

INTRODUCCIÓN

El diseño y aplicación de una guía de juegos para los niño/as de la Escuela Fiscal “Carchi” en el barrio El Tejar, con respecto al juego es de suma importancia ya que ayuda a mantener una buena relación con los compañeros que carecen de la ludicidad, desarrollar el interés por la ludicidad y con actividades permanentes que fortalezcan el desarrollo del párvulo, ya que se optará por juegos significativos que más tarde les servirá para su vida cotidiana.

Como este proyecto es el primero en desarrollarse dentro de la Escuela “Fiscal Carchi” es de gran novedad y de actualidad por cuanto ayuda a desarrollar la motricidad gruesa, para así obtener resultados esperados en el desarrollo las características o cualidades físicas como: expresión corporal, lateralidad, equilibrio, estructura espacial, tiempo y ritmo.

Por tano se justifica plenamente la realización de este trabajo de investigación pues existe la necesidad de desarrollar una Guía de Juegos que desarrolle la motricidad gruesa.

Se considera necesario plantear preguntas directrices que orientan el desarrollo de la investigación y son las siguientes.

- 1.- ¿Cuáles serán los contenidos teóricos y científicos que fundamentarán la guía de juegos que desarrolle la motricidad gruesa?
- 2.- ¿Cuál es el nivel de conocimiento sobre juegos que desarrollen la motricidad gruesa que poseen los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal “Carchi”?
- 3.- ¿Qué instrumento permitirá la enseñanza de juegos que desarrollen la motricidad gruesa para los niños de la Escuela “Carchi”?

La guía de juegos tiene un enfoque propiamente desarrollar la motricidad gruesa, ya que se trabajará con siete niños/as del Primer Año de Educación Básica de dicha institución, con una investigación totalmente de campo, métodos adecuados como: método inductivo, deductivo, analítico, sistemático y empírico, para llegar

a obtener datos se lo hace a través de la encuesta y la observación, mediante fichas de observación se pudo elaborar la guía de juegos.

En el Capítulo I, consta antecedentes, categorías fundamentales, el marco teórico donde se encuentran conceptos de: Educación, Propuesta Pedagógica de la Emancipación, Desarrollo Integral de Niño, Psicomotricidad, Motricidad Gruesa, Juego, Guía de Juegos.

En el Capítulo II, constan los Antecedentes de la Institución Educativa, Técnicas, Análisis e Interpretación de los Resultados obtenidos de la Investigación. Las encuestas se aplicaron a los padres de familia y las fichas de observación fueron aplicadas los niños y niñas de la Escuela Fiscal “Carchi”.

En el Capítulo III, constan Presentación, Datos informativos, Justificación de la propuesta, Objetivos, Descripción de la Propuesta, Desarrollo de la propuesta, Plan Operativo, Resultados generales de la propuesta, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos.

CAPÍTULO I

1.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1.1 ANTECEDENTES

El tema del juego ha sido motivo de discusión y estudio en los últimos años, desde el punto de vista pedagógico y psicológico; quienes han dedicado su tiempo a la investigación en este campo coinciden en afirmar que “el juego es una necesidad vital para los preescolares sobre todo en sus primeros años de vida”.

NUNES de Almeida (1998) al reseñar la historia de la educación lúdica, identifica que pensadores sobre la relación entre el juego y la educación pueden rastrearse desde la Grecia antigua. Resalta entre ellos los pensamientos de: PESTALOZZI (1746 – 1827) Según él, la escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños/as y la ludicidad es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación. DEWEY, John (1859 – 1952) “El juego crea el ambiente natural de los párvulos en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses. No es por tanto nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para adquirir el sentido del trabajo.

Jeanet November hizo una extraordinaria aportación al estudio del juego de la infancia, reside en dar énfasis a la educación lúdica del niño/a en actividades grupales diversas como: los comienzos del grupo infantil en actividades lúdicas, presentación de los niños, participación de las madres en las acciones grupales, el ambiente creado al grupo infantil, juegos de construcción (recortado, pegado, jardinería), juego simbólico. Toda la base sustentante del juego infantil socializado grupal y en el marco familiar. Expone la teoría elaborada por Piaget el (juego simbólico), las teorías de Montessori (sobre juego y trabajo), de Susan

ISAACS (sobre el juego dramático libre), se extiende la edad de distracciones entre 3-6 años 5-6 años (aproximadamente) y se caracteriza porque el niño practica sus juegos casi con el mismo fervor y seriedad con que el adulto se entrega al trabajo.

Pertenece a la herencia cultural de todos los pueblos de la tierra. Y no sólo es una práctica vinculada al mundo infantil, sino que también los adultos lo practican en todos los lugares del mundo.

La ludicidad sirve para desarrollar la motricidad gruesa, la práctica del juego ayudan a rescatar el verdadero sentido de esta transmisión.

Platón descubrió que el juego es un instrumento que prepara a los infantes para la vida adulta. A lo largo de la historia, diferentes escuelas pedagógicas han considerado al juego infantil como una útil herramienta educativa.

