



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“MANEJO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DOMINO Y SU
INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA EN EL AULA TALLER DE
LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA PARROQUIA
ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE
COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012.”**

Tesis presentada previa la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.

Autora:

Carrillo Balladares Mery Jeaneth

Directora:

Lic. M.Sc: Constante Barragán María Fernanda

LATACUNGA –ECUADOR

ENERO 2013

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación: **“MANEJO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DOMINO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA EN EL AULA TALLER DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012”**, es de exclusiva responsabilidad de la autora.

Carrillo Balladares Mery Jeaneth

C.I. 1717869481

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de directora de tesis bajo el título:

“MANEJO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DOMINO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA EN EL AULA TALLER DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”

Carrillo Balladares Mery Jeaneth postulante de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, Licenciatura en Parvularia considero que la presente tesis cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de validación de anteproyecto que el Honorable Consejo de Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio.

Latacunga, Junio 20 del 2012

.....
Lic. M.Sc. Constante Barragán María Fernanda
DIRECTORA DE TESIS



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del tribunal de Grado aprueban el presente informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto la postulantes **Carrillo Balladares Mery Jeaneth** con el título de Tesis “**“MANEJO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DOMINO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA EN EL AULA TALLER DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERIODO 2011-2012.”** ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Defensa de Tesis.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes según la normativa institucional.

Latacunga, 08 de enero del 2012.

Para constancia forman:

.....
Licda. Mayra Barrera
PRESIDENTA

.....
Licdo. Geovanny Arroyo
MIEMBRO

.....
Licda. Silvia Coello
OPOSITOR

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi esposo, a mi hijo y a mis padres quienes con su apoyo me han sacado en adelante y me han ayudado a culminar con mis estudios y alcanzar mi meta trazada los mismos que fueron ejemplo de sacrificio y estaban a mi lado cuando más necesitaba brindándome sus sabios consejos los cuales me han servido para ser una persona llena de valores y principios, capaz de sobresalir en adelante ante cualquier obstáculo que se interponga en mi camino.

Mery Carrillo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a dios, a mamita virgen y al niño Jesús por cuidarme y guiarme en mi camino a seguir.

Agradezco también a mi esposo, a mi hijo y a mis padres quienes me han estado regalando todo su apoyo para llevar a cabo dicha investigación.

También a la Universidad Técnica de Cotopaxi y sus docentes de la carrera de Parvularia quienes me permitieron cumplir como profesional.

De manera especial también quiero agradecer a la M.Sc. María Fernanda Constante que gracias a sus amplios conocimientos y consejos ha sabido guiarme en el desarrollo del tema investigado.

Mery Carrillo

ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁG.
PORTADA	i
AUTORÍA	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
AVAL DE TRADUCCIÓN	xii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. Fundamentación teórica.....	3
1.1. Antecedentes.....	
1.1.2. Breve Reseña Histórica.....	5
1.1.3 Jugar a los domino.....	6
1.1.4 Desarrollo de la motricidad fina.....	7
Categorías fundamentales.....	8
1.2. Fundamentación teórica del objeto de estudio.....	9
1.2.1. Formas de manipulación.....	
1.2.2. Fundamentos, reglas y técnicas.....	12
1.2.2.1. Caracterización de los juegos didácticos domino.....	15
1.2.3. Desenvolvimiento del ejercicio.....	17
1.2.4. Desarrollo motor.....	22
1.2.4.1. Evolución del desarrollo motor	23
1.2.4.2. Principios del desarrollo motor	25
1.2.5. Didáctica metodológica para el desarrollo de la motricidad fina.....	
1.2.5.1. Formas de utilizar la didactica	28
1.2.5.2. Clases de didácticas para el desarrollo motor	29
1.2.6. Destrezas y conocimientos manuales	30
1.2.6.1. Destrezas manuales.....	31
1.2.6.2. Actividades cotidianas para desarrollar la motricidad fina.....	
1.2.6.3. Conocimientos manuales.....	32

CAPÍTULO II

2.1 Caracterización del objeto de estudio o sitio de investigación.....	34
2.2. Diseño de la propuesta.....	34
2.3 Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Ing. Hernán Yáñez rector de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	38
2.4. Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a la M.Sc. Rocío Peralvo Directora de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	39
2.5 Análisis e interpretación de resultados de la entrevista realizada a la Lic. Catherine Culqui Coordinadora de la Carrera de Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	40
2.6.- Análisis e Interpretación de resultados de la entrevista realizada a los Docentes en la Carrera de Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	41
2.7 Análisis e interpretación de datos dela encuesta realizada a las Estudiantes de Primero Parvularia Paralelo “C”.....	43
Conclusiones.....	53
Recomendaciones.....	54

CAPÍTULO III

3. Desarrollo de la propuesta.....	55
3.1 Datos informativos	
3.1.1. Institución Ejecutora.....	
3.1.2. Beneficios.....	
3.1.3. Ubicación.....	56
3.1.4 Equipo técnico responsable.....	
3.2. Objetivos.....	
3.2.1.- Objetivo General.....	
3.2.2 Objetivos Específicos.....	57
3.3. Justificación de la propuesta.....	
3.4. Importancia.....	58
3.5. Descripción de la propuesta.....	60
3.6.- Plan operativo de la propuesta.....	61
Talleres	
Descubriendo los animales domésticos.....	64
Mis primeras letras.....	67
Jugando con los números.....	70
Me divierto con las profesiones.....	73
Elaborando mi propio domino.....	76

Recordando mis vocales.....	79
Moviendo mis manos y dedos.....	82
Aprendiendo el abecedario.....	85
Perdidos en la selva.....	88
Enriqueciendo a la motricidad fina.....	91
Buscando mis colores.....	94
Jugando con mi creación.....	97
Conclusiones.....	100
Recomendaciones.....	101
Referencias Bibliográficas.....	102
ANEXOS	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

TEMA: “MANEJO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DOMINO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA EN EL AULA TALLER DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012.”

Autor: Carrillo Balladares Mery Jeaneth

RESUMEN

La presente investigación trata a cerca de la de la recopilación de datos informativos, con la finalidad de fomentar en las estudiantes el amor por los juegos didácticos domino siendo el pilar fundamental que incentiva a crear en ellas un fuerte deseo de aprender a jugar obteniendo así un cariño perdurable por los juegos didácticos domino, los mismos que son de suma importancia para desarrollar el área motriz específicamente la motricidad fina.

Es importante la investigación que se está realizando en el aula taller de la UTC con lo cual las estudiantes de la carrera se guiaran sobre el manejo de los juegos didácticos domino y su incidencia en la motricidad fina la misma que es necesaria para potencializar cada una de las macro destrezas , con la ayuda de dichos juegos las estudiantes desarrollan sus conocimientos y capacidades así también su pensamiento, critico emprendedor y analítico entre otros así abriendo puertas en su vida profesional que conlleva a la formación integra y al inculcamiento de ideas significativas y duraderas.

La presente investigación se lo está llevando a cabo con la finalidad de proporcionar herramientas necesarias a las estudiantes de carrera de la UTC para fomentar su autonomía, seguridad e independencia y obtengan la capacidad propia de tomar sus propias decisiones de acuerdo a sus posibilidades y nivel de pensamiento pero siempre y cuando tomen en cuenta una libertad ilimitada, respetando el criterio o sugerencias que provienen de las demás personas.

Palabras claves

Juegos didácticos domino, motricidad fina, psicomotricidad, motivación, conocimientos, actividades, habilidades, destrezas, valores, desarrollo motriz.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

THEME:

MANAGEMENT OF DOMINOES DIDACTIC GAMES AND ITS IMPACT ON THE FINE MOTOR SKILLS IN THE WORKSHOP CLASSROOM OF THE NURSERY EDUCATION MAJOR AT THE COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY IN THE ELOY ALFARO PARISH, LATACUNGA CITY, COTOPAXI PROVINCE, PERIOD 2011-2012.

Author: Carrillo Balladares Mery Jeaneth

ABSTRACT

This research is about gathering data in order to encourage students' interest for learning games, dominoes is the mainstay that promotes them to create a strong desire to play until getting a long-term love for the dominoes didactic games, which help to develop the motor area specifically fine motor skills.

This research which is being done in the workshop classroom at the Cotopaxi Technical University (CTU) is important because the major's students are guided in the management of the dominoes didactic games and its impact on fine motor skills. It is necessary to induce each of the macro skills with help of those games which allow students' knowledge, skills, critical thinking, analytical development, etc. Consequently, they open doors in their professional life that leads the integral formation and the inculcation of significant and long-term ideas.

This study is being carried out in order to provide tools to major's students at the CTU to promote self-confidence and independence and get one's ability to make their own decisions according to their possibilities and thought level taking into account an unlimited freedom, respecting the opinion or suggestions that come from others.

Key Words:

Dominoes didactic games, fine motor skills, psychomotor functions, motivation, knowledge, activities, abilities, skills, values, motor development.

Revisado por:

.....

Lic. Ana Lucia Constante Noroña

C.I. 050259647-1

INTRODUCCIÓN

La presente guía sobre el manejo de los juegos didácticos domino para las estudiantes de la Carrera de Educación Parvularia busca motivar y difundir los conocimientos de las mismas, dichos contenidos actividades y métodos de trabajo para un correcto manejo de dichos juegos se lo realizara posibilitándole la adquisición de diversas destrezas y así llegar a descubrir juntos las maravillosas habilidades que se puede obtener con dichos juegos.

La buena maestra parvularia, y los maestros y maestras que trabajan en esta carrera saben cómo es el uso del juego didáctico, el juego no solo da alegría, lo cual de por si es ya suficiente justificativo, para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental de su labor diaria, sino que robustecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral.

La finalidad de los talleres de los juegos didácticos dóminos es la de orientar a las estudiantes sobre la actividades de dichos juegos que permiten el desarrollo de la creatividad motriz para desarrollar la motricidad fina, con lo cual también pretendemos que dicha investigación para el proyecto sirva también como guía de consulta y referencias de lo cual se puede desprender nuevas ideas o nuevas propuestas que enriquezcan el desarrollo motriz de cada una o uno.

Los talleres propuestos se presentan de una manera sencilla que permiten ponerlos en práctica fácilmente, y así mismo que se les pueda adaptarse a las condiciones y posibilidades de estar sumamente capacitadas y preparadas para su vida profesional como maestras Parvularias.

En el Capítulo I: Se hace referencia a los fundamentos teóricos sobre el objeto de estudio además se describe los antecedentes investigativos, categorías fundamentales y la fundamentación teórica, es decir la causa y el efecto por sus respectivos conceptos la clasificación e importancia de dicha información.

En el Capítulo II: Comprende una breve caracterización de la institución y el análisis e interpretación de resultados de la investigación realizada al personal tanto administrativo y educativo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

En el Capítulo III: Se basa en el diseño y aplicación de la propuesta, justificación, objetivos y descripción con resultados generales de la elaboración e interpretación de la propuesta, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y por ultimo anexos de la misma.

CAPÍTULO I

1.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 ANTECEDENTES O MARCO REFERENCIAL

JOSÉ MARTÍ PÉREZ (1891) “Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura.”

Según este autor el dominó es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de cero a seis puntos.

El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles. Hay otras variantes de juegos de dominó, en las que hay valores de 0 a 9 en vez de 0 a 6, lo que da un total de 55 fichas.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara, entre ellos tenemos los juegos didácticos dominó los cuales son de mucha importancia para tener un buen desarrollo de la motricidad fina.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

ARISTÓTELES (1590) “La inteligencia consiste no sólo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica.” (Pág. 25-26-27)

Los juegos didácticos domino son muy importantes en la vida del educador porque son factores, estrategias, metodologías para un fácil desenvolvimiento en la motricidad fina.

Juegos Didácticos. En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. El Juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes pues vivimos en una sociedad que está basada en reglas.

Además los juegos permiten a los estudiantes desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta, además favorece el intercambio grupal.

FREUD (1852) “El sabio no dice todo lo que piensa, pero siempre piensa todo lo que dice.” (pág. 15-18)

Rescata de la imaginación la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo

que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se nos presentan a lo largo de la vida, la motricidad fina es un aspecto fundamental la cual nos ayuda al movimiento de nuestras manos las mismas que son útiles para ejecutar cualquier actividad.

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación superior, tienen su fe puesta en los métodos y en particular los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos Profesionales y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza.

Los juegos didácticos domino son utilizados por un 60% de toda la población a nivel mundial por lo cual también un 60% desarrollan lo que es la motricidad fina, porque al manipular los juegos didácticos las personas están desarrollando la motricidad.

1.1.2 BREVE RESEÑA HISTÓRICA

Los domino son de simples bloques de construcción que pueden armarse de innumerables maneras con el fin de crear una gran variedad de juegos. Es un juego que exige mucha capacidad y de estrategia. Los domino serían partes de juego de origen chino.

Se habrían dotado los domino de origen más antiguo, efectivamente se habría encontrado un juego de domino en la tumba de Touthankamon en Egipto.

Los domino nacieron de la derivación del juego de dados indio, conocido en Europa bajo el dado a seis-cara, los chinos modificaron este dado en parte plana reversible representando puntos, de 1 en 6 puntos. En Europa sería apareció una cara suplementaria, el blanco. Partes fabricadas al origen en marfil.

La palabra “domino” sería la causa, a una semejanza entre las partes del juego de domino y la ropa de las religiosas las de Dominica (blanco cubierto de un cabo negro).

Los rastros más antiguos del juego de domino que fue encontrado en Europa en siglo XVIII. Fue aparecido en primer lugar en Italia antes de esto propagar al resto de Europa (18.o final), que se han convertido en uno de los juegos más populares en las publicidades y la familia del alta categoría.

En la actualidad, los domino se juegan en todo el mundo. Es especialmente popular en América Latina, donde los domino se consideran como el juego nacional de numerosos países del Caribe. Él ya de los torneos de domino que se celebra cada año en numerosos países, y existe numerosos clubes locales domino en numerosas ciudades en todo el mundo.

Los domino se practican bajo varias alternativas de juego. Inicialmente nos enteraremos de las normas básicas, luego las normas de las distintas alternativas. Comenzarán sobre la base de un juego de domino doble 6 que contendrá 28 domino.

1.1.3 JUGAR A LOS DOMINO

Varios métodos de juego se ofrecen ustedes. Pueden jugar a los domino de la manera más clásica que esté entre amigos, con un verdadero juego de domino o, sobre su ordenador.

Pueden jugar gratuitamente a los domino en línea o con dinero, Pero también pueden cargar a distancia programas informáticos gratuitamente e instalarlos sobre su ordenador.

En el mundo de los juegos existen varios tipos de dominós tanto para la diversión como también para la educación así tenemos los dominós de: puntos,

letras,vocales,profesiones,animalesdomesticos,animalesalvajes,avesedario,transp
ortes,colores,números,etc,etc.

Por la misma razón estos juegos didácticos domino influyen en el desarrollo de la Motricidad fina la misma que influye mucho en los movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo

1.1.4 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

La estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura. Si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos.

CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.2.1. FORMAS DE MANIPULACIÓN

JEAN PIAGET (1972) “La naturaleza no nos otorga la virtud; ser bueno es un arte”

El juego didáctico domino es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos interactivos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego. De acuerdo al autor ya mencionado dice que los juegos o juguete requieren de fundamentos y técnicas importantes para la manipulación correcta y eficaz para obtener buenos resultados y buenos conocimientos en sus actividades a realizarse. Se debe iniciar cuando ya se haya conseguido la independencia de brazo, mano y dedos.

Debería completarse con actividades de coordinación general. Se le debe ofrecer al las estudiantes toda la ayuda posible en la realización de las actividades, conversando posteriormente con él sobre lo realizado.

