimientos corporales de la canción: “La fiesta de los ratones” La fiesta de los ratones, estaba buena y un ratón se emborrachó...el gato que vive al frente se despertó cruzó la calle.....</p> <p>Momento de desarrollo Ejecución del juego “Ratón que te pilla el gato” Procedimiento: Se hace un semicírculo y se procede a escoger al gato y los ratones que deben permanecer en sus trincheras. El primero descuido de los ratones el gato lo atrapa y pasa hacer directamente el gato y estar pilas con los ratones.</p> <p>Momento de cierre Manifestación de las facilidades y dificultades encontradas al momento de realizar los movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades. Ejecución individual de un movimiento rápido o lento según indique la maestra.</p>	<p>Niños Maestra Cuerdas Aros Ulas Sogas</p>	<p>Ejecuta varios movimientos y desplazamientos a diferentes velocidades(rápido,lento) Sin dificultad.</p>

Actividad N° 10 Sacarle la cola al caballito

Materiales: sogá.

Objetivo: lograr la Coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Destreza: Galopar y salticar coordinadamente diferentes ritmo.

Proceso:

- ✚ El juego comienza con la memorización y la repetición del trabalenguas “ El saltarín”
- ✚ El juego es entre 2 o más participantes ,luego se elige el jugador que va a llevar la cola del caballito.
- ✚ El jugador que lleva la cola corre llevando una sogá agarrada a la cintura por toda el área mientras el participante (es) corre detrás de él.
- ✚ Realiza varios giros galopando tratando de pisar la sogá al compañero que lleva la cola.
- ✚ Identificar al ganador, que será el que logre pisar la cola al caballito





Planificación curricular

Plan de clase

Autoras: Tamayo Correa Clara Patricia, Velásquez Espinoza Rosa Esperanza

Eje de aprendizaje: Expresión y Comunicación

Componente del eje del aprendizaje: expresión corporal y motricidad

Tema específico: ;;"Sacarle la cola al caballo" . **Grupo:** 4 a 5 años

OBJETIVO DEL APRENDIZAJE	DESTREZA	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
<p>Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.</p>	<p>Galopar y saltica coordinada mente diferentes ritmos.</p>	<p>Momento de inicio -Memorización y repetición del trabalenguas :” El saltarín “ Salta que salta el saltarín. Saltarín, saltador, saltarás hasta el fin.</p> <p>Momento de desarrollo Ejecución del juego ”sacarle la cola al caballito” Procedimiento: Se elige el participante que va hacer de caballo, luego se le agarra la soga a la cintura, realiza muchos giros galopando imitando un caballito, se incorpora el compañero para tratarle de pisar la soga al caballo. -Ejecución de saltos por el patio u aula.</p> <p>Momento de cierre Nominación de las dificultades encontradas al momento de galopar y salticar coordinadamente a diferentes ritmos en el espacio general junto a sus amigos, empleando los recursos indicados.</p>	<p>Niños Maestra Patio de juego Sogas</p>	<p>Galopa y saltica coordinadamente a diferentes ritmos controlando sus movimientos sin dificultad.</p>

Validación de la Propuesta.

La propuesta de este proyecto educativo ha sido exitosa ya que con la guía didáctica para los docentes se puede lograr niños formados con destrezas y habilidades, gracias a los juegos lúdicos, que permiten el movimiento físico, adquiriendo el equilibrio, coordinación y ritmo corporal a través del desarrollo motor grueso, estimulando con la práctica los juegos tradicionales en el desarrollo de todo su cuerpo, habilidades y limitaciones que forman su personalidad.

Mediante la guía didáctica ilustrada los docentes trabajan con los niños y niñas en las actividades recreativas, desarrollan la coordinación motora, bajo la espontaneidad y la alegría que contribuye a la adaptación social, proporcionando el dominio de habilidades motoras cognitivas y sociales que adaptan a los estudiantes a normas y reglas, mientras juega aprende y practica el compañerismo, la amistad y la cooperación que contribuyen a la transmisión de herencia cultural de los juegos infantiles.