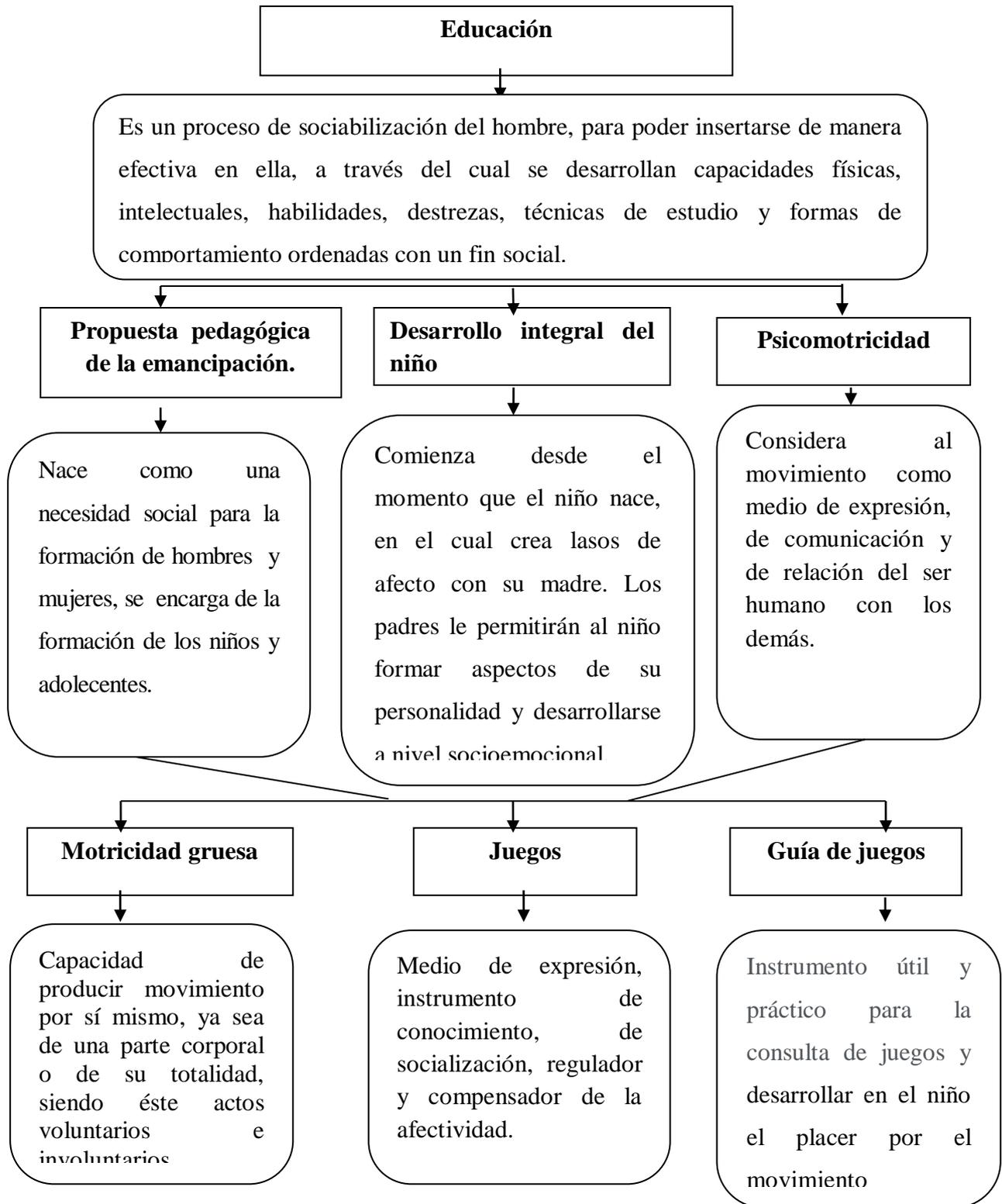
Desde la perspectiva educativa, la ludicidad se convierte en una eficaz herramienta para el trabajo de conceptos, valores y movimientos globales del cuerpo. Por esta razón se cree conveniente que el educador debe analizar el juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica.

Es una actividad que se utiliza para diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. la ludicidad son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.

1.1.2. CATEGORIZACIÓN FUNDAMENTAL



1.2. MARCO TEÓRICO

1.3. EDUCACIÓN

El educar a una sociedad para la vida, constituye un complejo, arduo y difícil trabajo al ser un deber fundamental para el hombre y más al borde de una sociedad cada vez más compleja que necesita jóvenes mayormente preparados, conscientes, con ideales y valores bien definidos, siendo capaces de afrontar los retos del presente y del futuro con una identidad segura y propia de una buena cultura.

La civilización está basada en la transmisión del conocimiento de persona a persona, de una generación a otra. Sin la preservación del conocimiento, cada individuo y cada generación tendrían que comenzar desde cero. El hombre avanza porque cada nueva generación puede heredar y de esta manera obtener los conocimientos de sus predecesores y usarlos como punto de partida para seguir generando y acumulando más conocimientos aún más avanzados. He aquí la importancia de educar y más que esto, de saber educar a las generaciones.

Pitágoras se refería a la enseñanza de la siguiente manera: Educad a los niños/as y no será necesario castigar a los hombres. Aquí cabe destacar que la familia es la mejor Escuela de buenas costumbres, buen comportamiento. Bien se dice que la familia es la base del ser humano, es donde se le proporcionan virtudes y actitudes elementales, vitales para su completo bienestar, es en la escuela donde se aplican esas aptitudes y actitudes en la vida diaria, es donde pasa gran parte de su tiempo, allí aprende realmente a compartir, trabajar en equipo, escuchar, respetar, conciliar y dirigir, mediante el proceso educativo, una familia como apoyo incondicional, construiremos una sociedad más justa - equitativa, en donde se nos haga entrega de la riqueza cultural asegurando así nuestra propia existencia.

Para ALFONSO ROJAS, Pérez Palacios (1996 Pág. 119), Educar para la libertad, “La educación y la cultura tienen relaciones indisolubles. La naturaleza universal

y dinámica de la cultura se hace posible merced a la educación. La educación es el medio que hace llegar la cultura a los hombres; es la vía por la cual los hombres son los personajes de la cultura; en suma, la educación es el vínculo de la cultura”.

Se cree que al hablar de aprendizaje y cultura no tiene mucha relación ya que muchas personas no tienen bien definida su identidad sobre sí mismo, pero si cada personaje aceptará la identidad propia podemos decir que los hombres son los creadores de la ciencia, mientras la educación es el instrumento de transmisión cultural.

La formación es el proceso por el cual el ser humano, aprende diversas materias inherentes a él. Por medio de la educación, es que sabemos cómo actuamos y como nos comportamos en la sociedad. Es un proceso de sociabilización del hombre, para poder insertarse de manera efectiva en ella. Sin la sabiduría, nuestro comportamiento, no sería muy lejano a un animal salvaje.