Los juegos didácticos domino son actividades de lanzar, tomar; actividades de destreza de manos; actividades de destreza de dedos; actividades de coordinación de acciones y actividades grafo motrices. Existe un gran variedad de juegos que implican el cálculo mental, la comprensión de la secuencia numérica, relación biunívoca (uno a uno) y muchos otros conceptos numéricos que al manipular se refuerzan en forma automática.

La propuesta del uso de juegos y actividades que refuercen el manejo de, propone una herramienta para que estos, mientras desarrollan sus destrezas sociales, aumenten su capacidad para calcular y reconocer cantidades de objetos,

adicionando, disminuyendo, repitiendo o separando cantidades; conceptos básicos anteriores a los de suma, resta, multiplicación y división.

La propuesta del uso del domino en clase, se relaciona con la capacidad de ver una cantidad de elementos y lograr identificarla, sin necesidad de contarlos uno por uno.

Domino etapa #1: Se pone en práctica con estudiantes de nivel preescolar y primer grado inicial; ya que inician el uso de domino con cantidades de 0 a 4 elementos. Objetivos: Lograr identificar la cantidad de elementos presentes en el domino, al ver el objeto, sin necesidad de contarlos uno a uno.

Es importante aclarar que este objetivo inicialmente no se cumple, pues se deberá comenzar contando objetos, esa es la forma en que nos damos cuenta de su comprensión del concepto de cantidad, así como de la capacidad para recordar la secuencia numérica y el reconocimiento de los numerales.

Utilizando el dominio de elementos, los estudiantes inician el juego, que consiste en unir las piezas del domino con otra que contenga la misma cantidad de elementos en su mitad correspondiente.

El dominio de elementos y numerales, se utiliza para que los estudiantes realicen el mismo juego, después de que estos ya dominan las cantidades; entonces por medio de este segundo domino se revisa la identificación y dominio de los numerales, así como su asociación con la cantidad de objeto

Las fichas mágicas: son fichas que tienen de un lado elementos y del otro lado un numeral; en este caso, se pueden unir el numeral de una ficha a otra que tenga el mismo numeral o la misma cantidad de elementos que el numeral

Las fichas que se utilizan, son primero las que tienen elementos, segundo las que tienen numerales, posteriormente se combinan ambos grupos y se permite que unan el numeral de una ficha con otra que tenga la misma cantidad.

Es muy importante seguir esta secuencia, pues es recomendable que sea un proceso posterior, para que relacione la cantidad con un símbolo numeral.

Un domino didáctico puede ser definido como un conjunto de fichas con motivos gráficos y/o grafemáticos que tienen como objetivo realizar ejercicios lúdicos de manipulación y construcción, pensamiento, relación, atención, vocabulario, comentario, etc. Los puntos de las fichas del juego habitual son sustituidos por motivos como frutas, objetos escolares, escenas callejeras, vehículos, etc.

Los motivos deben ser adecuados al tema curricular que se quiera trabajar. Existen numerosos juegos de fichas en los comercios especializados en juguetes didácticos. Aquí ofrecemos un conjunto de 28 fichas con objetos escolares, Para realizar un domino bastaría imprimir el conjunto, plastificar las hojas impresas y recortar cada ficha, una vez impresas, pegarlas sobre material adecuado para la manipulación infantil. Los posibles juegos han de seguir las pautas y reglas del domino.

El juego con el cuento o con el poema de Lorca (versos ilustrados) es diferente al clásico juego de domino. Se pretende ejercitar la comprensión lectora. Se han de unir las fichas de modo que enlace adecuadamente texto con imagen y así hasta unir la totalidad de las fichas que, en cada caso, comprende el juego. El PDF puede ser impreso, plastificado y recortado. Las imágenes han sido tomadas de páginas de Internet y modificadas convenientemente por medio de la aplicación informática Crea Domino.

La psicomotricidad fina trabaja todas las actividades relacionadas con las manos, la precisión y la coordinación. En la etapa infantil, es importante adquirir habilidad tanto en la coordinación viso-manual como en la motricidad facial, fonética y gestual. Para conseguirlo, es preciso desarrollar un proceso de ensayo y de habilidades de experimentación y manipulación de los objetos. Todas las actividades relacionadas con la pintura, la punción, son muy útiles para desarrollar la coordinación que requiere la motricidad fina, Los juegos didácticos

domino son muy indispensables para desarrollar el conocimiento y la capacidad de cada ser humano por lo cual creemos que es factible que en las instituciones dar mejoramiento en la enseñanza y en el conocimiento de estos juegos didácticos para que aprendan la destreza y desarrollen sus habilidades, los juegos didácticos domino tienen diferentes formas de manipulación por lo cual deberían aprender a utilizar correctamente el domino.

1.2.2 FUNDAMENTOS, REGLAS Y TÉCNICAS

MARÍA MONTESSORI (1996) "Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión."

Montessori les describe juegos didácticos domino como juegos solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero la observación es salir a ciudades, campos, montañas, mares... para mirar su orden. Dicho orden da cuenta de una evolución de la naturaleza y de un desenvolvimiento histórico del hombre. Pero el objetivo de la observación no es reconocer tales leyes de evolución y de desenvolvimiento, sino que es ver en el orden reinante una manifestación de la creatividad humana. Y dentro de ella, llegarse hasta el alma de esa creatividad que es la palabra, que es la palabra poética pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones para lo cual deben saber utilizar técnicas, reglas y fundamentos para llevar a cabo la utilización de los juegos domino.

En este trabajo se hace una caracterización de los juegos didácticos profesionales, se aporta una definición según el enfoque pedagógico del autor, se detallan los objetivos, características y fases de los mismos, y se explican los principios básicos que rigen su estructuración y utilización, tales como la participación, el dinamismo, el entretenimiento, la interpretación de papeles y la competencia. Se exponen los requisitos para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos profesionales, su importancia y la clasificación de los mismos. Se propone un conjunto de juegos didácticos profesionales que han sido empleados en todas las escuelas politécnicas de Economía de la provincia Holguín en función de activar el aprendizaje de los estudiantes.

Al analizar integralmente el proceso pedagógico profesional de las escuelas politécnicas se advierte que, en ocasiones, los juegos didácticos domino se utilizan como conocimientos técnicos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones. Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio de la Educación Técnica y Profesional, es preparar un trabajador altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que los estudiantes desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico – técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos técnicos adquiridos activa y creadoramente.

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

Se necesita aprender el manejo de los juegos didácticos domino, a analizar críticamente la realidad productiva y transformarla, a identificar conceptos

técnicos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento profesional de una manera amena, interesante y motivadora. Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber profesional, el protagonismo estudiantil, de manera tal que no haya miedo en resolver cualquier situación técnica por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la escuela es formar un profesional digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar con eficaz el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del profesor y del instructor.

Se debe apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento profesional que ya otros descubrieron; existe para lograr la socialización, el profesor y el instructor existen para dirigir el proceso pedagógico profesional, para orientarlo y guiarlo sobre el manejo de los juegos domino y para que nos sirva y que desarrollamos con los mismos, no para hacer lo que debe hacer este.

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

La activación de la enseñanza profesional ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos relacionados con los juegos didácticos y otras técnicas participativas, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente, casi nula, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico profesional.

Así, atendiendo a la contemporaneidad de la temática y convencidos de su necesidad de aplicación, llevamos a cabo esta investigación. Este trabajo se realiza

además, entre otras razones, porque la participación es una necesidad intrínseca del estudiante de la escuela, porque se realiza, se encuentra a sí mismo; negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano educativo implica un modelo verbalista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

Nuestro trabajador en formación necesita comunicarse, autoafirmarse, necesita buscar un horizonte laboral próximo, tener un pensamiento flexible, lateral, divergente; emplear los conceptos, juicios y conclusiones en un nivel conceptual teórico cercano al del trabajador, al igual que sus habilidades prácticas, pero para ello, necesita sobremanera ser orientado profesionalmente; por ello, es nuestro propósito desarrollar formas de actividad y comunicación colectivas, que permitan favorecer el desarrollo individual, logrando la adecuada interacción de lo individual con lo colectivo en el proceso pedagógico profesional enfocándose en los juegos didácticos domino

1.2.2.1 Caracterización de los juegos didácticos domino

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades los mismos que se transmitían de generación en generación. De esta forma lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos,

juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz.

.El juego didáctico domino es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas y la especialidad; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés profesional, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos técnicos.

La particularidad de los Juegos Didácticos Profesionales consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza profesional, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente la utilización de los juegos didácticos domino.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las

diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad en el aprendizaje profesional.

1.2.3 DESENVOLVIMIENTO DEL EJERCICIO

J. PIAGET (1968) “Juego es una actividad mágica como un ritual, que oculta y revela identidades”

Según el autor los juegos didácticos son un proceso de exploración y conocimiento, así que es bueno elegir bien que material didáctico le vamos a proporcionar para realizar los ejercicios, pues este influye en el desempeño intelectual y motriz del infante, además de tener en cuenta el tipo con el que se está interactuando pues es bueno que conozcas que tienen en sus cabecitas para poder realizar ejercicios según sea su necesidad para ayudar a evolucionar su conocimiento, los juegos didácticos especialmente los domino son muy indispensables para realizar ejercicios que ayudan a desarrollar su área motriz y capacidades intelectuales también dichos juegos didácticos domino ayudan para que las estudiantes de la Carrera de Educación Parvularia tengan una mejor estrategia para una enseñanza de calidad y calidez en la Universidad Técnica de Cotopaxi ya que obtienen toda la facilidad para contribuir con los mismos.

Piaget propone que el juego es un ejercicio de muchísima y pura asimilación, pero su relación o predominio su asimilación sobre la acomodación es lo que realiza la actividad como juego. Sugiere que el juego da prominencia o énfasis a una actividad sin mucha referencia a sus resultados. Brunner, Jolly & Silva, propone usar invenciones en las reglas juego en una forma creativa y generativa. Brunner y Sherwood ven el juego como una oportunidad para practicar su rutina de conducta. Cuando de juega con los domino estamos continuamente percibiendo, usando contrastes: un aspecto social, de aprendizaje.

En conclusión según estos autores nos dicen los juegos didácticos como los

domino se puede utilizar como ejercicios para obtener una motricidad fina con excelencia

En la etapa de educación infantil hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular mediante el juego, serán fundamentales para el crecimiento emocional.

En este sentido, en el presente artículo nos ocuparemos de justificar la necesaria presencia de la educación física y de presentar un diseño de intervención en la praxis en esta etapa educativa.

Por otra parte, es precisamente a esta asignatura, y para la etapa que nos ocupa, que le corresponde la tarea de dar respuestas a las cuestiones planteadas, y a otras tales como el excesivo sedentarismo o la obesidad infantil. Para ello es necesario que los maestros y educadores de este nivel educativo se cuestionen, de forma responsable, las intenciones y las formas de intervención didáctica en el ámbito motor. Es por ello que en este artículo recogemos conceptos y supuestos en torno al desarrollo motor, los contenidos motrices, la expresión corporal, el juego motor y el planteamiento metodológico y programador de la motricidad en la etapa de educación infantil.

Palabras clave: educación física; educación infantil; juego motor; metodología; espacios de acción; concreciones en la praxis

Se ilustra un estudio teórico acerca de los criterios elementales sobre la importancia del juego y su necesidad. A los docentes que trabajan con estos estudiantes se les ofrece nuevas vías para el trabajo con el juego.

Se comienza con un estudio de los antecedentes del juego en la educación preescolar, con un enfoque histórico, revelando determinadas características del mismo con la importancia requerida. Además, se parte de las clasificaciones de juego con que los docentes tienen que desempeñarse, por lo que se ofrecen las vías y preparaciones metodológicas, donde de conjunto se elaboran alternativas innovadoras y nuevos criterios para ser aplicados en la práctica.

En el mundo actual se ha ido dando un proceso progresivo de toma de conciencia sobre la importancia crucial de los primeros años de la vida, y de los factores que condicionan o favorecen el crecimiento y el sano desarrollo de la personalidad en una etapa educativa, que con el cursar paulatino se ha llegado al convencimiento de que este período constituye el de más significativa importancia para el desarrollo del individuo en relación con la necesidad de garantizar esta educación con calidad, adaptado a los diferentes contextos sociales y desde el prisma particular de cada país, por lo que el sistema de influencias educativas y las distintas formas organizativas del proceso de enseñanza singularizan la actividad pedagógica, y tiene lugar la asimilación por parte de los infantes de un volumen determinado de conocimientos, hábitos, habilidades y capacidades en las variadas alternativas que se le ofrecen, donde podemos encontrar el juego, por los valores del mismo, que son muchos, pero aún existe la controversia de entre si se reconoce este como un medio para promover el desarrollo infantil y el aprendizaje o simplemente es una actividad que solo vale en sí mismo, lo cual surgió sobre la base de la significación que tiene la actividad lúdica para que sea reconocida desde la antigüedad por eminentes filósofos, sociólogos, antropólogos, psicólogos y pedagogos.

Por tanto, en la evolución de la pedagogía del juego los problemas surgidos deben verse no solo en estrecha relación con el desarrollo de las teorías psicológicas, sino también en la historia de la pedagogía preescolar. A esto se unen las múltiples teorías acerca del juego lo que por consecuencia está presente en sus múltiples tipos que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte de las actividades que se organizan en los horarios previstos, donde se encuentran los

llamados juegos de movimiento, tradicionales y didácticos, todos ellos ayudan a alcanzar objetivos educativos y al mismo tiempo hacen sentir felices.

Mucho se ha discutido sobre la utilización del juego didáctico domino como un medio de educación; pero no sería reiterativo afirmar que todos los que han pensado sobre esto en la educación, se han referido de alguna manera a éste tipo de actividad, aunque en algunas ocasiones no ha sido suficientemente considerada y en otros casi ignorada sobre lo cual constatamos luego de realizar un análisis de los métodos y técnicas aplicadas que existen insuficiencias en la preparación del personal docente al desarrollar específicamente los juegos didácticos.

Partiendo de estas situaciones en la realidad nos dimos a la tarea de construir una estrategia pedagógica que contribuya a potenciar la preparación de las educadoras y auxiliares pedagógicas para lograr la realización de juegos didácticos especialmente los domino variados y complejos como una de las prioridades de la enseñanza.

Es por ello que nos planteamos el siguiente problema científico: ¿Cómo potenciar la preparación del personal docente en la realización de los juegos didácticos?

Nos propusimos como objetivo: Construcción de una estrategia pedagógica que potencie la preparación de los docentes en la realización de los juegos didácticos en las actividades independientes.

Corresponde al campo de la investigación que a continuación señalamos: La preparación de los docentes en la realización de los juegos didácticos domino.

Como Novedad científica: se puede afirmar que Constituye una nueva propuesta pedagógica que favorece la preparación del personal docente para desarrollar de una forma más creativa, dinámica y organizada la actividad pedagógica que se realiza en el Círculo profesional sobre los juegos didácticos domino.

A. M. Aguayo, destacado pedagogo cubano, resumió a grandes rasgos lo que pudiera llamarse la prehistoria de la pedagogía del juego, cuando expresó que la comprensión cabal de este valioso medio pedagógico se había iniciado en la edad grecorromana, olvidado en los tiempos medievales y resurgido en el siglo XIX con la creación del Kindergarden.

Por esa razón, el filósofo F. Froebel, creador del Kindergarden clasificó el juego como un fenómeno pedagógico sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza.

En los “Juegos Domino”, caracterizado como didácticos, la maestra debe enseñar directamente para que desarrollen una serie de habilidades “Dones” mediante actividades que tenían un carácter lúdico aunque en ese sistema el juego tenía un enfoque rígido y artificial, que no contemplaban en toda su dimensión las amplias potencialidades educativas de esta actividad, sus ideas fueron altamente valoradas y durante mucho tiempo la biológica.

Para las sociedades antiguas por ejemplo la oposición entre los trabajos y el juego está lejos ser tan clara como en las sociedades industriales que desde el siglo XVIII valoran el trabajo productivo en detrimento de toda ocupación considerada como improductiva.