Impacto Social y beneficiario

Impacto social

Nuestro proyecto ofreció una nueva propuesta educativa que se enfocó en los ejercicios lúdicos, que reconocería las diferentes actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso, permitiendo que la comunidad educativa cambie la visión en la recreación de los estudiantes, considerando de gran utilidad para los docentes el uso de la guía. Ya que con esto se trata de impartir a los niños de inicial una formación de carácter significativo, logrando con ellos un desarrollo social y cultural.

Con la propuesta implementada como es la guía didáctica de juegos lúdicos, trabajamos con un grupo de treinta y tres estudiantes de inicial 2, para lo cual quince niños lograron desarrollar la motricidad gruesa, catorce niños todavía le falta desarrollar destrezas lúdicas y cuatro niños no prestan la debida atención al realizar los ejercicios lúdicos.

Con este proyecto moderno proyecto educativo se beneficiaron los docentes, directora, representantes legales y estudiantes al ver lo que se logró con los estudiantes de inicial, adquiriendo destrezas y habilidades para el desarrollo motor grueso, mediante los juegos lúdicos basados en valores como el respeto, compañerismo y el de la amistad, utilizando las herramientas adecuadas para cada actividad lúdica.

Conclusiones

- ✚ La guía didáctica pretende contribuir al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4y 5 años de la Unidad Educativa “Tránsito Amaguaña”
- ✚ Se espera que con esta guía de ejercicios lúdicos sea un aporte de gran ayuda en la unidad educativa, tanto para los docentes como para los representantes legales, que sirva de apoyo para el desarrollo de destrezas y habilidades.
- ✚ La finalidad de la guía es poner en práctica todas estas actividades ya que el jugar es una necesidad vital para los niños porque exploran, experimentan y llegan a comprender el mundo que los rodea.



Recomendaciones

- ✚ Según los resultados obtenidos es indispensable que el docente seleccione actividades de la guía didáctica adecuadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- ✚ Sería factible que los docentes implementen actividades recreativas de la guía didáctica y además que estén en constantes capacitaciones y obtener la información apropiada del tema de las actividades lúdicas que debe ejecutar en el aula de clases.
- ✚ La finalidad de la guía es poner en práctica todas estas actividades ya que el jugar es una necesidad vital para los niños porque exploran, experimentan y llegan a comprender el mundo que los rodea.

Bibliografía

- Conceptos de lúdico*. (2015). Obtenido de definicion en concepto:
<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico>
- Acosta , L., Abreu, O., & Coronel, M. (2015). Sistema de Formación Pedagógica en la Universidad de Otavalo Ecuador. Otavalo, Ecuador.
- All Rights Reserved. (2015). *Qué es la lúdico*. Obtenido de quees.la:
<http://quees.la/ludico/>
- Anaya Meneses, M. E. (7 de Abril de 2013). *Desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación*. Obtenido de motricidad:
www.sieteolmedo.com.mx
- Anaya Meneses, M. E. (abril de 2013). *siete olmedo*. Recuperado el 14 de mayo de 2015, de Siete olmedo: <http://sieteolmedo.com>
- Arias, F. G. (2006). *El proyecto de investigacion* . Caracas: episteme.
- Armijos, M. (30 de agosto de 2012). *Ejercicios de motricidad gruesa*. Recuperado el 13 de mayo de 2015, de Ejercicios de motricidad gruesa.
- Asamblea Constituyente del Ecuador. (2010). *Constitución 2008*. Montecristi: Gaceta Constituyente.
- Bastidas, J. (2005). *Desarrollo de motricidad en los niños de preescolar*. Recuperado el 15 de mayo de 2015, de Desarrollo de motricidad en los niños de preescolar:
<http://www.monografias.com>
- Briner, E. (s.f.). *¿Qué es correr?* Obtenido de Recorrer una forma de vida:
www.revistarecorrer.com.ar
- Burgos Navarrete, V. (31 de Mayo de 2010). *El juego didáctico*. Obtenido de Didactica lúdica: <http://www.google.com>
- Cabezuelo Huerta, G., & Frontera Izquierdo, P. (2010). *El desarrollo psicomotor. desde la infancia hasta la adolescencia* . Madrid: Narea.
- Cerdas, Polaco & Rojas. (2002). EL NIÑO ENTRE CUATRO Y CINCO AÑOS: CARACTERÍSTICAS DE SU DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL, PSICOMOTRIZ Y COGNITIVO-LINGÜÍSTICO. *Revista Educación* 26(1): 169-182, 174-177.
- Daza Cuello, M. (1 de Septiembre de 2010). *La lúdica*. Obtenido de La lúdica:
<http://www.google.com>
- Definición de. (2008). *Definición de didáctica*. Obtenido de Qué es, Significado y concepto: <http://definicion.de/didactica>

- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo, S.A.
- García Velazquez, A., & Llull Peñalba, J. (2009). *El juego infartil y su metodología*. Editex.
- García, A., & Llull, J. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Gonzalez, G. (2015). guía de observacion . odosys, 1-1.
- Grande, I., & Abascal, E. (2010). *Análisis de encuesta*. Madrid: ESIC.
- Guillermo, E. (2 de Abril de 2013). *Concepto de caminar-Artinaid*. Obtenido de concepto de caminar: [www.artinaid.com/2013/04/concepto de caminar/](http://www.artinaid.com/2013/04/concepto-de-caminar/)
- Gutierrez M., A. (2010). *Curso de elaboración de tesis y actividades académicas*. Quito: Serie Didácticas A.G.
- Heinemann, K. (2010). *Introducción a la metodología de la investigación empírica: en las ciencias del deporte*. Barcelona: Paidotribo.
- Hirsh-Pasek, K. (2013). La importnca del juego en la educacion temprana . *Educar chile*.
- Indice Definición. (2010). *Definicion abc tu diccionario hecho facil*. (D. ABC, Productor) Obtenido de diccionario: <http://www.definicionabc.com/social/ludico.php>
- Indice definiciones. (2010). *Definiciones ABC*. Obtenido de ¿Qué es correr?: <http://www.definicionabc.com/deporte/correr.php>
- Izquierdo Arellano, E. (200?). *Investigación científica: métodos y diseños de investigación* . Loja: Cosmo.
- Jimenez Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica*. Bogotá: Aula abierta.
- Jimenez Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: Aula abierta.
- Mieles Gordón, A., & Williams Browne, K. (2001). *La infancia y su dearrollo*. Delmar.
- Ministerio de educación/dirección nacional de educación inicial. (2010). *Curriculo institucional para la educación inicial*. Quito: Ministerio de educación.
- Moreno Bayardo, M. G. (2010). *Introducción a la metodología de la investigación educativa 1*. México: Progreso.
- Ortiz Ocaña, A. (2010). *Educación Infantil:afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica y problemas de aprendizajes*. Litoral.
- Ospina Gutierrez, E. (15 de Diciembre de 2012). *Importancia y beneficio de la lúdica*. Obtenido de La infancia: [htt://la infancia-juegoludico](http://la-infancia-juegoludico)