La educación no es impartida desde la infancia. Ya que empieza desde la fase de la lactancia donde el párvulo comienza a crear vínculos sociales con quienes lo rodean. El ser humano, está constantemente, en un proceso de aprendizaje. El hombre es una verdadera esponja, el cual va reteniendo información con todo aquello con que interactúa.

En la antigüedad si tomamos como referencia a Roma, por ser uno de los íconos de desarrollo intelectual y de poderío militar; la instrucción primaria se les dejaba a las nodrizas. Las cuales se encargaban de todos los detalles del desarrollo del infante. Desde su alimentación hasta el hecho de que aprendieran a hablar. Los padres, prácticamente no tenían ninguna injerencia en la educación del niño y niña. Aquellos que pertenecían a la aristocracia, recibían los primeros años, la instrucción de un profesor particular. Los cuales proveían a lo infantes de sus primeros conocimientos, necesarios para su posterior paso al colegio, cuando llegara a la pubertad.

El ser una persona ilustrada en Roma, era algo que se valoraba bastante. Pero en cuanto a los aristócratas, era una obligación. Ya que en Roma, pesaba mucho la vara que dejaron los griegos, en la época de oro, del clasicismo. Los romanos, no podían ser menos, de lo que fueron los griegos. Esa era la consigna.

En la actualidad, existen diversos ámbitos en los cuales recibimos educación. Uno de los más fundamentales para todo ser humano, es el formal. Que es aquella formación, que imparten los diversos establecimientos educacionales presentes en toda sociedad (colegios, institutos, universidades). Los cuales se guían por mallas curriculares, establecidas por directrices gubernamentales. Son estos establecimientos, quienes entregan una enseñanza formativa, a nivel intelectual en base de conocimientos prácticos, los cuales permitirán a la persona, insertarse en la sociedad como uno más de ella. Por medio de esta iniciación, es que la persona, podrá desempeñarse en algún puesto laboral. Medio por el cual, se rige la existencia humana de hoy en día.

Por medio de este camino, es que logrará que su descendencia, vuelva a cumplir el mismo ciclo. Educación basada en la enseñanza de diversas materias, las cuales el alumno debe asimilar, para luego rendir un examen y así demostrar que las maneja. Método de instrucción, que en la actualidad, posee diversos detractores. Ya que se basa, para ellos, en la memorización, más que en la comprensión de las mismas materias.

Para LUZURIAGA Lorenzo (1962, Pág.13), Diccionario de la pedagogía, manifiesta “la educación es una actividad que tiene por fin formar, dirigir o desarrollar la vida humana para que ésta llegue a su plenitud”.

Se considera la opinión de dicho autor, que el fin de la de la enseñanza es formar integralmente al desarrollo humano y dotarlo de habilidades, destrezas para que pueda generar desarrollo a su nación o país, así mismo y a la colectividad.

1.3.1. La educación inicial

Los primeros años de vida son esenciales para la formación de la personalidad, en este desarrollo intervienen no solo la salud y nutrición de los niños y niñas, sino que el tipo de intervención social y las oportunidades que encuentran en su entorno van a convertirse en determinantes proximales para alcanzar un desarrollo adecuado potencializado. Se considera al Primer Año de Básica como un período de preparación para el ingreso a la escuela, de socialización y adaptación, ejercitación de las destrezas y habilidades necesarias para iniciar con el aprendizaje de la lectura y la escritura.

En Ecuador la educación preescolar parte desde los 0 años a los 5 años, siendo sólo el último año obligatorio. Sin embargo, la mayoría de escuelas y colegios privados aceptan a niños desde los tres años. Se denominan "jardín de infantes" o "Kínder" cuando allí acuden infantes entre los tres y cinco años. La Guardería se denomina a los centros educativos que cuidan de los menores entre 0 y tres años. Sin embargo, al igual que en la mayoría de los países latinoamericanos, los bebés y niños pequeños son cuidados en casa por una niñera.

El jardín de infantes o guardería no es por lo general pensado para padres que trabajan a tiempo completo, más bien como complemento pedagógico. Por lo general los párvulos asisten cuatro horas diarias y se sigue un currículum que los prepara a la escuela primaria. En el Primer Año los niños van solo a jugar; a través de las actividades lúdicas y la mediación oportuna, intencionada y pertinente, el niño y la niña irán desarrollando y adquiriendo habilidades, destrezas que le permitan, entre otras cosas, reconocerse a sí mismo como un ser independiente, autónomo, capaz de interactuar con los demás y con el entorno, respetando y haciendo respetar sus derechos y deberes.

La formación infantil tiene aquí uno de sus principales fundamentos, aprovechar el juego espontáneo del niño/as, lo que posibilitará rescatar la gran riqueza que lleva éste al centro o programa educativo. Por ello, la formación de la autoestima, la seguridad personal, la confianza en los demás, la tolerancia con lo diferente a sí

mismos, la capacidad de asumir retos y riesgos, será forjada en las primeras experiencias educativas con adultos y con otros preescolares que representa la educación temprana. Es importante que los niños/as desarrollen todo un potencial de sus habilidades, destrezas y autonomía sobre todo a la formación de su personalidad.

Sin embargo, el verdadero cambio está en manos de los docentes-mediadores y de su capacidad creativa que les permita seleccionar adecuadamente diferentes metodologías y adaptarlas a la realidad y necesidades de cada grupo y de cada individuo, logrando a través de su intervención transformar el futuro poco prometedor de aquellos niños y niñas que ya a esa corta edad han tenido que enfrentarse con las limitaciones y deficiencias que producen, no solo la pobreza y la discriminación, sino también la escasa mediación que reciben de parte de progenitores, generalmente muy ocupados con sus trabajos como para satisfacer las necesidades de aprendizaje de sus pequeños párvulos en esta etapa tan importante de su desarrollo.