Para Huizinga, el juego didáctico domino está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. El juego está, también en el origen del arte, y es cierto que el juego contiene una parte importante de la actividad creadora y presente analogías con el arte.

Con otro enfoque, el sueco Yrjö Him ve en los juegos domino el resultado final de un proceso de descomposición de las instituciones sociales, dando como prueba de ellos los numerosos ritos desaparecidos, cuya supervivencia degradada son los juegos.

Sobre lo cual podemos plantear que si bien el juego está anclado en lo profundo de las tradiciones de un pueblo, este evoluciona igualmente; con las sociedades y la historia nos enseña que el juego toma forma en función de los sistemas económicos y políticos, así el juguete sencillo fabricado con los medios disponibles.

1.2.4 DESARROLLO MOTOR

VIGOTSKI (1988) (PÁG. 148) “El juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión”.

La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera de las determinaciones situacionales. “En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. Pero actúa prescindiendo de lo que ve. La situación imaginaria del juego enseña a sostener su conducta en el significado y desarrollo de la motricidad fina.

Esta actividad proporciona un estado transicional que dirige la evolución desde la acción regida por la percepción a la acción regida por el significado. Este autor considera al juego un factor básico del desarrollo tanto desde lo intelectual como desde lo social. Sobre este último punto afirma que en el juego el pequeño adopta la línea de menor resistencia –hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y, al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea.

Considerándolo desde lo intelectual, afirma que el juego didáctico domina crea una zona de desarrollo motor próximo: mientras juega está por encima de su rendimiento habitual, resultando esta actividad un marco facilitador para cambios evolutivos en su personalidad de acuerdo como va evolucionando la motricidad fina.

- Nos sirve para determinar las conductas que cambian a lo largo del ciclo vital y diseñar la forma de evaluar esos cambios.

- Describe cuales son los patrones motores de cada edad.
- Ha establecido estadios o etapas que se caracterizan por conductas motoras determinadas.
- Comprender cómo los factores pueden influir en el desarrollo.
- Poder observar las diferencias individuales.

1.2.4.1 Evolución del desarrollo motor.

- Los primeros que estudiaron el desarrollo motor fueron en los años 1860 por Darwin. Estos estudios relatan y contaban la evolución de una persona en concreto, se llaman biográficos.
- Por los años 1930 lo que se intentó fue secuenciar el desarrollo motor, hacer una secuencia. Se estudiaba con personas de diferentes edades para saber qué son capaces de hacer.
- En los años 50 y 60 investigadores de Educación Física empiezan a interesarse por el desarrollo motor y sobre todo por el desarrollo de habilidades necesarias para los juegos o deportes; estudian esto para saber cómo puede influir la herencia y el ambiente.
- Crecimiento: Aumento de tamaño del organismo y de sus partes; el organismo no crece de forma proporcional sino que hay etapas donde se crece primero unas partes y luego otras. Esto afecta al esquema corporal; hay parámetros para medir el crecimiento (talla, peso...), es fácilmente observable. Puede o no estar relacionado con la maduración.
- Ambiente: Es todo cuanto pueda influir desde el exterior de forma premeditada o no (intención o sin ella) en el desarrollo de la persona; desde el ambiente nos llegan todo tipo de estimulaciones: familia, sociedad, alimentación, clima, temperatura, amigos, escuela...
- Aprendizaje: Es un cambio en la conducta de los individuos relativamente permanente; se debe a la práctica, a la experiencia.
- Desarrollo: Término global que influye maduración-crecimiento-influencias del ambiente. Se consigue gracias a la relación e interacción del organismo y el medio.

- Adaptación: Proceso de interrelación entre el organismo y el medio.
- Desarrollo motor: Es un proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente pudiendo ser capaz de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación con el ambiente y la esfera social; es un proceso en el que se puede observar una progresiva integración motriz.
- Comportamiento motor: Es un conjunto de manifestaciones motrices observables en un individuo en movimiento. Puede plasmarse en filmaciones y ser analizado.
- Conducta motriz: Es la organización significativa del comportamiento motor. No puede limitarse a una serie de movimientos; para analizar la conducta tenemos que tener en cuenta: la perfección, los afectos, la imagen mental, las emociones, la anticipación... Comportamiento motriz + Vivencia personal
- Porque es común a todos los individuos, exceptuando algunos problemas: Habilidades locomotrices: implican el conocimiento y desarrollo de los juegos didácticos domino el cual ayudad a desarrollar la motricidad fina.
- El juego didáctico domino, es una serie de movimientos organizados en una secuencia espacio-temporal concreta, la característica principal es que no necesita ser precisos.
- Habilidades Motrices: Es una secuencia de movimientos alternando específicos y entrenados realizados con un elevado grado de precisión, para así dar una respuesta eficiente y económica (con el menor gasto de energía).
- Destreza: Lo asociamos con una habilidad de movimiento; es una respuesta eficaz, económica y precisa. Sin embargo PAILLRD habla de destreza refiriéndose a las habilidades que se ejecutan el domino lo realizan con las manos.
- Destreza adaptativa el domino desarrolla la motricidad fina
- Destreza adaptativa compuesta: incorporan una herramienta o instrumento que lo utilizan para utilizar el juego didáctico domino
- Destreza adaptativa compleja: se requiere un elevado grado de sincronización y estructuración espacio-temporal

1.2.4.2 Principios del desarrollo motor.

Base o acuerdos generales del desarrollo motor o características comunes en el proceso del desarrollo motor.

- Participación e interrelación entre la maduración y las influencias del ambiente y maduración del sistema nervioso y aparato locomotor.
- Presencia de una creciente diferenciación entre movimientos espontáneos

1.2.5 DIDÁCTICA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

ROSA GUITART (1996) (PÁG. 25) “Los valores sociales se reflejan en los juegos infantiles; (mientras que) las actitudes individuales conforman una manera determinada de jugar”

Según el autor relata que en el patio de la escuela abre un espacio de observación e investigación sobre el juego didáctico domino en los grupos y de cada uno de ellos. En el seguimiento que la escuela realiza, se podría incluir un ítem para el desarrollo de su motricidad fina; y en las reuniones de padres podría incluirse la calidad y variedad de las destrezas como indicador del desarrollo como tema para reflexionar acorde a su edad y capacidades en formas integral para hacer cumplir todos los ámbitos positivos las estudiante de la carrera de educación Parvularia deben tomar muy en cuenta todas la modalidades y didácticas que fueran necesarias para llevar a cabo la enseñanza.

En cualquiera de las dos modalidades, se trata de un trabajo en dos niveles: el de la prevención primaria y el de la prevención secundaria. Si nos ubicamos en estas dos dimensiones es necesario fundamentar al juego, a través de un marco conceptual amplio –subjetividad, inteligencia, grupo- que permita comprender diversas conductas de juego, evaluación fundamental para elegir el modo de intervenir, el tipo de juegos a ser propuestos y la duración del programa.

Para concluir, podemos afirmar que la promoción del juego domino en las escuelas es posible sólo a partir de una definición de juego pertinente, y dentro de un proyecto educativo institucional que incluya esta actividad. A partir del modelo pedagógico y didáctico desde el cual se planifica el trabajo escolar, se podrá reconocer a cada una de las manifestaciones de juego explicadas, decidiendo cuáles serán promovidas y desarrolladas. Se trata de reconocer al juego en la cotidianidad de las escuelas y también en los modelos pedagógicos, porque sólo desde esta integración de contextos de estudio y reflexión, cada institución escolar podrá definir su posición y su práctica, acerca de una temática aún poco desarrollada y capacitada conforme a los perímetros determinados al tema mencionado

En este Equipo Educativo, nos planteamos reflexionar sobre la Psicomotricidad, en la escuela infantil, ya que creemos que es un punto muy importante en el desarrollo global. Considerando que teníamos muchas lagunas sobre el tema, y con ayuda de una asesora externa (Alicia Alonso), empezamos a recibir una formación teórica y práctica, nos pusimos a trabajar, investigar, analizar, sobre nuestro quehacer diario. Debido a que la psicomotricidad no está contemplada cómo área específica en la ley de educación vigente, nos propusimos realizar nuestro propio currículum sobre este tema.

Dada la importancia que tiene la psicomotricidad como ámbito de desarrollo específico en estas edades, y como metodología y técnica de intervención que fortalece y condiciona el conjunto de la acción educativa, creemos que es una tarea importante y delicada la elaboración de dicho currículum; en él aunamos distintas teorías psicomotrices existentes en un conjunto compatible con nuestros principios metodológicos y con lo que entendemos que es la esencia de la psicomotricidad. Por tanto, consideramos que la psicomotricidad es como una ciencia, una técnica y es un ámbito de referencia al desarrollo infantil cognoscitivo y socio afectivo tanto como al motriz (físico, biológico y funcional). Hace, por tanto, alusión al desarrollo del ser humano al completo y ésa pretensión de globalidad es la que se pone en juego en cada sesión y en el contacto diario.

Después del trabajo realizado, nos hemos dado cuenta de que esta perspectiva, planteamiento psicomotriz, nos ha permitido avanzar, en nuestra escuela, hacia planteamientos educativos que tienen mucho en cuenta la comunicación, la parte afectiva y la socialización, ayudándonos a tener una concepción más global de todos los puntos, a la hora de explicar el proceso madurativo.

Así, desarrollaremos la perspectiva e intervención psicomotrices, como un proceso de ayuda, que acompañará en su itinerario madurativo, que va a tener en cuenta su expresión desde las manifestaciones motrices, hasta llegar a los procesos superiores como el lenguaje o el pensamiento, es decir, lo que conocemos como el conjunto de su expresividad psicomotriz. En este camino son atendidos aspectos primordiales, que forman parte de la globalidad; la socio-afectividad; la motricidad; la cognición, y su expresión comunicativa.

Todo este trabajo de reflexión nos ha llevado a efectuar "un cambio en la mirada..., en la escucha", haciendo que seamos más receptivos al momento madurativo y psicoafectivo. Estamos así dispuestos a escuchar y acoger sus necesidades, y manifestaciones emocionales, aceptándolas, conteniéndolas y haciéndolas evolucionar a través de estas técnicas.

Nosotras/os, educadoras/es de esta escuela infantil, que conocemos y trabajamos, en edades comprendidas entre 0 y 6 años, creemos, (después del cambio producido por el estudio realizado), en la gran importancia que tiene la psicomotricidad en la maduración psicoafectiva y el desarrollo integral de su personalidad.

Quizá lo fundamental, ha sido el gran cambio que se ha producido en nuestra actitud como profesionales, con respecto a nuestra práctica educativa. Nuestra mirada e intervención han variado: valoramos sobre todo, no las dificultades, sino lo que el sabe y puede hacer según su momento madurativo y personal.

Esperamos, además, que este documento sea una ayuda para todo aquel/ ella, que

se inicie en esta aventura psicomotriz, ya que para nosotros está siendo una gran herramienta en nuestro quehacer educativo.

Queremos agradecer las enseñanzas, ilusiones, y apoyos recibidos, por nuestra formadora Alicia Alonso, que ha realizado con nosotros esta tarea, acompañándonos y animándonos en todo momento en este "cambio de mirada".

La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación infantil, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

El concepto de psicomotricidad está todavía en evolución y se va configurando por las aportaciones de diferentes campos:

Por tanto en los primeros años de la educación, hasta los siete años aproximadamente, entendemos que toda la educación es psicomotriz porque todo el conocimiento, el aprendizaje, parte de la propia acción sobre el medio, los demás y las experiencias que recibe no son áreas estrictas que se puedan parcelar, sino manifestaciones diferentes aunque interdependientes de un ser único.

Intentaremos abrir progresivamente otra dimensión en la psicomotricidad: la de la vivencia de su potencial de descubrimientos y de creatividad.

1.2.5.1 Formas de utilizar la didáctica

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal la relación y la comunicación que va a establecer con el mundo que le rodea (a través en muchos casos de los objetos.)

Esta globalidad manifestada por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo debe de ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura afectiva y cognitiva.

Realizando un análisis lingüístico del término psicomotricidad, vemos que tiene dos componentes: el motriz y el psiquismo. Y estos dos elementos van a ser las dos caras de un proceso único: el desarrollo integral de la persona.

1. El término motriz hace referencia al movimiento.
2. El término psicomotriz designa la actividad psíquica en sus dos componentes: socio afectivo y cognoscitivo.

Dicho en otros términos:

En la acción se articula toda su afectividad, todos sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización.

1.2.5.2 Clases de didácticas para el desarrollo motor

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

Cuando se tienen las primeras noticias de castellano escrito, hacia el siglo XXII, juego didáctico domino define lo carente de seriedad, broma, diversión, pero ya un par de siglos más tarde aparece con el significado de actividad recreativa o certamen deportivo. Luego, se han ido incorporando otros conceptos y desapareciendo otros, de tal manera que la Real Academia de la Lengua Española admite actualmente 13 acepciones entre las que destacamos varias:

Este último concepto nos puede recordar en grandes rasgos al término deporte, que también nació con el sentido de diversión, descanso, pero que en el siglo XIX se incorpora del inglés sport el sentido actual de ejercicio físico realizado con o sin competición, con sujeción a ciertas reglas.

Así misma, la palabra ocio, cuyo origen otium designaba reposo, actualmente es un sinónimo de tiempo libre y, por tanto, tienen cabida todas las actividades fuera de las obligaciones, del trabajo, sean “reposadas” o no. Como curiosidad, quisiera añadir el origen etimológico de dos términos enfrentados al ocio: negocio y trabajar

1.2.6 DESTREZAS Y CONOCIMIENTOS MANUALES

JEAN PIAGET (1975) “Inteligencia es lo que usas cuando no sabes qué hacer”

Es aquella destreza que se desarrolla en el ámbito de las artes o actividades "manuales", en sí, una destreza manual viene siendo una habilidad no nata, pero desarrollada en actitud y atención a alguna actividad. En resumen, una destreza manual es aquello que se visualiza, se analiza y se lleva a la práctica para ser desarrollado.

La destreza manual también es utilizada como parte de un régimen de análisis, ya que cuando se quieren nuevos conocimientos, con una simple motivación se lleva a la práctica, esto hace relación con las aptitudes motivacionales.

Debido a los cambios corporales en el crecimiento y en sus aptitudes para concentrarse y perfeccionar sus actividades se mejoran notablemente las destrezas motoras primarias, los movimientos amplios del cuerpo como el correr, saltar y lanzar. Las destrezas motoras precisas, las capacidades que involucran pequeños movimientos corporales se desarrollan más despacio. No obstante, a la larga son capaces de juntar un rompecabezas de madera, dibujar con un lápiz y utilizar una cuchara y un tenedor.

En esta etapa se desarrolla con rapidez las habilidades físico-motoras. A medida que veamos cada tipo de desarrollo, es importante recordar que los diferentes aspectos del desarrollo en realidad no se presentan por separado. Por ejemplo, cuando se está motivado para hacerlo, tiene la información necesaria, y está capacitado físicamente para llevar a cabo su idea.

Observar con cuidado los aspectos específicos del desarrollo provee múltiples formas para comprender el proceso mediante el cual crecen y cambian.

1.2.6.1 Destrezas manuales

Los juegos didácticos domino signos de evidencia es cuando una persona comienza a trabajar su motricidad fina. En esta primera etapa los especialistas aconsejan sobre todo dar libertad a los pequeños para que ejerciten su flexibilidad, no "ponérselo fácil". Si quiere alcanzar un objeto, es preferible no acercárselo y dárselo en las manos, es mejor dejar que logre cogerlo por sí mismo y descubra así de forma intuitiva los movimientos que necesita realizar para lograr su objetivo.