- POPPER, k. R. (2008). La lógica de la investigación científica . En k. R. POPPER, *La lógica de la investigación científica* . Mexico: Tecnos.
- Qué es caminar. (2015). *Que es caminar*. Obtenido de que es caminar:
<http://quees.la/caminar/>
- Ramos Serpa, G. (2010). Los fundamentos filosóficos de la educación como reconsideración crítica de la filosofía de la educación. *Iberoamericana de Educación, 2*.
- Reyes, P. (24 de Mayo de 2011). *Actividades lúdicas*. Obtenido de Actividades lúdicas-Scribd: <https://es.scribd.com>
- Reyes, P., & Cañisalez, O. (2012). *Actividades Lúdica*. Recuperado el 10 de mayo de 2015, de Lúdica: <http://www.scribd.com>
- Rodriguez, E. M. (18 de agosto de 2014). *Juegos de motricidad gruesa para preescolar*. Recuperado el 14 de mayo de 2015, de Juegos de motricidad gruesa para preescolar: <http://www.bebemundo.com>
- Rodriguez, I. B. (2010). propuest de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuarto ciclo. *efdeportes.com*, 1-1.
- Rodriguez, I. B. (2010). propuesta de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuarto ciclo. *efdeportes.com* , 1-1.
- Rojas Soriano, R. (2002). *Investigacion social: teoria y praxis*. Madrid: Plaza y Váldes, S.A. de C.V.
- Romero, g. (2012). *Actividades fisicas recreativas*. Recuperado el 14 de mayo de 2015, de Actividades fisicas recreativas.
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagogica en educacion inicial. *efdeportes.com*, 1-1.
- Smith L & Thelen, E. (2003). Development as a dynamic system. Trends in cognitive science,7, 343-348. DOI: 10.1016/S1364-.
- TAMAYO, & TAMAYO, M. (2003). *El proceso de la investigación*. México: LIMUSA, S.A.
- TAMAYO, & TAMAYO, M. (2010). *El proceso de la investigación científica*. México: LIMUSA.
- Tamayo, M. (2010). *El proceso de la investigación científica: incluye evaluación y administración de proyectos de investigación*. México: Limusa.
- Taringa. (3 de Junio de 2010). *La importancia del juego en la educación*. Obtenido de La importancia del juego en la educación - Taringa!: www.taringa.net

- Tenbrink, T. D. (2010). *Evaluación guía práctica para profesores*. Madrid: Narea, S.A.
- Ureña , J. (17 de Abril de 2002). El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. *Revista Educación* 26(1), 2002, 175.
- Vegas Rubiales, F. M., García Ortega, M. D., & Vegas Rubiales , A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Malaga: Innovación y Cualificación, S.L.
- Venegas Rubiales, F. M., García Ortega, M. d., & Venegas Rubiales, A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Malaga: Innovación y Cualificación, S.L.
- Viano, V. (2004). *Actividades y juego para desarrollar la inteligencia*. Barcelona: Ceas.S.A.
- Villena Valenzuela, B. L. (Marzo de 2014). Guías de estrategias Lúdicas para potenciar el desarrollo de valores de niñas y niños del nivel de educación inicial 2, del taller infantil Nikobari. Quito, Ecuador.
- Zapata, O. A. (2011). *Juego y aprendizaje escolar: Perspectiva Psicogenética*. México: Pax.

ANEXOS

Máster.

Silvia Moy-Sang Castro.

**DECANA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA,
LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

Ciudad.

De mi consideración.

En virtud de las autoridades de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la educación, me designó Consultor Académico del Proyecto Educativo de licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educadores de Párvulos el día 7 de marzo de 2015.

Tengo a bien informar lo siguiente:

Que las integrantes Tamayo Correa Clara Patricia con C.C: 1203901002 y Velásquez Espinoza Rosa Esperanza con C.C: 0925574964. Diseñaron el Proyecto Educativo con el Tema: **"INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO SOBRE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA TRÁNSITO AMAGUAÑA DE LA ZONA 8 DEL DISTRITO MONTE SINAI DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL PARROQUIA TARQUI PROPUESTA: DISEÑO DE UNA GUÍA DE EJERCICIOS LÚDICOS"**.

El mismo que ha cumplido con las directrices y recomendaciones dadas por el suscrito.