1.4. PROPUESTA PEDAGÓGICA DE LA EMANCIPACIÓN.

Nace como una necesidad social para la formación de hombres y mujeres integrales de América Latina, ya que la historia de la humanidad demuestra que en las sociedades pre capitalistas, el docente estaba supeditado a las clases dominantes por lo tanto se encarga de la formación de los niños y adolescentes de esas sociedades en reflexiones filosóficas sobre la naturaleza de la vida, sometidos al esclavismo en aquellas épocas.

La ley de la negación a través de la globalización, es el escenario político ideológico, que por la ley de los contrarios en su interior va desarrollando los unos que luchan por disminuir los salarios, automatizando el trabajo y aumentan las ganancias – energía humana descargada – y los otros que luchan por mejorar los salarios y sus condiciones de vida en donde los excedentes del trabajo humano – riqueza y energía humana descargada – se distribuye con mas equidad, pero ¿Qué es la globalización ? consiste en la mayor movilidad geográfica del capital, intentos por consolidar el nuevo ordenamiento económico mundial , la posibilidad de trasladar los recursos de un sitio a

otro, a bajo costo . Es cambiar la tecnología más moderna con la mano de obra mas barata.

Las formas de conciencia social progresiva y su relación entre ellas. Las clases sociales que tiene el poder económico, dispone al mismo tiempo de todos los medios intelectuales que permiten imponer su ideología dominante.

La educación sirvió y sirve como instrumento del poder hegemónico de las clases privilegiadas, precisamente porque propaga una ideología en consonancia con dicho poder. La superstición, cientifismo, ascetismo, escepticismo, han sido propagados directa o indirectamente por la educación de las sociedades clasistas, para salvaguardar los intereses de los grupos dominantes. Ante tal situación Marx decía que si la educación es afectada en la forma camuflada o abierta por el poder, es necesario arrancarla por la influencia del menester; estructurar programas educativos de avanzada, acorde con las necesidades de cambio y que a su vez contemplen las formas de conciencia social progresista.

La emancipación está orientada a desarrollar una enseñanza que afirme un pensamiento científico, dinámico, dialéctico, creativo, liberador, contextualizado en nuestra realidad. La creación de una nueva “escuela”, como espacio para la formación integral de la niñez y juventud; de realización profesional y humana de los maestros y maestras; de integración democrática con los padres y madres de familia, de articulación escuela-comunidad; no solo es, por tanto, “un nuevo modelo pedagógico” sino una concepción diferente de educación, como un proceso importante para la transformación profunda de la sociedad.

1.4.1. ¿Qué es conciencia social?

La conciencia social comprende el conjunto de concepciones políticas, jurídicas, filosóficas, morales, artísticas y científicas que en su aspecto ideológico, expresan las peculiaridades económicas y sociales de la sociedad y más que toda la situación, los intereses y los objetos de una clase social determinada. ¿Que vuelve progresista a las formas de conciencia social?. En primer lugar, el hecho de que constituya un reflejo fiel

y activo de la existencia social en función del cual se expresen los intereses y necesidades de las fuerzas sociales que por su situación objetiva, aspiran al cambio.

En segundo, lugar la superioridad de las concepciones nuevas con relación a las tradicionales.

La conciencia social y sus formas se tornan progresistas, precisamente porque no brotan del vacío, sino que están en relación de continuación con el pasado; es decir lo nuevo en cuestiones científicas, filosóficas, artísticas y morales asimila lo alcanzado, pero al mismo tiempo representa algo superior más rico de contenido porque surge de lo viejo, aglutinando todo lo positivo y lo valioso que había anteriormente.

Ciencia: construye una forma superior del conocimiento humano históricamente formado por conceptos, categorías y principios ordenados cuya veracidad se comprueba constantemente en el curso de la práctica social.

Arte: El hombre llega a descubrir el mundo social lo admirable y lo vil, lo bello y lo feo, lo positivo lo negativo, apuntando siempre a la necesidad del desarrollo social.

Moral: Expresa los principios y normas de convivencia social.

Política: Orienta sobre la necesidad consciente del cambio social

Para VILLARROEL, Jorge, (2001 Pág. 1 -5), Breve diagnóstico de la educación ecuatoriana, “No tenemos derecho a realizar un trabajo educativo sin plantearnos un determinado fin político”.

Se cree conveniente que para tener una buena educación de calidad se debe trabajar de acuerdo a las necesidades e intereses de cada uno, para lograr un fin común. Y que la educación sea aplicada desde el vientre materno y proyectada hacia la universidad pero para esto necesitamos la colaboración del gobierno central.

1. 4.2. Principios del modelo pedagógico.

- ✓ Respeto a la diversidad en todas sus expresiones.
- ✓ Respeto al compromiso con la igualdad de oportunidades que oriente a la construcción de una sociedad más justa y equitativa.
- ✓ Formación de profesionales solidarios y comprometidos con el cambio y el bienestar social.
- ✓ Flexibilidad para conceptuar el aprendizaje como proceso sociocultural, histórico, dinámico y transformable.
- ✓ Interacción con el proceso enseñanza y aprendizaje en donde los conocimientos sean debatidos, discutidos y enriquecidos permanentemente.
- ✓ Formador de un espíritu investigador en el estudiante.
- ✓ Creatividad que permita la innovación y la utilización de medios, estrategias y recursos de enseñanza y aprendizaje.
- ✓ Evaluación como proceso integral, concreto, permanente, contextualizado y positivo.
- ✓ Mejoramiento en la formación integral de los estudiantes.
- ✓ Visión prospectiva que permita la planificación estratégica para el logro de objetivos a mediano y largo plazo.

1.5. DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO/AS

Para la mayoría de los autores el desarrollo social comienza desde el momento en que el infante nace, ya que el primer contacto social o la primera interacción social que se produce en su vida, es el contacto con su madre. Los padres serán así el primer agente socializador en la vida del niño. La familia va a ser de gran importancia ya que en la interacción padres-hijos se desarrollan patrones de protección de actitudes y valores personales, con los que el párvulo generará más adelante las habilidades sociales necesarias que le permitan relacionarse de forma satisfactoria con sus iguales.