Poco a poco, se va desarrollando la capacidad de manipular objetos cada vez de forma más compleja como es el juego domino y adquieren habilidades más precisas. En esta etapa motriz, se puede trabajar la destreza manual de los pequeños con diferentes actividades y juegos que favorecen la coordinación de la vista con los músculos finos de los dedos y ayudan a obtener la pericia necesaria para obtener en el momento preciso una escritura legible.

1.2.6.2 Actividades cotidianas para desarrollar la motricidad fina

Múltiples actividades cotidianas pueden ayudar a desarrollar la motricidad fina de los pequeños, el juego didáctico domino es una buena ocasión para permitirle manipular con las manos de modo que desarrolle su motricidad fina. En el momento adecuado, es necesario dejar que empiece a utilizar los juegos por sí mismo podrá comprobar cuál es el mejor modo de sujetarlos cada ficha.

Los juegos didácticos que suponen un uso motriz de las manos son actividades idóneas para aumentar la destreza. Antes de comenzar es preciso asegurarse de que los materiales que se van a utilizar son adecuados a su edad.

El juego didáctico domino es una de las mejores formas de ejercitar la habilidad

manual. Se puede empezar por convencerlo para que use correctamente el domino y poco a poco introduzca las figuras, primero sencillas (formas básicas: círculo, cuadrado, triángulo, etc.) y luego más complejas, y del tamaño adecuado para los dedos y que en caso de que sea zurdo utilice unos juegos domino especiales para ellos.

- Juegos didácticos domino de diferentes tamaños y formas es una divertida manera de adquirir agilidad con los dedos. Los más pequeños pueden comenzar con sencillas actividades en las que tan sólo deben apilar las piezas unas sobre otras, para empezar después con juegos de construcción que requieren que las piezas conecten entre sí de una determinada forma. Es preciso tener especial atención con el tamaño de los componentes de estas actividades para evitar accidentes.

Se pueden realizar actividades que requieren un amplio ejercicio manual y les enseñan a dominar sus manos con precisión. Son ejercicios que ayudan a desarrollar la creatividad y la imaginación.

1.2.6.3 Conocimientos manuales

El juego didáctico domino es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Los juegos didácticos domino pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés profesional, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos técnicos.

La particularidad de los Juegos Didácticos Profesionales domino consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza profesional, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la esfera productiva o de los servicios en la que posteriormente se desenvolverá.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la creatividad del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad en el aprendizaje profesional.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos profesionales llamados domino

- Enseñar a los estudiantes el manejo y utilización profesional que pueden surgir en la práctica laboral en los juegos didácticos domino.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia profesional práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades técnicas organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos técnicos de los diferentes tipos de los juegos domino y la especialidad, partiendo del logro

Los Juegos Didácticos Domino ejercen una gran influencia en el desarrollo de la motricidad fina dando como el desarrollo y conocimiento

- Despiertan el interés profesional hacia los juegos didácticos domino
- Provocan la necesidad profesional de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades profesionales del trabajo interrelacionado de colaboración mutua.

CAPÍTULO II

2.1 CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO O SITIO DE INVESTIGACIÓN

2.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA

RESEÑA HISTÓRICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

En los primeros meses de 1989, en el salón de la Unión Nacional de educadores en Cotopaxi maestros, estudiantes padres de familia y sectores preocupados el desarrollo de la provincia conformarían un comité Provincial de Gestión con el propósito e alcanzar la creación de una Universidad para Cotopaxi. Este comité por intermedio del Lic.: Cesar Tinajero solicitaría al rector de la Universidad Técnica del Norte el Dr.: Antonio Poso, acoja el clamor popular. El CONUEP en reunión en la ciudad de Manta aprueba la creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi de la Universidad Técnica del Norte el 19 de Septiembre de 1991.

El 14 de Febrero de 1992, se inaugura el año académico en la Extensión Universitaria, en el local del Colegio Técnico Luis Fernando Ruiz. Con las carreras de: Ingeniería Agroindustrial, Licenciatura en Contabilidad Pedagógica y Licenciatura en Artesanías Artísticas, la población estudiantil estaba conformado por 398 alumnos.

El 22 de Abril de 1995 se inicia el primer proceso electoral con una duración de 60 minutos y una vez realizado el mismo, en magna sesión convocada por la

Universidad se posesionan como Rector al Lic.: Rómulo Álvarez y vicerrector al Dr.: Enrique Estupiñán, resulta del proceso electoral realizado en nuestra Universidad.

El sueño anhelado de tener una Institución de Educación Superior se alcanza el 24 de Enero de 1995, después de innumerables gestiones y teniendo como antecedentes la Extensión que creó la Universidad Técnica del Norte, finalmente instalándose en un edificio a medio construir que estaba destinado a ser la cárcel de máxima seguridad del Ecuador.

La Universidad Técnica de Cotopaxi es una Institución de Educación Superior con personería jurídica de Derecho Público, autónoma y laica sin fines de lucro creada mediante ley promulgada en el Registro Oficial Nro. 618 de 24 de Enero de 1995.

Su domicilio principal y sede se hallan en la ciudad de Latacunga y puede establecer otras sedes, extensiones, modalidades, programas departamentos, centros asociados, secciones académicas y culturales u otras unidades académicas administrativas en cualquier ciudad del país o en el exterior, con sujeción al ordenamiento jurídico interno y los convenios celebrados en otras instituciones extranjeras de educación superior, previa aprobación del CONESUP.

La Universidad Técnica de Cotopaxi Rige por:

- a) La Constitución y las Leyes de la República
- b) La Ley de Educación Superior y Reglamentos
- c) El presente Estatuto, reglamentos y resoluciones de la institución.
- d) Principios generales del derecho y la equidad.

Cotopaxi cantón Latacunga, parroquia Eloy Alfaro, sector el Ejido, avenida Simón Rodríguez, posee 5 hectáreas las que forman el campus en San Felipe y 82 del centro de experimentación, investigación y producción Salache.

Esta dirigida por el Ing.: Hernán Yanes Ávila, consta con alrededor de 400 empleados, autoridades, docentes administrativos, obreros, frentes políticos como FEUE, AFU, JRE, FENAPUPE, Vanguardia y la Asociación de Empleados y trabajadores.

MISIÓN

La Universidad “Técnica de Cotopaxi”, es pionera en desarrollar una educación para la emancipación; forma profesionales humanistas de alto nivel académico, científico y tecnológico; sobre la base de los principios de solidaridad, justicia, equidad y libertad; genera y difunde el conocimiento, la ciencia, el arte y la cultura a través de la investigación científica; y se vincula con la sociedad para contribuir a la transformación social – económica del país.

VISIÓN

En el año 2015 seremos una universidad acreditada y líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales críticos, solidarios y comprometidos con el cambio social; en la ejecución de proyectos de investigación que aportan a la solución de los problemas de la región y del país, en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales; dotada de infraestructura física y tecnológica moderna, de una planta docente y administrativa de excelencia; que mediante un sistema integral de gestión le permite garantizar la calidad de sus procesos y alcanzar reconocimiento social.

La Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas dirigida por la M.Sc. Roció Peralvo se relaciona a la comprensión del hombre y la mujer ya sea en sus aspectos sociales educativos, comunicacionales y del derecho, se interesan especialmente en reflexionar sobre las conductas del ser humano, para describirlas, explicarlas y en otros casos buscar soluciones a sus problemáticas. Dentro de este proyecta con las exigencias del siglo XXI con la formación de profesionales altamente capacitados que actúen como ciudadanos responsables y comprometidos en el desarrollo social.

La Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas está dotada de la carrera de Contabilidad y Auditoría, Ingeniería Comercial, Secretariado Ejecutivo, Cultura Física, Educación Básica, Educación Parvulario, Abogacía, Inglés, y Comunicación Social.

La Carrera de Educación Parvularia consta de 376 estudiantes distribuidos en los siguientes ciclos:

Primer ciclo paralelo “A” con 40 estudiantes

Primero ciclo paralelo “C” con 33 estudiantes

Tercer ciclo paralelo “I” con 39 estudiantes

Tercer ciclo paralelo “J” con 40 estudiantes

Cuarto ciclo paralelo “B” con 53 estudiantes

Quinto ciclo paralelo “G” con 39 estudiantes

Sexto ciclo paralelo “K” con 51 estudiantes

Séptimo ciclo paralelo “C” con 23 estudiantes (Modular)

Séptimo ciclo paralelo “A” con 58 estudiantes

Los docentes capacitados para ayudar al desempeño académico y formación de los estudiantes de la carrera de parvularia son: Lic. Marcela Andocilla, Lic. Lorena Cañizares, Dr. Pablo Barba, Lic. Silvia Coello, M.Sc. María Fernanda Constante, Lic. Katherine Culqui, Lic. Jenny Criollo, Lic. Paola Defaz, Ing. Roberto Herrera, Lic. Oscar Naranjo, Ing. Mónica Salazar, Dr. Lenin Saltos, Dra. Rosa Terán, Ing. Hernán Yáñez, M.Sc. Rocío Peralvo.

2.3 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL ING. HERNÁN YÁNEZ RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

1.- ¿Conoce Ud. la importancia de un aula taller?

Según el Ing. Hernán Yánez Rector de la universidad Técnica de Cotopaxi menciona, acerca del conocimiento y por ende de la práctica docente, a fin de poder dar nuevos cambios que pueden implementarse en el aula taller cuando el viejo modelo de la escuela tradicional sigue vigente, todos mirando al frente y el docente es quien imparte al conocimiento a manera de cátedra.

2.- ¿Cree Ud. indispensable la creación del aula taller dentro de la Universidad Técnica de Cotopaxi?

Obviamente creo indispensable la creación de dicha aula taller, de esta manera beneficiaremos de mejor autoestima a nuestros estudiantes acerca de la práctica que en un futuro no muy lejano les favorecerá en el ámbito, profesional para demostrar que la Universidad cuenta con implementos que favorecen a la institución.

3.- ¿Piensa que en el aula taller se desarrollaran las destrezas y habilidades en las estudiantes?

Estoy muy convencido que el aula taller impulsará a nuevos cambios que son necesarios para tener en cuenta que muchas e innovaciones logradas en estos últimos años, han sido simples transformaciones de forma pero no de fondo a los proyectos curriculares y planes de estudios.

4.- ¿El aula taller ayudara al desarrollo de la práctica de las estudiantes de la Carrera de Parvularia?

Por supuesto que ayudara al desarrollo de la práctica para la metodología del aula taller comporta un replanteo total en la dinámica del aprendizaje. Si el aula taller es un centro el alumno cambia de rol respecto del aula tradicional, y se transforma en sujeto activo de su propio aprendizaje.

2.4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA M.Sc. ROCÍO PERALVO DIRECTORA DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

1.- ¿Conoce Ud. la importancia de un aula taller?

Señala la Máster Rocío Peralvo directora de la Unidad Académica que una aula taller es un espacio físico donde se desarrollan competencias prácticas para complementar el proceso educativo.

2.- ¿Cree Ud. indispensable la creación del aula taller dentro en la Universidad Técnica de Cotopaxi?

En la Universidad Técnica de Cotopaxi sería indispensable contar con un aula taller para que todas las estudiantes desarrollen todas sus habilidades no solo teóricamente sino también en la práctica y poder obtener así conocimientos significativos y duraderos

3.- ¿Piensa que en el aula taller se desarrollaran las destrezas y habilidades en las estudiantes?

Su respuesta afirma que el trabajo de la Carrera de Parvularia no puede ser solo teórico necesariamente debe ser práctico, ya que es ahí donde se puede descubrir las habilidades y destrezas que el estudiante tiene y muchas veces les tienen guardadas y no las sacan a flote.

4.- ¿El aula taller ayudara al desarrollo de la práctica de las estudiantes e la Carrera de Parvularia?

Por supuesto que ayudará al desarrollo de las estudiantes ya que sería un apoyo académico de la Carrera de parvularia y nuestras estudiantes serán personas creadoras, renovadoras, activas y participativas a así poder desarrollar a lo máximo las concepciones teóricas y metodológicas respecto a su carrera, necesitan como eje central el espacio físico para sacar a flote todas sus habilidades.

2.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LA LIC. CATHERINE CULQUI COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

1.- ¿Conoce Ud. la importancia de una aula taller?

La licenciada Catherine Culqui coordinadora de la carrera de Parvularia opina sobre la importancia de un aula taller, es un lugar indispensable para el desarrollo intelectual que beneficia a las estudiantes de carrera para que obtengan buenos conocimientos y capacidades en su vida profesional.

2.- ¿Cree Ud. indispensable la creación del aula taller dentro e la Universidad Técnica de Cotopaxi?

Si, por que a través de ella podrán poner en práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje las estudiantes e la carrera las cuales son las más beneficiadas con este proyecto en proceso de investigación.

3.- ¿Piensa que en el aula taller se desarrollaran las destrezas y habilidades en las estudiantes?

Afirma, que en la misma podrán poner en práctica los aprendizajes y conocimientos adquiridos en el transcurso de la Carrera Profesional en un futuro no muy lejano y es un excelente lugar donde pueden desarrollar las destrezas y habilidades.

4.- ¿El aula taller ayudara al desarrollo de la práctica de las estudiantes e la Carrera de Parvularia?

Considera que es de mucha utilidad un aula taller, porque por medio de los recursos metodológicos existentes las estudiantes fortalecerán sus conocimientos y esto les ayudara para el desarrollo de su formación profesional

2.6.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LOS DOCENTES EN LA CARRERA DE PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

1.- ¿Conoce Ud. la importancia de una aula taller?

Mencionan que si conocen un aula taller ya que es un lugar organizado con disponibilidad de tiempo que posee varios recursos de diferentes materiales en donde se realiza actividades para desarrollar destrezas y habilidades para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.- ¿Cree Ud. indispensable la creación del aula taller dentro de la Universidad Técnica de Cotopaxi?

Todos los docentes están de acuerdo en la creación de un aula taller. Ya que es un lugar en el que el estudiante va a recibir no sola la teoría sino va a poder practicar directamente con los materiales, es muy indispensable no solo para los estudiantes sino también para los docentes porque se les facilitaría para reforzar conocimientos a la creatividad y promover la investigación.

3.- ¿Piensa que en el aula taller se desarrollaran las destrezas y habilidades en las estudiantes?

Toda practica propones el desarrollo de destrezas y habilidades, que se expresa ante los demás en donde se implementan las técnicas como recursos o actividades que forman parte del proceso enseñanza.- El aula taller nos beneficia para mejorar la metodología utilizando y aprovechando de mejor forma las capacidades del estudiante

4.- ¿El aula taller ayudara al desarrollo de la práctica de las estudiantes e la Carrera de Parvularia?

Los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de la Carrera de Educación Parvularia manifiestan que el aula taller si ayudara a las estudiantes a desempeñar en forma eficiente determinando que es un recurso de ayuda académica para el desarrollo integral, por medio de la práctica se fortalece el proceso enseñanza-aprendizaje, siendo esta una estrategia metodológica muy importante para el desarrollo profesional.

ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTA REALIZADAS A LOS DOCENTES

Coincidimos con las opiniones obtenidas de cada uno de los docentes afirmando que es de suma importancia la creación de un aula taller ya que beneficiara a toda la comunidad educativa en donde los estudiantes llevan todos su conocimientos teórica a la práctica y piden hacerlo efectivamente y eficazmente con la ayuda de esta implementación con todas la aéreas muy bien equipadas.