Las participantes satisfactoriamente han ejecutado las diferentes etapas constitutivas del Proyecto, por lo expuesto se procede a la **APROBACIÓN** del Proyecto, y pone a vuestra consideración el informe de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



MSc. POZO CAMACHO MARCIA
CONSULTORA ACADÉMICA



Guayaquil, lunes 25 de Mayo del 2015

Señores

Unidad Educativa " Tránsito Amaguaña"

Prof. Priscilla Larrosa Lino

Rectora

Por medio de la presente solicitamos a usted muy encarecidamente me de autorización para realizar unas encuestas el día de hoy, a la directiva, docente y padres de familia, con la finalidad de anexar esta información a nuestra tesis universitaria para finalizar la carrera de Educadores de Párvulos de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Semi-Preencial.

Agradeciendo de antemano la atención brindada a la presente, quedo de usted,

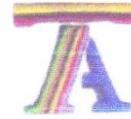
Atentamente,

Patricia Tamayo Correa
Estudiante de Párvulos

Rosa Velásquez Espinoza
Estudiante de Párvulos

Recibe Conforme
Prof. Priscilla Larrosa Lino
Rectora





CERTIFICADO

La suscrita Rectora de la Unidad Educativa Tránsito Amaguaña “ Lcda. Priscila Larrosa Lino ”, por medio de la presente, certifica que:

Las estudiantes de la Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, especialización Educadores de Párvulos: CLARA PATRICIA TAMAYO CORREA con cedula de ciudadanía # 1203901002 y ROSA ESPERANZA VELASQUEZ ESPINOZA con cedula de ciudadanía # 0925574964, aplicaron unas encuestas al personal docente, directivo y representantes legales del plantel, y trabajaron en su proyecto con los niños de inicial.

Particular que certifico para los fines consiguientes.

Guayaquil, 19 de junio de 2015.


Lcda. Priscila Larrosa Lino
Angela Priscila Larrosa Lino
Rectora



Fotografías



En la Unidad Educativa Tránsito Amaguaña



Encuesta a la directora del plantel educativo



Encuesta a las 4 docentes de inicial y socializando con las demás docentes



Socialización con el personal docente



Socialización de la encuesta a los representantes legales



Explicación del juego del gato y el ratón



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

TEMA: Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 a 5 años de edad.

OBJETIVO: Examinar la implementación de actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso en niños de 4-5 años mediante una investigación de campo, para el diseño una guía de ejercicios lúdicos.

INSTRUCCIONES: Muy comedidamente se solicita que lea atentamente cada una de las preguntas que están a continuación y conteste haciendo una marca en la respuesta que más se aproxime a su situación personal.

1. Totalmente de acuerdo
2. De acuerdo
3. Indiferente
4. En desacuerdo
5. Totalmente en desacuerdo

Encuesta para Directora y Docentes

N°	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	Aplica usted las diferentes actividades lúdicas en el área de trabajo con los niños.					
2	Está de acuerdo que actividades lúdicas son indispensables para la socialización e interacción en los niños.					
3	Usted cree que las actividades lúdicas promueven el desarrollo psicosocial en los niños.					
4	Estima usted que el jugar desarrolla destrezas y habilidades en los niños.					
5	Considera usted que el juego es una motivación para que los niños realicen actividades físicas.					
6	Aplica usted actividades didácticas que ayuden al desarrollo de habilidades motrices en los niños.					
7	Piensa usted que la expresión corporal desarrolla el motor grueso en los niños.					
8	Realiza usted actividades motrices que benefician un buen equilibrio en los niños.					
9	Adopta usted guías lúdicas en el momento de trabajar con los niños.					
10	Aplica una guía de ejercicios lúdicos para trabajar con los niños.					



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA EDUCADORES DE PÁRVULOS

TEMA: Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso de los niños de 4 a 5 años de edad.

OBJETIVO: Examinar la implementación de actividades lúdicas en el desarrollo motor grueso en niños de 4-5 años mediante una investigación de campo, para el diseño una guía de ejercicios lúdicos.

INSTRUCCIONES: Muy comedidamente se solicita que lea atentamente cada una de las preguntas que están a continuación y conteste haciendo una marca en la respuesta que más se aproxime a su situación personal.