Los siguientes socializadores en la vida de un preescolar serán sus compañeros, amigos o iguales junto con instituciones sociales como la escuela. Por tanto, la socialización es el resultado de la interacción entre el niño/a y el grupo social donde vive y adquiere roles, normas y costumbres.

En la etapa escolar se desenvuelve cada vez más, en un núcleo más amplio, separado de su familia el cual es básicamente la escuela su realidad de referencia principal dominante, como ya he mencionado, deja de ser su madre o aquella persona con la que tuvo un contacto más íntimo en los primeros años de su vida así como sus hermanas o maestros de preescolar. Ahora son sus amigos los que tienen cada vez mayor influencia en su vida, y otras personas con las que pudiera llegar a tener un contacto relativamente constante, así el infante tiene nuevas maneras de interactuar con las personas.

El niño/a de esta edad se preocupa por los demás, comparte sus cosas y demuestra su cariño. Sus contactos sociales en este período no son muy grandes, pero aprende a acomodarse al grupo, coopera y participa en el mismo, aunque no aceptan claramente las normas del grupo.

Coincidiendo con la Educación Primaria, se empiezan a establecer las verdaderas interacciones sociales, a través de las que el niño/a aprenderá a conocerse a sí mismo y a respetar las normas de grupo y está será la preparación fundamental para relacionarse con los demás y aprender las habilidades sociales que regirán la vida adulta.

Tenemos tres aspectos fundamentales del desarrollo integral de niños y niñas como:

1.5.1. Definición y características del desarrollo integral del niño/a.

Socio afectivo

Es aquel desarrollo del aspecto emocional como, los sentimientos, el amor y la amistad estableciendo vínculos afectivos con la madre, padre. También dependerá de las personas con las que el niño se vincule afectivamente dentro del contexto social en el que se desenvuelve.

Brinda la seguridad y los recursos necesarios que los párvulos necesitan para desarrollarse biológicamente, el cuidado y apoyo que le brinden sus progenitores, como la alimentación y el vestido le permitirán gozar de salud, desarrollarse y aprender habilidades básicas necesarias para su supervivencia.

Brinda la educación, los patrones de conducta y normas que le permitirán desarrollar su inteligencia, autoestima y valores haciéndolo un ser competitivo y capaz de desenvolverse en sociedad.

Proporciona un ambiente que le permitirá al párvulo formar aspectos de su personalidad y desarrollarse a nivel socioemocional.

Teniendo en consideración la influencia que tiene la familia en el desarrollo integral del niño/a, es fundamental propiciar un ambiente libre de tensión y violencia, donde exista un equilibrio y se logre brindar las pautas y modelos adecuados que permitan a los hijos actuar adecuadamente, desarrollar las habilidades personales y sociales que perdurarán a lo largo de su vida y que serán reflejados más claramente en ellos cuando formen sus propios hogares.

Características socio-afectivas

- ✓ Como resultante del egocentrismo que presenta el párvulo en estas edades, se rehúsa a compartir lo que tienen a mano porque lo considera suyo.
- ✓ Su conducta tiende a estabilizarse hacia los cinco años.

- ✓ Es inseguro y tímido en ambientes que no les son familiares.
- ✓ Son susceptibles a los tonos de voz con los que se dirigen a ellos otras personas.
- ✓ Empiezan a adquirir conciencia sobre lo correcto e incorrecto de sus acciones.
- ✓ El concepto de sí mismo se desarrolla muy rápido.
- ✓ Se interrelacionan fácilmente niños y niñas.

Para MEAD, George (1987, Pág. 170) , Espiritu, persona y ansiedad, manifiesta “El individuo se experimenta así como tal, no directamente sino solo indirectamente, desde los puntos de vista particulares de los otros miembros del mismo grupo social, o desde el punto de vista generalizado del grupo social, en cuanto un todo al cual pertenece. Porque entra en su propia experiencia como persona o individuo, no directamente, no convirtiéndose en sujeto de sí mismo, contexto de experiencia y conducta, en que tanto él como ellos están involucrados.”

Se manifiesta que a través de las vivencias guardadas en el consciente y subconsciente, el infante construye su personalidad participando directa e indirectamente como ente social, en el contexto o conglomerado humano en el cual se desarrolla adquiriendo nuevos conocimientos significativos, los cuales le ayudaran en el desenvolvimiento diario de su vida personal y profesional a futuro, dejando a un lado todas las posibles dificultades que encuentre en su camino.

Desarrollo intelectual

El desarrollo psíquico ocurre como un proceso espontáneo, continuo, de auto movimiento, de saltos hacia escalones superiores, que implica nuevas formas de pensar, sentir y actuar. La teoría piagetiana explica, esencialmente, el desarrollo cognoscitivo del niño, haciendo énfasis en la formación de estructuras mentales.

La idea central de Piaget es en efecto, es indispensable comprender la formación de los mecanismos mentales en el preescolar para conocer su naturaleza y

funcionamiento en el adulto. Tanto si se trata en el plano de la inteligencia, de las operaciones lógicas, de las nociones de número, de espacio y tiempo, así como en el plano de la percepción de las constancias perceptivas, de las ilusiones geométricas, la única interpretación psicológica válida es la interpretación genética, la que parte del análisis de su desarrollo.

Características intelectuales

- ✓ Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida.
- ✓ Diferencia elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.
- ✓ Aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas.
- ✓ Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia.
- ✓ Los niños y niñas comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla como adivinanzas, chistes, canciones y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.

Desarrollo psicomotriz

El desarrollo psicomotriz se encuentra entre lo estrictamente físico – madurativo y lo relacional, su meta será el control del propio cuerpo e implica un componente externo y uno interno o simbólico. El desarrollo físico o crecimiento es un proceso muy organizado, que obedece a una trayectoria genéticamente determinada y que sigue un calendario de maduración regulado por mecanismos internos al organismo, por factores externos como alimentación.