2.7 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LAS ESTUDIANTES DE PRIMERO PARVULARIA PARALELO “C”

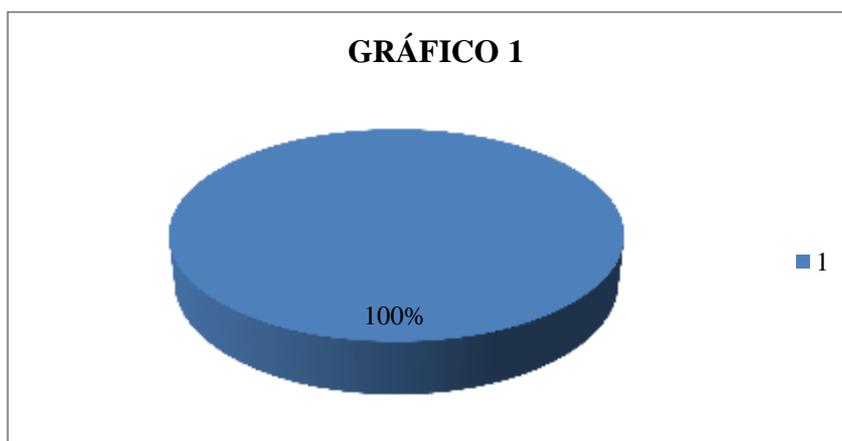
El instrumento utilizado para recopilar datos es la encuesta, la misma que se aplicó al personal antes mencionado de la UTC, con el fin de conocer la importancia que tiene el aula taller y los juegos didácticos domino para el desarrollo de la motricidad fina.

Pregunta N° 1

¿Es importante la creación de un aula taller para la carrera de educación Parvularia?

TABLA 1

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	100%
NO	0	0
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: De la importancia que tiene la creación de una aula taller, el 100% menciona que sí, mientras porque es de gran beneficio y ayuda para las estudiantes de la carrera.

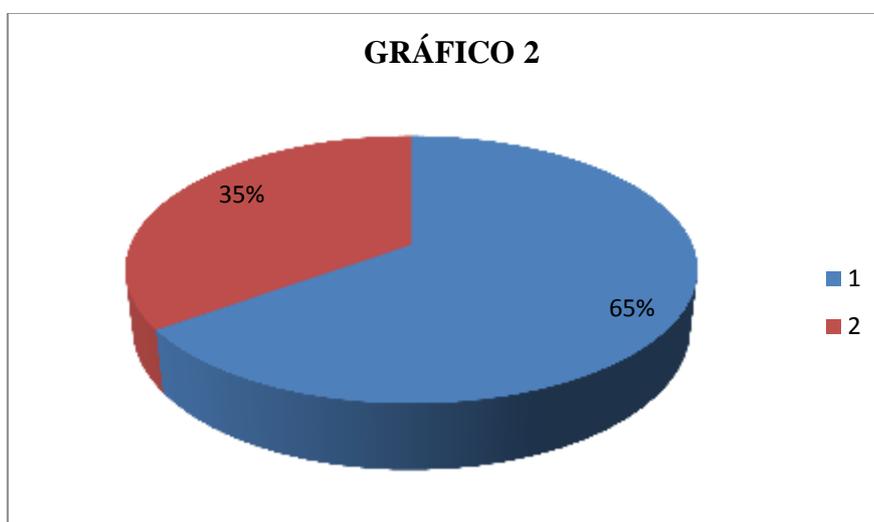
Interpretación: Al ver los resultados podemos darnos cuenta que todos los encuestados apoyan con todo el éxito y apreciación la creación de una aula taller en la Universidad Técnica de Cotopaxi la cual será de gran beneficio y utilidad para todos.

Pregunta N° 2

¿Conoce Ud. acerca de los juegos didácticos domino?

TABLA 2

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	65%
NO	11	35%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e Interpretación

Análisis: De las personas encuetadas el 65 % mencionan que conocen a cerca de los juegos didácticos domino, mientras que el 35% no ha tenido la oportunidad de conocer y familiarizarse con los mismos.

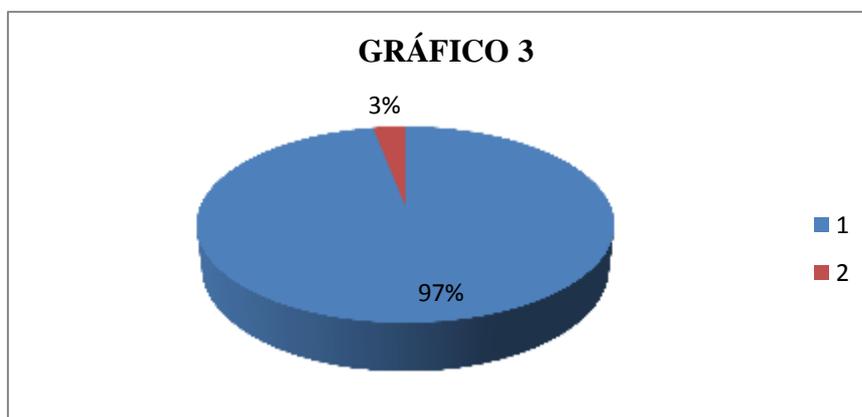
Interpretación: Con los resultados obtenidos podemos darnos cuenta que el porcentaje más alto de los encuetados de la Universidad Técnica de Cotopaxi necesitan capacitaciones.

Pregunta N° 3

¿Es necesario estimular a las estudiantes de la carrera con los juegos didácticos domino para mejorar la motricidad fina?

TABLA 3

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	97%
NO	1	3%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: El 97% de la población encuestada opinan que si es necesario la estimulación con los juegos domino a las estudiantes de la carrera, mientras que el 3% opina lo contrario por qué no tuvo la oportunidad de saber para qué sirven y como se manejan.

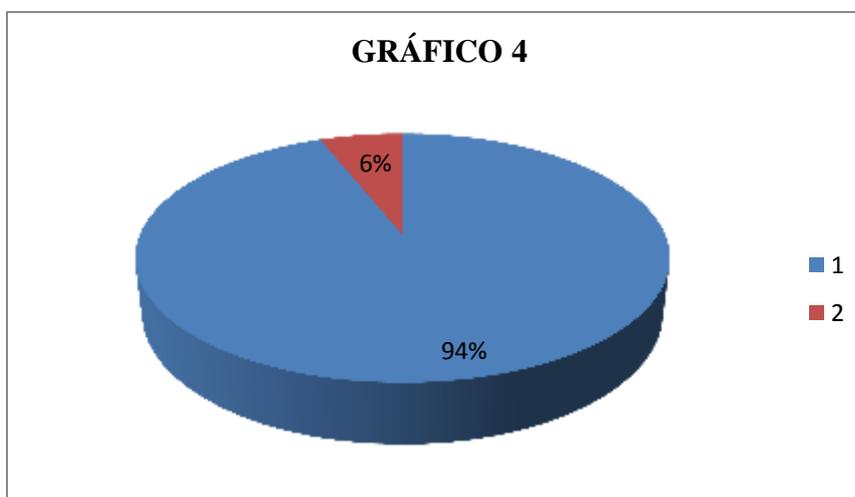
Interpretación: Como se puede dar cuenta la mayor parte de encuestados piensan que a través de los juegos didácticos domino mediante su estimulación están desarrollando sus habilidades para un mejor rendimiento de sus actividades.

Pregunta N° 4

¿La motricidad fina será necesaria e importante en el aprendizaje?

TABLA 4

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	29	94%
NO	2	6%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: La mayor parte de los encuestados que representan el 94% opinan que si ayuda la motricidad fina en el aprendizaje ayuda a la práctica de las estudiantes, mientras que el 6% consideran que no.

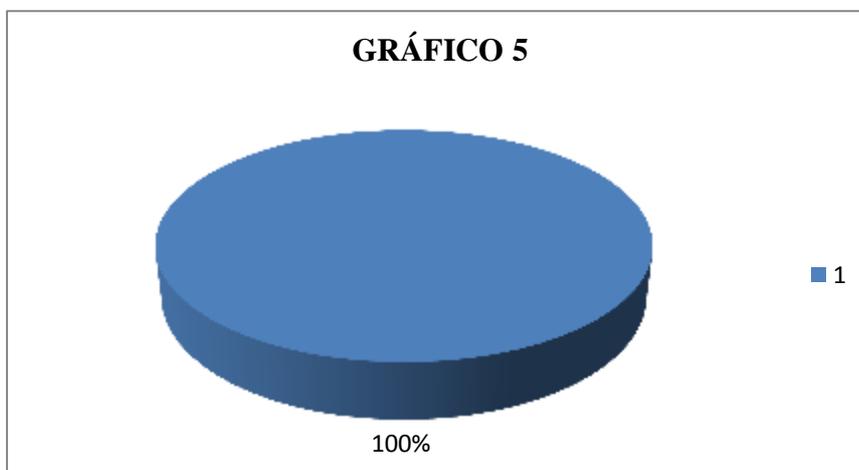
Interpretación: Al analizar los siguientes resultados, podemos observar que es indispensable la motricidad fina para el aprendizaje ya que con ella desarrollamos habilidades, destrezas y creatividad la motricidad fina es lo más indispensable en la vida estudiantil ya que a través de la misma desarrollamos el área motriz.

Pregunta 5

¿Los talleres de los juegos didácticos domino su incidencia en la motricidad fina serán de utilidad para las estudiantes de la carrera en su formación profesional?

TABLA 5

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	31	100%
NO	0	0
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: En dicha pregunta realizada se ha obtenido como resultado lo siguiente, el 100% dice que si sería de gran beneficio los talleres planteados para su vida profesional.

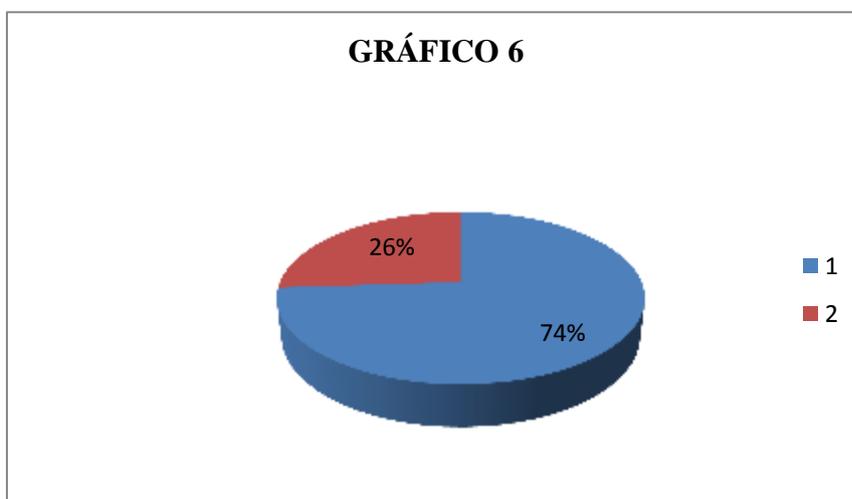
Interpretación: Al comprobar lo siguientes resultados podemos darnos cuenta que todos los encuestados encuetados creen que los talleres si son fundamentos útiles para que puede ayudar en su vida profesional, porque la capacitación y la enseñanza son los mejores actores de ayuda porque de lo que se aprende nunca se olvida razón por la cual algún día no muy lejos haremos huso de lo aprendido con los talleres.

Pregunta 6

¿Cree Ud. Que los juegos didácticos domino ayudan a perfeccionar la motricidad fina?

TABLA 6

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	74%
NO	8	26%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: En esta pregunta realizada se ha obtenido como resultado lo siguiente: el 74% de encuestados opina que si ayudan a desarrollar la motricidad fina los juegos didácticos domino mientras que un 26% de encuestados opinan lo contrario

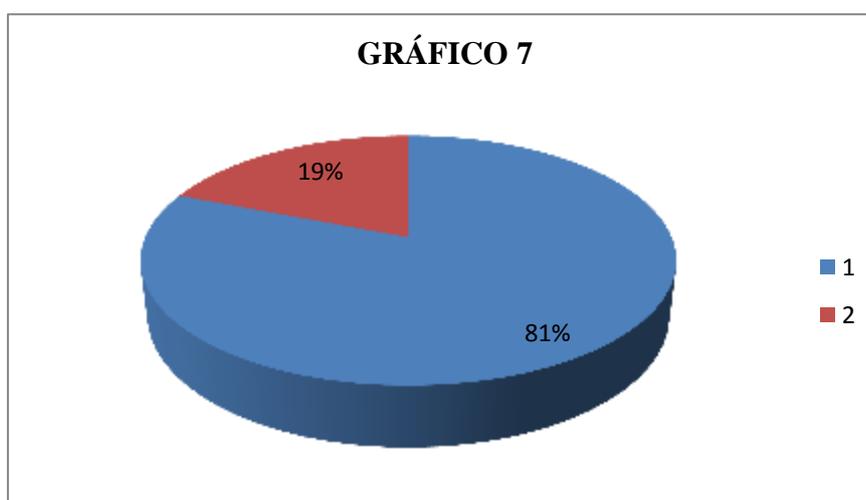
Interpretación: En los siguientes resultados obtenidos podemos mencionar que si es de mucha importancia el manejo de los juegos didácticos domino porque los mismos sirven de mucha ayuda para el perfeccionamiento de la motricidad fina la cual sirve de mucha utilidad para las estudiantes de la Carrera.

Pregunta 7

¿Los juegos didácticos domino son nuevos e innovadores para Ud.

TABLA 7

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	81%
NO	6	19%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: El 81% de la población encuestada manifiestan que los juegos didácticos domino son nuevos e innovadores para ellos, mientras que el 19% de los encuestados mencionan que no lo son, por tal virtud es necesario que todos conozcan a ciencia cierta estos juegos.

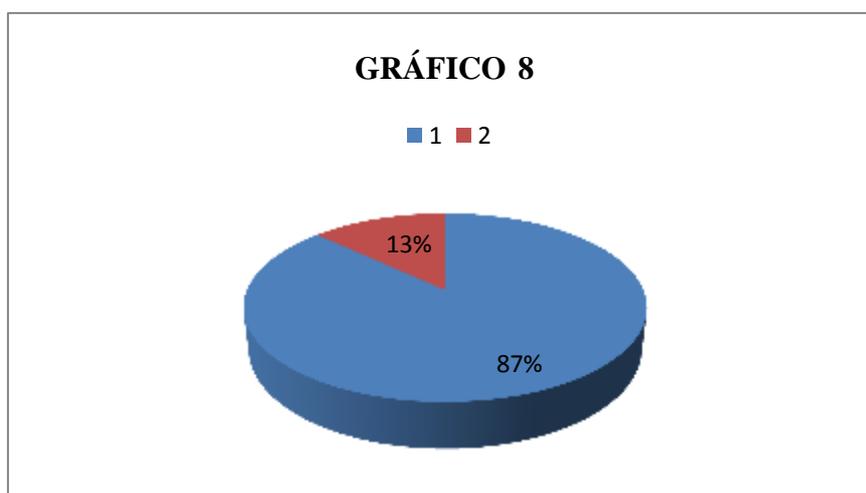
Interpretación: Al observar los resultados correspondientes a dicha pregunta podemos darnos cuenta que para la mayoría a quienes realizamos la encuesta nos han manifestado mediante la misma que para ellos dichos juegos si son nuevos e innovadores por lo cual manifiestan que sería excelente conocer a profundidad los mismos ya que algunos dicen que falta actualizar la enseñanza sobre dichos juegos.

Pregunta 8

¿Piensa Ud. Que la motricidad fina es importante para un buen aprendizaje?

TABLA 8

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	87%
NO	4	13%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: En dicha pregunta realizada se ha obtenido el siguiente resultado: el 87% dice que si es importante la motricidad fina para obtener un buen aprendizaje mientras que el 13% dice que no por no tener mejores conocimientos sobre lo que es la motricidad fina.