6. Totalmente de acuerdo
7. De acuerdo
8. Indiferente
9. En desacuerdo
10. Totalmente en desacuerdo

Encuesta para Representantes Legales

N°	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	indiferente	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	Conoce los beneficios de los juegos que realiza la maestra con los niños.					
2	Las actividades de juego son la mejor forma para interactuar con sus niños					
3	Aplica las actividades de juego que promueven el desarrollo en los niños					
4	Realiza juegos que desarrolla destrezas y habilidades en los niños					
5	piensa que el juego es una motivación para realizar actividades físicas					
6	Efectúa actividades prácticas que ayudan al desarrollo de habilidades motrices en los niños					
7	Considera usted que el desarrollo motor mejora la capacidad de expresión corporal en los niño					
8	Cree usted que las actividades motoras beneficia la obtención de un buen equilibrio en los niños					
9	Conoce alguna guía de ejercicios de juegos para aplicarla con su niño					
10	Considera que los docentes deban de adoptar guías de ejercicios lúdicos para trabajar con los niños					

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
TÍTULO Y SUBTÍTULO: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO MOTOR GRUESO DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD EN LA UNIDAD EDUCATIVA TRÁNSITO AMAGUAÑA DE LA ZONA 8 DEL DISTRITO MONTE SINAI DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL PARROQUIA TARQUI EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016. DISEÑO DE UNA GUÍA DE EJERCICIOS LÚDICOS.	
AUTORAS: TAMAYO CORREA CLARA PATRICIA VELÁSQUEZ ESPINOZA ROSA ESPERANZA	TUTORA: . MSc. MARCIA POZO CAMACHO REVISORES: . MSc. HILDA ALVAREZ . MSc. JUAN PEÑA
INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	FACULTAD: FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA: EDUCADORES DE PÁRVULOS	
FECHA DE PUBLICACIÓN: AÑO 2017	No. DE PÁGS: 117 PAGS
TÍTULO OBTENIDO: LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA	
ÁREAS TEMÁTICAS: EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TRÁNSITO AMAGUAÑA" AMBITO EDUCATIVO: EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	
PALABRAS CLAVE: (Actividades lúdicas) (Motor Grueso) (Ejercicios lúdicos)	
RESUMEN: El presente proyecto educativo investiga la influencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Tránsito Amaguaña, de la zona 8 del Distrito Monte Sinaí circuito 2 de la Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, parroquia Tarquí". La finalidad de esta investigación es diseñar una guía de ejercicios lúdicos, en la cual se podrán emplear varias actividades para incrementar el desarrollo motor grueso. El problema radica sustancialmente en que los educandos presentan un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, las causas, falta de motivación e innovación en sus juegos, deficiente nutrición, entre otras. La investigación se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky el enfoque del diseño metodológico es cualitativa y cuantitativa, en la cual se procedió a una investigación bibliográfica, de campo tipo descriptiva, apoyada por el método explicativo. Para obtener información se aplicó la encuesta a los docentes y representantes legales, se investigó en textos, revistas, páginas web, que ayudaron a las investigadoras a la obtención de información relevante para este estudio, toda información fue tabulada, resuelta y representada en tablas y gráficos estadísticos, los cuales dieron las bases para el análisis e interpretación de resultados, estos expresaron que es necesario desarrollar el área motora gruesa de los niños, motivándola por medio de las actividades lúdicas guiadas por la familia y educadores. Se soluciona el problema a través de la propuesta de aplicar los resultados del proceso investigativo que permitirán motivar el correcto desarrollo de sus habilidades y destrezas para su completa formación integral.	
No. DE REGISTRO (en base de datos):	No. DE CLASIFICACIÓN:
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES	Teléfono: E-mail:
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Secretaría de la Facultad Filosofía
	Teléfono: (2294091) Telefax: 2393065
	E-mail: fca@uta.edu.ec