Para PALACIO y MORA, (1990, Pág. 9), Desarrollo integral del niño/a, manifiesta que “El cerebro como cualquier órgano del cuerpo, también se desarrolla y madura guardando una estrecha relación, dicho desarrollo con la evolución del control postural y con el autocontrol motor, además tiene también

una estrecha relación con los procesos psicológicos ya que el cerebro es la base física de los mismos. Psicomotricidad gruesa hace referencia a la coordinación de grandes grupos musculares implicados en actividades como el equilibrio la locomoción”.

Se piensa que la psicomotricidad, como expresión del desarrollo psicomotor, tiene que ver tanto los componentes madurativos, relacionado con el calendario madurativo cerebral, con respecto al ambiente, mediante el cual el niño/o entra en contacto con los objetos y con las personas a través de su movimiento y sus acciones.

Para DOLLE, Jean, Marie, (1993, Pág.124) Para comprender a Jean Piaget, dicen que “toda actividad es impulsada por una necesidad, y que ésta, no es otra cosa que un desequilibrio, por lo tanto toda actividad tiene como finalidad principal recuperar el equilibrio.”

Se está de acuerdo con los profesionales, entendidos en la materia: Jean, Marie, toda actividad es impulsada por una necesidad o por la falta de algo que logre complementar o satisfacer los requerimientos de vida del ser humano, puesto que por mecanismos endógenos (internos al organismo) o factores externos ningún individuo se siente conforme con lo que posee y siempre anhela mejorar su calidad de vida.

Al jugar, el infante aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. La ludicidad permite que el niño/a haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del pàrvulo es importante darle toda la libertad para que “aprenda jugando”, no es prudente intervenir establecer un orden a sus juegos, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño y niña podrá desarrollarse plenamente.

Características del desarrollo psicomotriz

- ✓ Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- ✓ Tiene un mayor equilibrio.
- ✓ Salta sin problemas y brinca.
- ✓ Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.
- ✓ Puede realizar pruebas físicas
- ✓ Maneja el cepillo de dientes y el peine.
- ✓ Maneja el lápiz con seguridad y precisión.
- ✓ Maneja la articulación de la muñeca.
- ✓ Distingue izquierda y derecha en sí mismo.
- ✓ Puede saltar de una mesa al suelo.
- ✓ Alternar caminar, correr y galopar según marque el ritmo de la maraca o pandereta.
- ✓ Saltar elementos a distintas alturas.
- ✓ Reptar salvando obstáculos.

1.6. PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño/as no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización, que los infantes la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota.

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del párvulo favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

- ✓ A nivel motor, le permitirá al niño/a dominar su movimiento corporal.
- ✓ A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño y niña.
- ✓ A nivel social y afectivo, permitirá a los infantes conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.
- ✓ El término motriz hace referencia al movimiento.

El término psico designa la actividad psíquica en sus dos componentes: socio afectivo y cognoscitivo. Piaget realza la importancia de la motricidad en la formación de la imagen mental, la representación de lo imaginario y considera la cadena evolutiva movimiento-lenguaje-inteligencia como punto de partida de la respetabilidad de la unidad del desarrollo de la inteligencia del ser humano.

1.7.1 Beneficios de la Psicomotricidad

La Psicomotricidad permite al infante a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, a expresarse con libertad. Además de esos beneficios puede también adquirir:

- ✓ Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- ✓ Dominio del equilibrio.
- ✓ Control de las diversas coordinaciones motoras.
- ✓ Control de la respiración.
- ✓ Orientación del espacio corporal.
- ✓ Adaptación al mundo exterior.
- ✓ Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- ✓ Desarrollo del ritmo
- ✓ Mejora de la memoria.
- ✓ Dominio de los planos: horizontal y vertical.

- ✓ Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- ✓ Discriminación de colores, formas y tamaños.
- ✓ Nociones de situación y orientación.
- ✓ Organización del espacio y del tiempo.

Según BERRUAZO (1994, pág. 43) *Psicomotricidad y Educación Infantil*, menciona “la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje.”

Se considera estar de acuerdo con la opinión de mencionado autor, sobre psicomotricidad siendo una destreza desarrollada desde el seno materno en el que el niño comienza realizar pequeños movimientos, por ende necesitan de la ayuda de uno de sus semejantes para que logre desarrollar todo su potencial, hay que tomar en cuenta que todos somos un “maestro” para los niños en desarrollo, ya aprenden todo lo que nosotros decimos o hacemos sea por imitación o por iniciativa propia o para satisfacer una necesidad.

1.7.4 Elementos de la Psicomotricidad.

- ✓ Esquema Corporal
- ✓ Lateralidad
- ✓ Equilibrio
- ✓ Espacio
- ✓ Tiempo-ritmo
- ✓ motricidad gruesa.

Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. Trata de un concepto de carácter dinámico, se va formando y

evolucionando de modo lento y global con los años que abarca a todas las capacidades del movimiento.

El cuerpo es el primer medio de relación que tenemos con el mundo que nos rodea. Por ello, cuanto mejor lo conozcamos, mejor podemos desenvolvernos en él. El conocimiento y dominio es el pilar a partir del cual el niño/a construirá el resto de los aprendizajes; y éste en cada individuo va a venir determinado por el conocimiento que se tenga del mismo.

Permite que los infantes se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo.

Para SCHILDER, Paul (1991, Pág. 45) Imagen y apariencia del cuerpo humano, define al esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo”

Se admite esta definición de dicho autor conociendo que el esquema corporal es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene con su propio cuerpo. Todo individuo debe tener conocimiento de las capacidades y limitaciones para que no sufra ningún accidente.

Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral, el infante estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura y que el preescolar defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

Según Biet y Simón, a los seis años el niño y niña puede indicar cuál es su mano o su oreja derecha o izquierda.