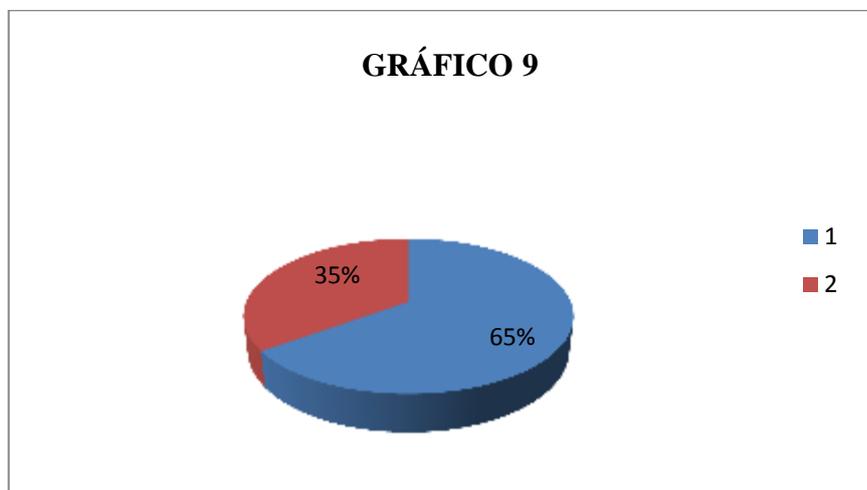
Interpretación: Al analizar la respuesta que dieron a conocer sobre la pregunta realizada se ha obtenido dichas conclusiones que algunas personas encuestadas carecen de aprendizaje de lo que es la motricidad fina por lo que se puede manifestar que han obtenido pocos conocimientos en la enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 9

¿Cree Ud. que se fortalecerá la motricidad fina por medio de los juegos didácticos domino?

TABLA 9

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	65%
NO	11	35%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: En dicha pregunta realizada se ha obtenido que un 65% de encuetados han manifestado que con la utilización de los juegos didácticos domino si llegan a desarrollar un gran fortalecimiento de la motricidad fina en cambio un 35% de los encuetado creen que no por lo que no han utilizado nunca dichos juegos.

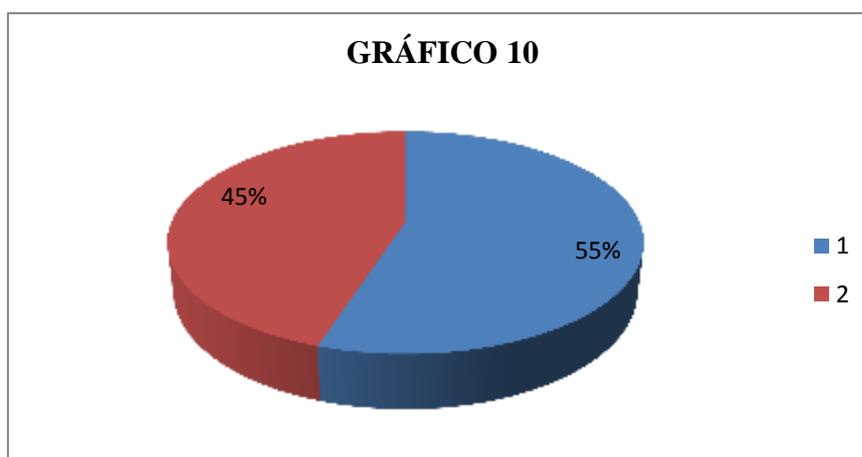
Interpretación: Al analizar dicha pregunta se podría manifestar que la mayoría de población encuestada cree que con una mejor capacitación y enseñanza de dichos juegos puede llegar e liderar el fortalecimiento de la motricidad fina en cada ser humano por lo que tendría una mejor tendencia para el conocimiento.

Pregunta N° 10

¿A utilizado Ud. los juegos didácticos domino?

TABLA 10

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	55%
NO	14	45%
TOTAL	31	100%



Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi
Investigadora: Mery Jeaneth Carrillo Balladares

Análisis e interpretación

Análisis: En esta pregunta de la encuesta realizada se puede observar que obtuvimos como resultado lo siguiente: el 55% dijo que no ha utilizado los juegos didácticos domino por falta de conocimiento de los dichos juegos por lo que los mismos no tienen idea de lo que son los juegos, mientras que un 45% dice que si han llegado a utilizarlos pero sin dar la mayor importancia de su utilidad.

Interpretación: Al ver los siguientes resultados podemos darnos cuenta que la mayoría de encuestados no los han utilizado dichos juegos por lo que manifiestan su gran satisfacción de obtener dichos juegos en la universidad técnica de Cotopaxi para que puedan utilizarlos y conocerlos con más profundidad por lo mismo que también realizan el pedido más grande que se realicen talleres de capacitaciones sobre dichos juegos para tener conocimientos más claros sobre los mismos con la finalidad de poder estar más capacitados y así brindar una enseñanza de calidad y calidez.

CONCLUSIONES:

- Las compañeras estudiantes del primer ciclo paralelo “C” de la carrera e Parvularia están totalmente de acuerdo la creación de una aula taller en la Universidad Técnica de Cotopaxi tomando en cuenta los beneficios que obtendrán las mismas
- Los juegos didácticos domino y su incidencia en la motricidad fina fueron de gran apreciación por los encuestados por el conocimiento que obtuvieron
- Al momento de efectuar las encuestas alas estudiantes se les pudo notar el interés que tienen por la creación e la implementación de una aula taller dentro de la Universidad Técnica de Cotopaxi la misma que servirá para desarrollo evolutivo de los dicentes de todas las generaciones futuras
- Los encuestados fue de mucho agrado la idea de conocer de qué se trata los juegos didácticos domino y su positivismo en desarrollar la motricidad fina
- Con dicha investigación sobre el tema hemos tocado las puertas hacia el futuro para las estudiantes de la carrera de Parvularia con este gesto realizado estamos apoyando y ayudando para que sean mejores día a día

RECOMENDACIONES:

- Los maestros deben guiar a los estudiantes a la participación constante en las diferentes actividades pertinentes que se aplicaran en el aula taller
- Las autoridades de la Universidad Técnica de Cotopaxi deben inculcar conocimientos innovadores, a todas las compañeras estudiantes a cerca de la importancia que generan los talleres de los juegos didácticos domino los mismos que desarrollan la motricidad fina.
- Al momento de utilizar la sala del aula taller las maestras y las compañeras docentes deben cuidar y dar un uso adecuado a los materiales, puesto que es de vital importancia proporcionar conocimientos nuevos a los demás.
- Seria de mucha importancia sugerir que sigan capacitando sobre los juegos didácticos domino que es de mucha ayuda para los carecen de una visión clara sobre los mismos
- Que el apoyo sea grande y caluroso para llevar a cabo y en adelante lo propuesto sobre la implementación de una aula taller y la investigación de los juegos didácticos domino y la incidencia que tiene en la motricidad fina.

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1 DATOS INFORMATIVOS.

TITULO DE LA PROPUESTA

“TALLER SOBRE EL MANEJO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DOMINO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA PARA LAS ESTUDIANTES E LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012.”

3.1.1. INSTITUCIÓN EJECUTORA

Universidad Técnica De Cotopaxi a través del macro-proyecto e implementación del aula taller de la carrera e educación Parvularia en el año 2011-2012

3.1.2. BENEFICIOS

La presente investigación está destinada a beneficiar directamente a las estudiantes a los decentes de la carrera de Educación Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi con la finalidad de fortalecer sus destrezas y habilidades así también facilitando el aprendizaje significativo que conlleva a una formación integral de su personalidad así fortaleciendo su autonomía, seguridad e independencia, al mismo tiempo se desarrolla cada una de las macro-destrezas, formando personas críticas y reflexivas.

3.1.3. UBICACIÓN

El Macro Proyecto se desarrolló con el tema de investigación: **“ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE TALLERES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS DOMINO Y SU INCIDENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA EN EL AULA TALLER DE LA U.T.C. DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI DURANTE EL PERÍODO 2011-2012”**

Tiempo Estimado Para La Ejecución

El tiempo estimado se establece desde el planteamiento del problema ejecutado hasta la aplicación y ejecución de la propuesta esto es:

*Inicio: Agosto del año 2011

*Fin: Octubre del año 2012, tiempo en el que se establece todos los aspectos que fundamente dicho proyecto.

3.1.4 EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE

El equipo responsable de dicha investigación está representado, realizado y ejecutado por Carrillo Balladares Mery Jeaneth, así como la tutora Lic. Msc, María Fernanda Constante Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi

3.2. OBJETIVOS

3.2.1. OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar el taller del manejo de los juegos didácticos domino para obtener el rendimiento de sus habilidades, capacidades y conocimientos en la motricidad fina con la finalidad de proveer un mejor aprendizaje en las estudiantes de Educación Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el año lectivo 2011-2012.

3.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar actividades con los juegos didácticos domino que ayuden a desarrollar la motricidad fina, la creatividad, la imaginación en las mismas
- Aplicar estrategias para el manejo de los juegos didácticos domino y el desarrollo de la motricidad fina con lo cual podemos obtener mejores conocimientos.
- Fomentar la seguridad, autonomía e independencia en las estudiantes de la carrera las mismas que son fuente de transmisión a las nuevas generaciones venideras.

3.3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El presente trabajo consta de un taller del manejo de los juegos didácticos domino y su incidencia en la motricidad fina para las estudiantes de la Carrera de educación Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Este taller permitirá a las estudiantes mediante los juegos didácticos domino desarrollar en su totalidad la motricidad fina, sus destrezas y habilidades de cada persona con la finalidad de estar capacitadas y preparadas para su futuro profesional.

El desarrollo de este proyecto es de mucha importancia por sus contenidos nuevos e innovadores en la cual demostramos la factibilidad de nuestra investigación en la cual estaríamos dando a conocer.-Cómo para que nos sirva, en que nos ayuda y beneficia la utilidad de dichos juegos didácticos.

La investigación que se propone de acuerdo a archivos existentes no ha sido realizada por lo que resulta de utilidad teórica y práctica para la estudiante de la carrera y que servirá como guía y fuente de consulta y apoyo para las respectivas investigaciones.

La aplicación e importancia de esta metodología en la Universidad Técnica de Cotopaxi beneficiara enormemente para el desarrollo institucional pero sobre todo ayudara a mejorar el conocimiento de las estudiantes sobre los juegos didácticos domino y su incidencia en la motricidad fina ,todas aquellas reflexiones sugeridas exigen cambios urgentes tanto para los docente como para las estudiantes que no pueden permanecer de meros espectadores debe ser el propiciador de estos cambios y así poder llegar a una forma acertada a los demás en el manejo de los juegos didácticos domino y así ayudar a evolucionar lo que es la motricidad fina.

3.4. IMPORTANCIA

Este trabajo investigativo pondrá de manifiesto la importancia que tienen los talleres de los juegos didácticos domino para formación integral del infante atreves de las estudiantes de la carrera de Parvularia las cuales se encargaran de inculcar lo aprendido en su vida profesional en cuanto ya se encuentren ejerciendo su profesión.

Con la aplicación de estos talleres a las estudiantes Parvularias servirá e gran beneficio para construir su propia identidad en algún encuentro con las demás personas y en su relación con el mundo de las cosas las mismas que paso a paso irán conquistando su autonomía y su auto relación de descubrir nuevas cosa y formar su espacio de participación social cada vez más amplios ,seguros e independientes de crear red e vínculos afectivos positivos con los demás a así empezar formándose personas promotoras de la comunidad y ante una sociedad competitiva y generadora.

Los juegos didácticos domino tienen como finalidad lograr en las estudiantes de la carrera de Perdularia la competencia motriz que implica saber jugar, utilizar, manipular, y al mismos tiempo saber qué beneficios obtenemos con los mismos y así poder ir desarrollando las destrezas y habilidades las cuales son muy importantes para obtener un buen aprendizaje.

Dicho tema investigado en el Macro-proyectos servirá de mucha importancia para evaluar la capacidad de Psicomotricidad que obtienen en su espacio corporal, dichos juegos nos ayudan a desarrollar la motricidad fina en cada ser humano por lo mismo que hemos visto también que serviría de mucha ayuda los talleres planteados según el tema.

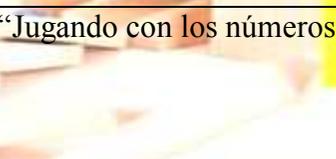
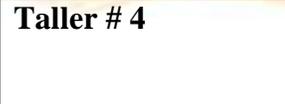
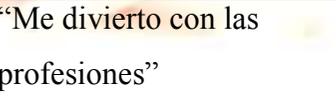
3.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta está planteada en base a la necesidad que existe en el aula taller que se va implementar en la carrera de Parvularia para brindar un mejor desarrollo intelectual incentivando a las estudiantes su participación activa. Partiendo de la propuesta que se plantea son 12 talleres motivadores en el cual costara de contenidos generales, talleres activos que efectivizara con actividades simultáneas empleando recursos creativos que servirán de mucha utilidad los mismos que serán apoyados de técnicas, métodos y estrategias metodológicas.

Estos talleres serán novedosos que les llamarán la atención por ser divertidos y sobre todo entretenidos para no crear ambientes monótonos en los cuales lo puedan divertirse con creatividad y facilidad.



3.6.- PLAN OPERATIVO DE LA PROPUESTA

TALLER	TEMA	OBJETIVO	RECURSOS	EVALUACIÓN
	“Descubriendo los animales domésticos” 	Conocer, identificar y valorar a los animales domésticos que existen en el entorno	Domino de animales domésticos	Observación
	“Mis primeras letras” 	Ayudar a la vocalización de los fonemas permitiendo desarrollar la vocalización	Domino con ficha de letras	Observación
	“Jugando con los números” 	Fortalecer la imaginación creativa a través de los números.	Juego didáctico domino de letras	Lista de cotejo
	“Me divierto con las profesiones” 	Favorecer a la formación de una mente crítica, analítica y reflexiva	Fichas con las profesiones	Observación
	“Elaborando mi propio domino” 	Desarrollar la creatividad y la fantasía a través de la imaginación	Fomix, cartulinas, recortes de dibujos, goma, tigas	Lista de cotejo
	“Recordando mis vocales” 	Discriminar los sonidos del timbre que tiene cada vocal sea está abierta o cerrada	Domino de las vocales	Observación

 <p>Taller # 7</p>	<p>“Moviendo mis manos y dedos”</p>	<p>Desarrollar la noción corporal, la psicomotricidad con la finalidad de obtener el conocimiento claro y preciso.</p>	<p>Domino casero</p> 	<p>Observación</p>
 <p>Taller # 8</p>	<p>“Aprendiendo el abecedario”</p>	<p>Facilitar la retención de cada letra y la memorización de las mismas.</p>	<p>Fichas con el abecedario del domino.</p>	<p>Observación</p>
 <p>Taller # 9</p>	<p>“Perdidos en la selva”</p>	<p>Promover la reflexión y el razonamiento para familiarizarse con los animales salvajes que existen en el entorno.</p>	<p>Juego didáctico domino e los animales salvajes</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Taller # 10</p>	<p>“Enriqueciendo a la motricidad fina”</p>	<p>Estimular a los movimientos, y a la imaginación para obtener seguridad personal.</p>	<p>Domino de bloque</p> 	<p>Observación</p>
 <p>Taller # 11</p>	<p>“Buscando mis colores”</p>	<p>Despertar la curiosidad, la capacidad y rapidez en la actividad realizada</p>	<p>Juegos didáctico domino con los colores.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Taller # 12</p>	<p>“Jugando con mis dibujos”</p>	<p>Socializar con sus amigos mejorando su relación afectiva con la finalidad de obtener alegría y diversión</p>	<p>Domino de diferentes tipos de dibujos</p>	<p>Observación</p>

TALLERES

1. **DESCUBRIENDO LOS ANIMALES DOMÉSTICOS**
2. **MIS PRIMERAS LETRAS**
3. **JUGANDO CON LOS NÚMEROS**
4. **ME DIVIERTO CON LAS PROFESIONES**
5. **ELABORANDO MI PROPIO DOMINO**
6. **RECORDANDO MIS VOCALES**
7. **MOVIENDO MIS MANOS Y DEDOS**
8. **APRENDIENDO EL ABECEDARIO**
9. **PERDIDOS EN LA SELVA**
10. **ENRIQUECIENDO LA MOTRICIDAD FINA**
11. **BUSCANDO MIS COLORES**
12. **JUGANDO CON MI CREACIÓN**



DESCUBRIENDO LOS ANIMALES DOMÉSTICOS

TEMA: “DESCUBRIENDO LOS ANIMALES DOMÉSTICOS”

OBJETIVO: Conocer, identificar y valorar a los animales domésticos que existen en el entorno.

DESTREZA: Reconocer los animales que viven en su entorno según sus características, cuidados y protección.

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos



CONTENIDOS:

- Animales domésticos
- Como aprendo los animales domésticos

TÉCNICAS ACTIVAS:

- Participación activa de los equipos
- Seleccionar el equipo ganador

ACTIVIDADES:

- ✓ Detallar en qué consiste el juego
- ✓ Conocer el significado del juego
- ✓ Aprendo observando
- ✓ Iniciar el juego

RECURSOS:

- ❖ Domino de los animales domésticos
- ❖ Gráficos

EVALUACIÓN:

- Observación





JUGANDO DOMINO CON LOS ANIMALES DOMÉSTICOS



DESCUBRIENDO LOS ANIMALES DOMÉSTICOS



TEMA: “MIS PRIMERAS LETRAS”

OBJETIVO: Ayudar a la vocalización de los fonemas permitiendo desarrollar la vocalización

DESTREZA: Identificar y relacionar los fonemas de cada letra.

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos



CONTENIDOS:

- Letras
- Como aprendo los fonemas

TÉCNICAS ACTIVAS: Canción” sopa de letras”

- ❖ Indicar la letra de la canción
- ❖ Cantar la canción

ACTIVIDADES:

- Observar el domino de letras
- Conversar acerca de la canción
- Relacionar la canción con el domino
- Jugar armando letras

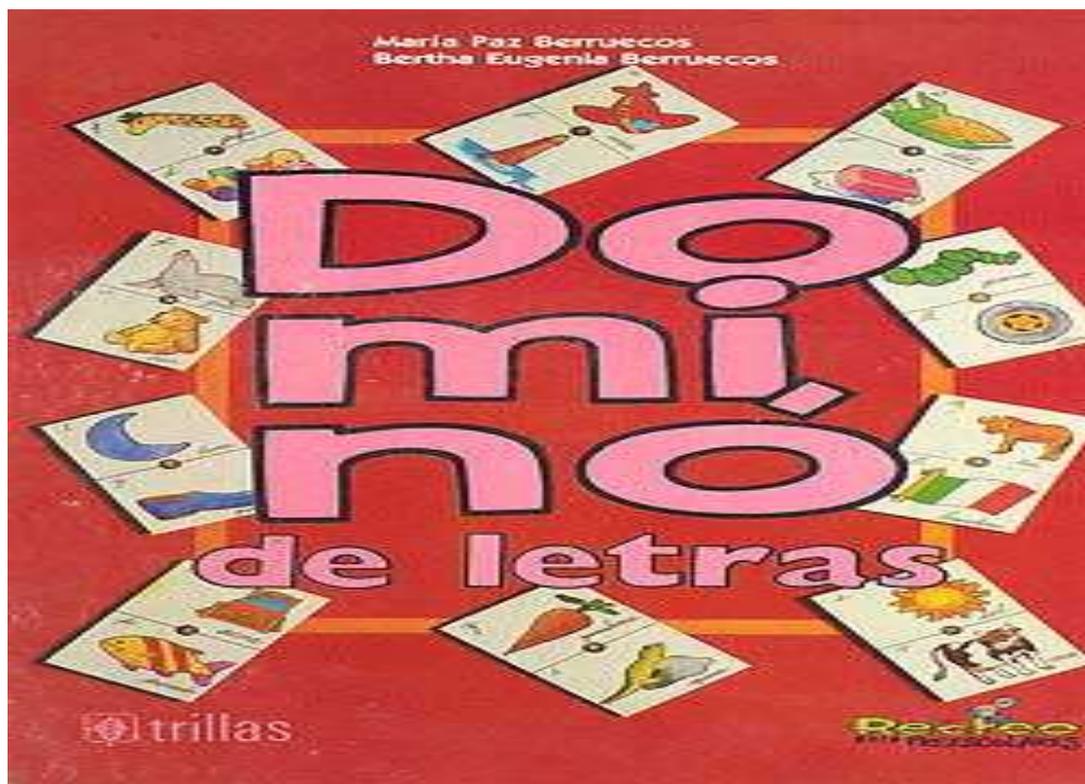
RECURSOS:

- ✓ Domino con letras

EVALUACIÓN:

Observación





DOMINO DE LETRAS





TALLER #3

JUGANDO CON LOS NÚMEROS

TEMA: “JUGANDO CON LOS NÚMEROS”

OBJETIVO: Fortalecer la imaginación creativa a través de los números

DESTREZA: Utilizar los números en la ubicación de los elementos del entorno

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos

CONTENIDOS:

- Aprendiendo los números
- Descubriendo la secuencia lógica



TÉCNICAS ACTIVAS:

- Escuchar el contenido del juego
- Asociar números
- Repetir varias veces los números

ACTIVIDADES:

- Observar la secuencia de los números
- Observo, imagino y construyó mi juego
- Explicación del juego
- Ir armando fichas de los números

RECURSOS

- Domino con ficha de los números



EVALUACIÓN:

Lista de cotejo

PREGUNTAS	SI	NO
Identifico los números		
Capto el juego		
Tuvo alguna dificultad en el juego con los números		



APRENDIENDO A CONTAR



JUGANDO CON LOS NÚMEROS



TEMA: “ME DIVIERTO CON LAS PROFESIONES”

OBJETIVO: Favorecer a la formación de una mente crítica, analítica y reflexiva

DESTREZA: Identificar las profesiones y reconocer sus beneficios

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos



CONTENIDOS:

- ✓ Descubrir la diferentes profesiones

TÉCNICA ACTIVA

- ✓ Observar los dibujos
- ✓ Conversar sobre las profesiones
- ✓ Practicar los valores

ACTIVIDADES:

- ✓ Presentación de un domino
- ✓ Fichas con los personajes
- ✓ Explicación del juego
- ✓ Inicio del juego

RECURSOS:

- ✓ Juego didáctico domino de las profesiones

EVALUACIÓN:

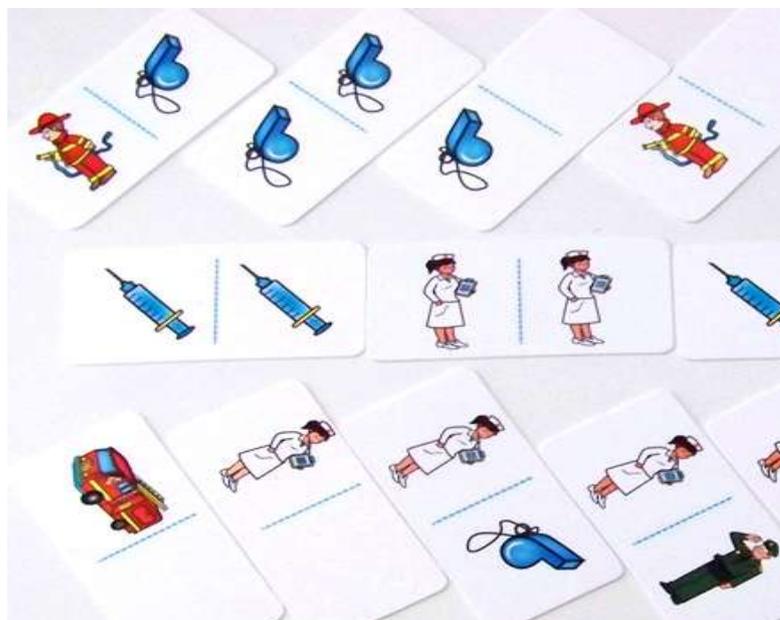
- ✓ Observación





DOMINO DE LAS PROFESIONES

JUEGO DE LAS PROFESIONES



QUÉ QUIERO SER?



TEMA: “ELABORANDO MI PROPIO DOMINO”

OBJETIVO: Desarrollar la creatividad y la fantasía a través de la imaginación

DESTREZA: Representar creativamente situaciones utilizando las técnicas grafo plásticas

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos

CONTENIDOS:

- Ejercicios de manipulación
- Socialización



TÉCNICAS ACTIVAS:

- Observar ala actividad
- Realizar la actividad

ACTIVIDADES:

- Elaboración de un domino
- Verificar los materiales que se va a necesitar
- Utilizar la creatividad
- Trabajar en grupo

RECURSOS:

- Fomix
- Cartulinas
- Dibujos recortables
- Goma de pegar
- Tijera



➤ **EVALUACIÓN:**

PREGUNTAS	SI	NO
Utiliza toda su creatividad		
Socializa con los demás		
Capto las instrucciones sin problema		



ELABORANDO MI PROPIO DOMINO



MATERIAL PARA LA ELABORACIÓN



TALLER #6

RECORDANDO
MIS VOCALES

TEMA: “RECORDANDO MIS VOCALES”

OBJETIVO: Discriminar los sonidos del timbre que tiene cada vocal sea está abierta o cerrada

DESTREZA: Discriminar la vocales de acuerdo a sus características

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos

CONTENIDOS:

- ❖ Vocales
- ❖ Selección de vocales

TÉCNICA ACTIVA.

- ❖ Selección de vocales
- ❖ Memorizar el juego

ACTIVIDADES:

- ❖ Presentación de la vocales
- ❖ Dialogar sobre las vocales
- ❖ Jugar con el domino de vocales
- ❖ Desarrollar la motricidad fina

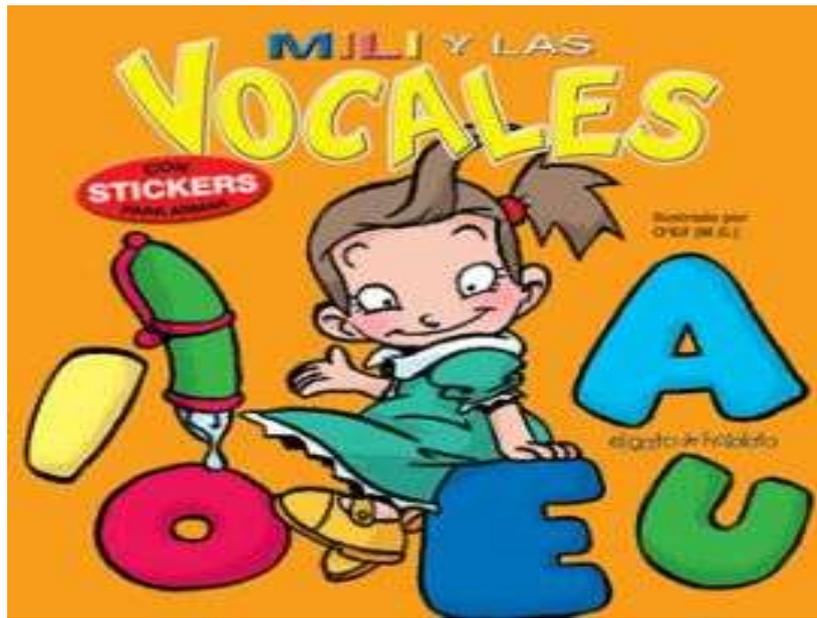
RECURSOS

- ❖ Domino de las vocales

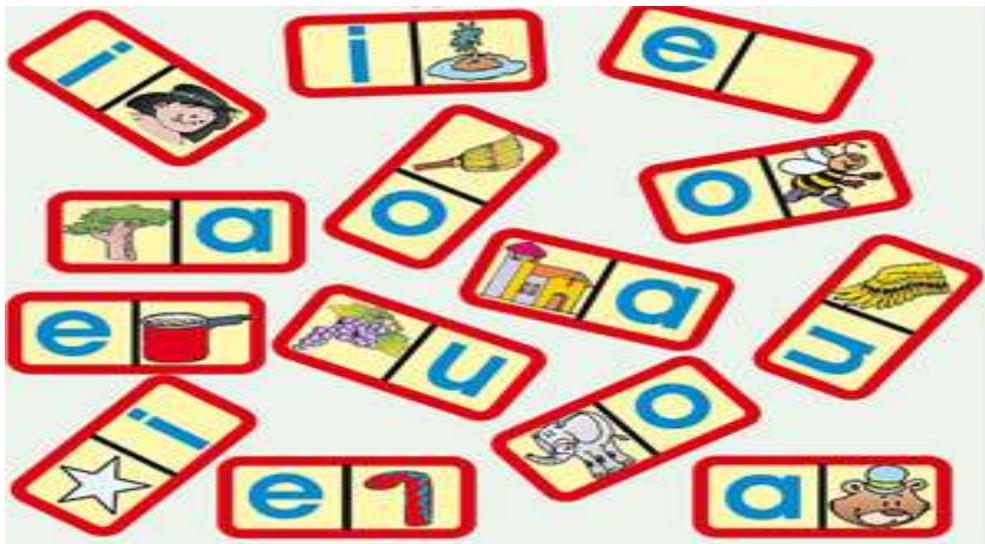
EVALUACIÓN:

Observación





DOMINO DE VOCALES



DOMINO DE VOCALES PARA EL APRENDIZAJE



TALLER #1

MOVIENDO MIS
MANOS Y DEDOS

TEMA: “MOVIENDO MIS MANOS Y DEDOS”

OBJETIVO: Desarrollar la noción corporal, la psicomotricidad con la finalidad de obtener el conocimiento claro y preciso

DESTREZA: Identificar las posibilidades de movimientos de las distintas articulaciones para conocer su función.

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos



CONTENIDOS:

- Juego

TÉCNICA ACTIVA:

- “Canción mis manitos creativas”
- Partir desde el conocimiento para que sirven
- Acotar con opiniones y sugerencias

ACTIVIDADES:

- Escuchar instrucciones del juego de domino
- Manipulación del objeto
- Realizar movimientos de manos u dedos para jugar
- Proceder a jugar
- Obtener un ganador

RECURSOS:

- Juegos didácticos domino

EVALUACIÓN

- Observación



CANCIÓN MIS MANITOS CREATIVAS

Échale que no van a poder

Connigo no van a poder

Con la diva no van a poder

Nos van a prender

Échale!

que no van a poder

Connigo no van a poder

Con la diva no van a poder

Nos van a prender

Nos van a prender

No van a poder

No van a poder



Walt Disney

El Mundo Mágico de

Winnie

Pooh

TALLER #8

APRENDIENDO EL ABECEDARIO

Aventuras para dar y compartir



TEMA: “APRENDIENDO EL ABECEDARIO”

OBJETIVO: **Facilitar** la retención de cada letra y la memorización de las mismas.

DESTREZA: Diferenciar los sonidos de los fonemas de cada letra en textos significativos.

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos

CONTENIDOS:

- ✓ Rimando con el abecedario

TÉCNICA ACTIVA:

- ✓ Saludar
- ✓ Saludo con una canción
- ✓ Realizar movimientos inferiores

ACTIVIDADES:

- ✓ Presentación de un domino del abecedario
- ✓ Selección de fichas
- ✓ Motivación para el juego
- ✓ Empezar el juego

RECURSOS:

- ✓ Juego de fichas domino

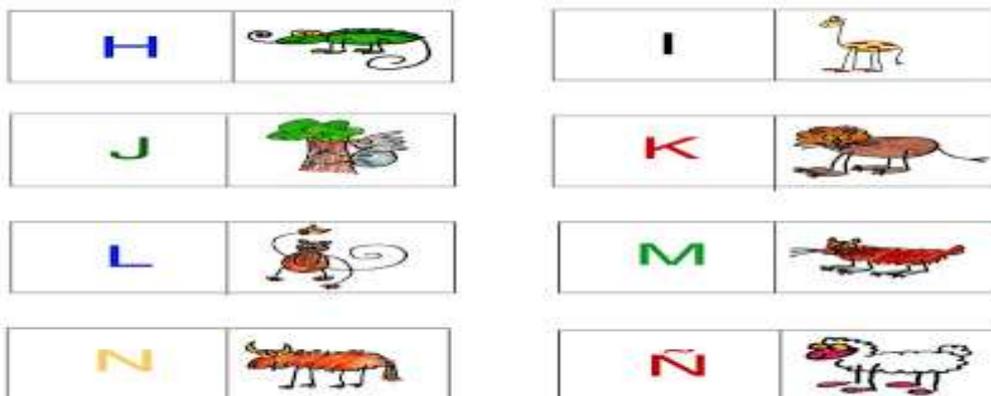
EVALUACIÓN:

- ✓ Observación





DOMINO DE EL ABECEDARIO



DESCUBRIENDO NOMBRES CON EL ABECEDARIO



TEMA: “PERDIDOS EN LA SELVA”

OBJETIVO: Promover la reflexión y el razonamiento para familiarizarse con los animales salvajes que existen en el entorno.