Al hablar de lateralidad se refiere al predominio o la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, el derecho o el izquierdo para la ejecución de acciones. De esta manera puede decirse que las funciones del hemisferio derecho se caracterizan por el tratamiento de la información de un modo global o sintético y las del hemisferio izquierdo por un tratamiento de un modo secuencial o analítico.

Equilibrio: Capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es la base para todo tipo de tareas para la adaptación social.

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente las extremidades en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio requiere de la integración de dos estructuras complejas:

- ✓ El propio cuerpo y su relación espacial.
- ✓ Estructura espacial y temporal, que facilita el acceso al mundo de los objetos y las relaciones.

Características orgánicas del equilibrio:

- ✓ La musculatura y los órganos sensorio motores son los agentes más destacados en el mantenimiento del equilibrio.
- ✓ El equilibrio estático proyecta el centro de gravedad dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies.
- ✓ El equilibrio dinámico, es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su polígono de sustentación

Estructuración espacial: Es la capacidad que tiene el infante para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo . Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta según lo indique el sonido.

1.6.3. ¿Cómo influye el movimiento en el desarrollo del niño/a?

En su personalidad y en su comportamiento para los niños/as de edad temprana es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen.

Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él, puesto que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo párvulos. Los elementos de la psicomotricidad se desarrollan paralelamente a las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la

adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del niño y la niña.

1.7. MOTRICIDAD GRUESA.

La importancia del movimiento en el desarrollo psicológico del infante. Ha puesto en evidencia que, antes de utilizar el lenguaje verbal para hacerse comprender, lo cual hacia uso en principio de los gestos, es decir, movimientos en conexión a sus necesidades y situaciones surgidas en su reacción con el medio.

En el recién nacido, los primeros movimientos aunque descoordinados hacen parte de la motricidad gruesa, la cual lo estimula para que coordine la fina. A partir de sus reflejos, un bebé inicia su proceso motriz grueso y aunque no puede manejar adecuadamente sus brazos, intenta agarrar objetos a mano llena e introducir por sí mismo el alimento en la boca. Así, poco a poco su nivel motor se integrará para desarrollar patrones como el control de la cabeza, giros en la cama, arrodillarse, gatear o alcanzar una posición bípeda, explica la terapeuta ocupacional Pilar Páez.

La motricidad gruesa abarca los grandes movimientos corporales como correr, saltar, y lanzar; mejora notablemente. Si usted observa a los infantes mientras juegan, de dos años se caen y a veces chocan contra los objetos que están el lugar pero también vera a los niños/as de 5 años pueden andar en triciclos; subir y bajar una escalera; a marcarse solos y atrapar y patear una pelota algunos pueden andar en patineta, bucear y andar en bicicleta, actividades que requieren equilibrio y coordinación. En algunos países, a los 5 años nadan sobre las olas o se trepan en rocas lo que en otros países pocos individuos intentarían hacer. Una combinación de maduración encefálica, motivación y práctica dirigida hace posible cada una de estas habilidades.

Con respecto a las habilidades motoras, en general los párvulos aprenden mas de otros niños y niñas de lo que le enseñan los adultos .esta es una de las muchas razones por las cuales los preescolares necesitan jugar. Si un niño/a cuenta con

mucho tiempo, el espacio suficiente y compañeros de juego apropiados su motricidad gruesa se desarrolla tan rápidamente como la maduración el tamaño del cuerpo y las capacidades innatas lo permitirán.

Muchos psicopedagogos mantienen teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos sensorio-perceptivos en el aprendizaje, especialmente del cálculo. La aplicación educativa del conocimiento del esquema corporal y la motricidad gruesa en el infantes previo la lectoescritura es muy sencilla: la maestra enseña que muchos signos gráficos (letras) tienen una cabecita, por ejemplo, la “i”; o que tienen una barriga hacia delante, como la “b”; un pie para abajo, la “p”; una mano que coge la otra letra; tienen la forma de ojo; de todo esto deducimos que para el niño es necesario el conocimiento del esquema corporal.

El grado de globalización (percepción del todo) y su sincretismo (percepción de las letras) guardan relación con el esquema mental que tiene el niño y niña de su cuerpo. Es necesario que el párvulo tome conciencia de la existencia de todos sus miembros y sentidos con su utilidad y funcionamiento. Para conocer el estado de este conocimiento se pide que señale; su cabeza, cuello, tronco, extremidades superiores e inferiores, oídos, cejas, pestañas, ternillas, labios, mentón, mejillas, muñeca, dedos y uñas: todos deben cumplir; en su cuerpo, en otra persona, en su imagen frente al espejo y en una silueta del cuerpo humano. Si infante supera el límite de tolerancia en cada pregunta, es necesario que el maestro desarrolle este conocimiento en el período de aprestamiento.

Para RODAS, Paulina (2008, Pág.14) Pistas para Estimular al Niño; la Estimulación Temprana Ayuda al Desarrollo de la Motricidad, manifiesta que “La expresividad Motriz es la manera que cada niño/a tiene de manifestar el placer de ser él mismo, de construirse de una manera autónoma y de manifestar el placer de descubrir y de conocer el mundo que le rodea”.

Se concuerda con la definición de la autora, tomando en cuenta que la motricidad es el eje primordial para manifestar, el placer de descubrir y conocer el mundo en

el que se desarrolla el infante durante los primeros años de vida además le permite relacionarse de mejor manera con la sociedad.

1.8. EL JUEGO

A lo largo de la historia, filósofos, antropólogos y educadores ha definido la ludicidad. Cada uno de ellos ha dado una visión diferente, aunque con mucho puntos en común. Por este motivo, es interesante reconocer algunas de las características que permitan afirmar con precisión que determinadas actividades son juegos o practicas lúdicas. A continuación aspectos comunes:

El juego produce placer. Una de las principales características del juego es que sus participantes disfruten. En este sentido, se puede dar el hecho de que una misma propuesta produzca placer a un grupo y a otro le suponga una obligación. Por esta razón, el educador debe presentar una especial atención a la presentación de los juegos ya que de esta forma, predispondrá a los infantes una actitud positiva de entretenimiento.