DESTREZA: Reconocer a los animales que viven en el entorno

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos

CONTENIDOS:

- Cuento



TÉCNICAS ACTIVAS:

- Cuento de los animales
- Realizar la actividad

ACTIVIDADES:

- Dialogar sobre el cuento
- Presentación de fichas de animales salvajes
- Enseñar paso a paso
- Jugar en parejas

RECURSOS:

- Domino
- Fichas con figuras de animales



- **EVALUACIÓN:**

PREGUNTAS	SI	NO
Le gusto el juego		
Socializa con los animales salvajes		
Capto el juego domino		



DOMINO DE ANIMALES SALVAJES



DESCUBRIENDO ANIMALES SALVAJES





TEMA: “ENRIQUECIENDO LA MOTRICIDAD FINA”

OBJETIVO: Estimular a los movimientos, y a la imaginación para obtener seguridad personal.

DESTREZA: Identificar las posibilidades de movimientos de las distintas articulaciones para conocer su función.

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos



TÉCNICA ACTIVA:

- Manipulando el juego domino

ACTIVIDADES:

- Escuchar instrucciones del juego de domino
- Dialogar sobre el domino
- Jugar con los domino
- Realizar movimientos para desarrollar la motricidad fina

RECURSOS:

- Juegos didácticos domino

EVALUACIÓN

- Observación



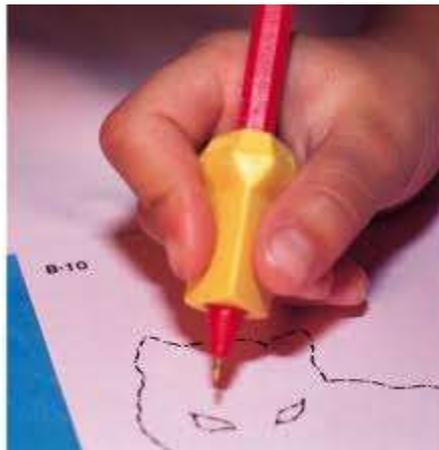
**EJERCICIOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA CON
LOS DOMINO**



DISEÑAR DOMINO



PINTAR DOMINO



DIBUJAR DOMINO



TEMA: “BUSCANDO MIS COLORES”

OBJETIVO: Despertar la curiosidad, la capacidad y rapidez en la actividad realizada

DESTREZA: Identificar y describir los colores en objetos del entorno.

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos



TÉCNICA ACTIVA:

- Aprender colores

ACTIVIDADES:

- Presentación del juego domino de los colores
- Dialogar sobre el juego
- Explicar en qué consiste el juego
- Escoger jugadores

RECURSOS:

- Juegos didácticos domino de los colores

EVALUACIÓN

- Observación





JUGANDO CON LOS COLORES



APRENDIENDO LOS COLORES





TEMA: “JUGANDO CON MI CREACIÓN”

OBJETIVO: Despertar el conocimiento y la creatividad.

DESTREZA: Expresar con libertad sus propias experiencias a través del dibujo.

PERÍODO DE DURACIÓN: 30 minutos

TÉCNICA ACTIVA:

- Dibujar
- Pintar



ACTIVIDADES:

- Presentación del juego domino con dibujos
- Dialogar sobre el juego
- Explicar en qué consiste el juego
- Escoger jugadores
- Divertir jugando con los dibujos

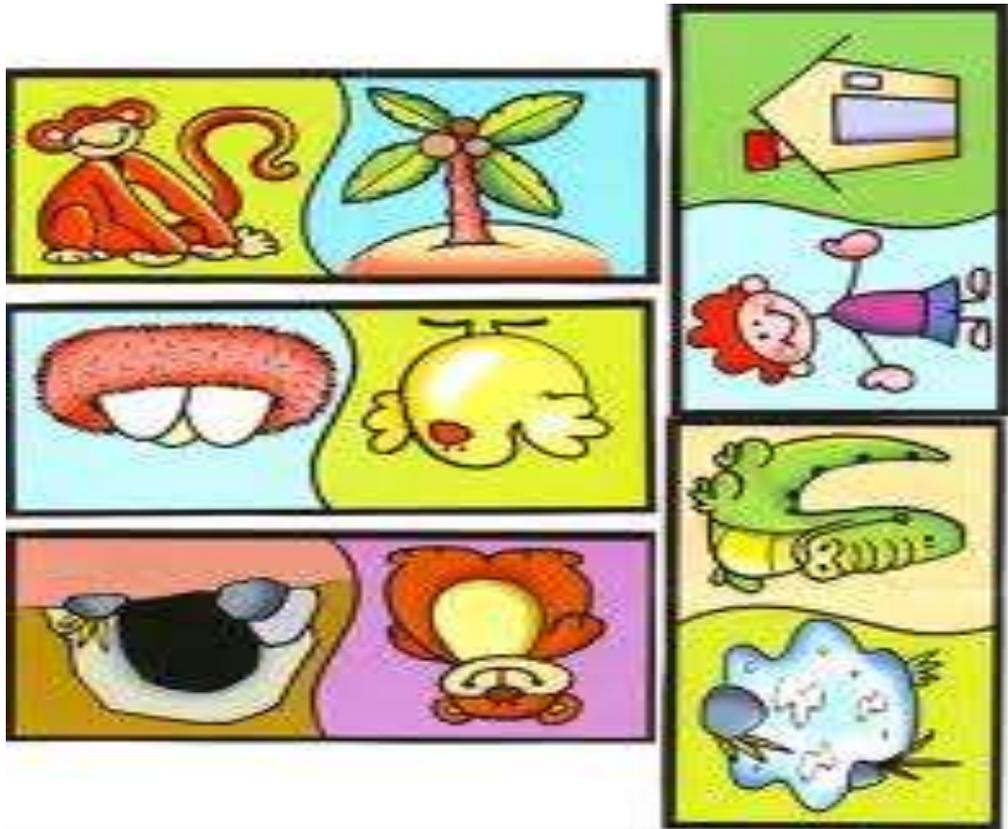
RECURSOS:

- Juegos didácticos domino de dibujos

EVALUACIÓN

- Observación





JUGANDO CON MIS DIBUJOS

CONCLUSIONES:

- A través de los talleres desarrollarán sus creatividades y su inteligencia e imaginación creadora.
- Los juegos didácticos domino convierte a las estudiantes en componentes creativos.
- Gracias a la implementación del aula taller se fortalecerá los procesos del desarrollo en la motricidad fina.
- Los talleres que se realizarán para la Carrera de Parvularia serán de excelente acogida por nuestras estudiantes de la U.T.C.
- Los juegos didácticos domino forman estudiantes participativos, autónomos, seguros e independientes.
- La investigación realizada fue de éxito porque nos ha servido de apoyo y guía para nuestros talleres realizados.
- Con la ayuda de los juegos didácticos domino logramos fortalecer el desarrollo motriz en las estudiantes de la Carrera.
- Al realizar los talleres queremos obtener un ambiente de interés y empeño por parte de las estudiantes de Primero de Parvularia
- Los talleres servirán de intermediarios para el conocimiento y el aprendizaje.
- Se produce un ambiente de paz y armonía al involucrarse dentro del mundo mágico y fascinante que provee los juegos didácticos domino.

RECOMENDACIONES:

- Con la realización de los talleres permitiremos compartir emociones, sentimientos e interés para aprender.
- Se recomienda elaborar talleres de acuerdo a la preferencia e interés de las estudiantes para atraer su atención.
- Proporcionar ambientes e seguridad emocional, de calidad y calidez, las mismas que generen a las estudiantes actitudes positivas
- Es fundamental que los maestros conozcan los juegos domino con la finalidad de seguir capacitando.
- Realizar ejercicios nuevos con los juegos los mismos que permitan desarrollar la motricidad fina.
- Quienes van a recibir los talleres, deben ser innovadoras y creativas para la elaboración de dichos juegos.
- Se recomienda seguir adelante con la investigación por la misma razón que es de mucha importancia en la vida educativa
- Es importante seguir capacitando sobre lo investigado a las demás personas.
- Es fundamental que los maestros reflexionen y enseñen sobre los juegos didácticos domino a los demás para que vayan reconociendo los mismos.
- Ayudar a fortalecer la motricidad fina con la manipulación de los juegos domino enseñando paso a paso para que aprendan a dar huso a los mismos más adelante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

- Carpio, L. (1996). Materiales didáctico, en García, A. (Eds) Educación sistemática. (3aed. Cap. III. P. 229-250), Madrid, España.
- Santillana Juan (1999, pág. 30) “ Manual de los juegos didácticos domino)
- Almodovar William 2000 (Domino internacional organizado) 2da ed. pág. 45-70.
- Balestrini, Luis Naniel 2004 “Libro maestro de domino”, Estructura, estrategias y métodos de los juegos domino para parejas y desarrollo de la motricidad fina (Pag. 68-69).

BIBLIOGRAFÍA CITADA:

- JOSÉ MARTI, PÉREZ. 1891.” como jugar un domino” Político y escritor cubano
- Aristóteles C 1590) “juegos Didácticos” 384 AC-322 AC. Filósofo griego.
- SIGMUND FREUD fue un médico neurólogo austriaco (1852) pag. 20-525” La imaginación infantil.
- J. PIAGETH. Memoria e inteligencia (1968), y El desarrollo del pensamiento (1975).
- María Montessori (1996) “ ESTRATEGIA METODOLÓGICA” PÁG. (120)
- Vigotsky (1988) “Motricidad fina” (Pag. 148)

- Rosa Guitart (1996) Pág. 25

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- http://es.wikipedia.org/wiki/Maria_Montessori
- <http://www.google.com.ec/#sclient=psy-ab&hl=es-419&q=JUEGOS+DIDACTICOS+DOMINOS&oq=JUEGOS+DIDACTICOS+DOMINOS&aq>
- <http://www.agvelasco.es/dominiohtm>.
- http://www.google.com.ec/#sclient=psy-ab&hl=es-419&q=MOTRICIDAD+FINA&oq=MOTRICIDAD+FINA&aq=f&aqi=g10&aql=&gs_l=serp.3..0l10.4914.11357.1.26567.27.17.0.2.2.4.952.9142.4-4j8j3.17.0...0.0.M3LETNRNky0&psj=1&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.,cf.osb&fp=36b92c7ca2c80117&biw=819&bih=358
- http://www.google.com.ec/#sclient=psy-ab&hl=es-419&q=EJERCICIOS+CON+LOS+DOMINOS&oq=EJERCICIOS+CON+LOS+DOMINOS&aq=f&aqi=&aql=&gs_l=serp.3...99685.118826.2.122726.42.24.13.3.4.1.967.10387.3-3j6j4j5.19.0...0.0.O8Gs_ijkyig&psj=1&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.,cf.osb&fp=36b92c7ca2c80117&biw=819&bih=358
- http://www.google.com.ec/#sclient=psy-ab&hl=es-419&q=TIPOS+DE+JUEGOS+DOMINOA&oq=TIPOS+DE+JUEGOS+DOMINOA&aq=f&aqi=g-K2g-bK1&aql=&gs_l=serp.3..0i30l2j0i8i30.123864.135408.3.135720.40.22.12.3.4.1.905.7503.3-1j3j4j4.12.0...0.0.ha-

P6dDjB9k&psj=1&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.,cf.osb&fp=36b92c7ca2c80117&biw=819&bih=358

- <http://www.dominoenlinea.es/reglas-del-domino.html>
- http://www.google.com.ec/#sclient=psy-ab&hl=es-419&q=JUEGOS+DIDACTICOS&oq=JUEGOS+DIDACTICOS&aq=f&aqi=g10&aql=&gs_l=serp.3..0l10.4056.113116.1.116641.33.18.0.2.2.1.1482.5117.4-1j0j1j3.8.0...0.0.MI_7ORySIDY&psj=1&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.,cf.osb&fp=36b92c7ca2c80117&biw=819&bih=358

ALEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ENTREVISTAS PARA LAS AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

OBJETIVO: Acumular información para elaborar un manual de los juegos didácticos domino para desarrollar la motricidad fina, con la finalidad de brindar una mejor enseñanza en el aprendizaje.

SALUDO: Reciban un cordial y un afectuoso saludo de quien se encuentra presente.

INDICACIONES GENERALES: Lea detenidamente y conteste la siguientes encuesta y de su opinión.

1.-¿ Conoce Ud. la importancia de una aula taller?

2.- ¿Cree Ud. indispensable la creación del aula taller dentro e la Universidad Técnica de Cotopaxi?

3.-¿Piensa que en el aula taller se desarrollaran las destrezas y habilidades en las estudiantes?

4.- ¿El aula taller ayudara al desarrollo de la práctica de las estudiantes de la Carrera de Parvularia?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

ESPECIALIZACIÓN: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA DEL PRIMER SEMESTRE PARALELO “C”

OBJETIVO: Acumular información para elaborar un manual de los juegos didácticos domino para desarrollar la motricidad fina, con la finalidad de brindar una mejor enseñanza en el aprendizaje.

SALUDO: Reciban un cordial y un afectuoso saludo de quien se encuentra presente.

INDICACIONES GENERALES: Lea detenidamente y conteste con SI o NO las siguientes preguntas y el porqué de las mismas

1. ¿Es importante la creación de una aula taller para la carrera de educación parvularia?

SI () NO ()

Porque.....
.....

2. ¿Conoce Ud. acerca de los juegos didácticos domino?

SI () NO ()

Porque.....
.....

3.- Es necesario estimular a las estudiantes de la carrera con los juegos didácticos domino para mejorar la motricidad fina?

SI () NO ()

Porque.....
.....

4. ¿ La motricidad fina será necesaria e importante en el aprendizaje?.

SI () NO ()

Porque.....
.....

5. ¿Los talleres de los juegos didácticos domino su incidencia en la motricidad fina serán de utilidad para las estudiantes de la carrera en su formación profesional?

SI () NO ()

Porque.....
.....

6. ¿Cree Ud. que los juegos didácticos domino ayudan a perfeccionar la motricidad fina?

SI () NO ()

Porque.....
.....

7. ¿Los juegos didácticos domino son nuevos e innovadores para Ud.?

SI () NO ()

Porque.....
.....

8.-. ¿Piensa Ud. que la motricidad fina es importante para un buen aprendizaje ?

SI () NO ()

Porque.....
.....

9. ¿Cree Ud. que se fortalecerá la motricidad fina por medio de los juegos didácticos domino?

SI () NO ()

Porque.....
.....

10. ¿A utilizado Ud. los juegos didácticos domino?

SI () NO ()

Porque.....
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO N° 3
FOTOGRAFÍAS



INVESTIGADORA



ALUMNAS DEL SÉPTIMO CICLO RECOPILANDO INFORMACIÓN



PREPARACIÓN DE TALLERES



SALA DEL AULA TALLER



RINCÓN DE RECREACIÓN



INAUGURACIÓN DEL AULA TALLER



RINCÓN DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA



RINCÓN DE EXPRESIÓN PLÁSTICA