El juego contiene y debe contener un marco normativo. Eficazmente, las normas constituyen un elemento esencial para cualquier juego. Tanto en los niños y niñas que crea simbólicamente su propio mundo como la persona que debe construir un rompecabezas, o los jugadores que deciden como esconderse y atraparse entre ellos, siguen determinadas pautas. Para muchos educadores y educadoras este es el verdadero trabajo a realizar con los juegos: aprender a asimilar normas, a consensuarlas y a utilizarlas.

El juego es acción y participación activa. Los participantes deben estar siempre activos, sobre todo mentalmente, para la práctica de deporte.

Es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, de socialización, regulador y compensador de la afectividad y efectivo colaborador, el desarrollo de las estructuras del pensamiento considerado el principal medio de aprendizaje

para los párvulos. El Juego puede ser usado como método de enseñanza y como procedimiento de aprendizaje (el estudiante participa jugando en su aprendizaje). Los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, los niños crecen a través del esparcimiento, por ende no se debe limitar al párvulo esta actividad.

Características del juego en el desarrollo infantil.

- ✓ Los juegos recomendados para niños/as de 5 a 6 años son cortos, variados, con pocas reglas.
- ✓ En el juego nunca se sabe de antemano el resultado o producto final.
- ✓ En el juego debe haber algo de interacción (con un objeto o con personas).
- ✓ Un juego siempre es un mundo aparte del mundo serio y rutinario (ejemplo. El trabajo).

Los niños y niñas de esta edad aun tienen poca fuerza y por lo tanto no lo usan en sus recreaciones. Sin embargo, la flexibilidad es una de las principales características.

1.9.1 El juego como aprendizaje y enseñanza.

Educar a los infantes a través de la ludicidad bien orientado es una fuente de grandes provechos. El párvulo aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Para los niños/as, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea. Jugando el niño/a se pone en contacto con las cosas y se instruye, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los infantes no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. Los párvulos necesitan horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño/a siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque recreación lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes, se debe convertir a los niños/as en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Explora el mundo que le rodea, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios colegas imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando. Para el párvulo no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas el niño/a puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. La imaginación que podemos desarrollar y educar en los infantes por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración.

Al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

1.8.2. La motivación dentro del juego:

Es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

Alejarse de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y por consiguiente, crea orden. Se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta.

Tiene gran importancia en la vida de los niños y niñas, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, demostrando que los infantes aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los pequeños para poder llegar a ellos.

1.8.3. El juego facilita el aprendizaje de:

- ✓ Su cuerpo, habilidades y limitaciones
- ✓ Su personalidad, intereses y preferencias
- ✓ Otras personas, expectativas y reacciones
- ✓ El medio ambiente
- ✓ Recordar peligros y limitaciones
- ✓ Dominio propio: saber ganar, perder; tener perseverancia
- ✓ Solución de problemas
- ✓ Toma de decisiones.

1.8.4. Beneficios del juego:

- ✓ Favorece la maduración motriz
- ✓ Es una vía excelente para pensar y realizar sus deseos.
- ✓ Favorece el desarrollo cognitivo
- ✓ Ayuda al equilibrio emocional (desarrollo afectivo).
- ✓ Favorece a la socialización y gesta sus futuras habilidades sociales
- ✓ Es un canal para conocer el comportamiento del niño y así poder dirigir hábitos

- ✓ Convierte al niño en un ser más autónomo y activo.

Para VYGOTSKY (1976, Pág. 21) Creatividad en Juegos y Juguetes, manifiesta que "El juego no es la consecuencia, sino la fuente del desarrollo cognitivo en los niños".

Se considera que el juego es una actividad espontánea y placentera por medio de la cual el pequeño/a logra un control sobre sus acciones sin someterse a presiones externas; mantiene una interrelación con el medio circundante; se apropia activamente y define roles, para llegar finalmente a construir reglas de relación y de convivencia con los demás, por ende estamos de acuerdo con el criterio emitido por Vygotsky.

1.8.5. El juego en educación infantil.

Es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad. Es básico con la ayuda del docente y con sus compañeros/as como también la colaboración de sus familias.

Los adultos la mayoría de las veces piensan que los infantes juegan para entretenerse, La realidad es bien diferente. Los niños/as no juegan para entretenerse, sino porque mediante la recreación los párvulos comprenden el valor de lo emocional, su creatividad su capacidad intelectual como también sus habilidades para interactuar en el medio.

1.8.6. Jugar y Aprender

El infante desarrolla su percepción, se descubre a sí mismo, las partes de su cuerpo, establece sus limitaciones; chupando, tocando, empujando, moviéndose sin propósito aprende, el infante absorbe información que dejará una impronta indeleble en su cerebro. Además por medio del juego, aprende a usar sus extremidades, a coordinar sus movimientos, a conquistar el equilibrio, a moverse

en este mundo, el entretenimiento lúdico conduce a la habilidad manual, típicamente humana, de gran repercusión en el desarrollo de nuestro cerebro.

Es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

1.8.7. ¿Qué aprenden los niños/as cuando juegan?

- ✓ Cada tipo de juego es una oportunidad de aprendizaje.
- ✓ Aprenden a expresar los sentimientos de alegría, tristeza, iras, temor, placer; a través del juego recrean las experiencias de su vida real.
- ✓ Aprenden a compartir, observar las características de los objetos y las personas con las que juega.
- ✓ Permite liberar su fantasía y manejar las situaciones.
- ✓ Los niños y niñas llegan a entender y definir roles y son capaces de representar el papel que cumplen los diversos personajes en la realidad. Finalmente logran construir reglas propias.

1.9. GUÍA DE JUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO A SEIS AÑOS DE EDAD.

Esta Guía quiere ser un instrumento útil y práctico para la consulta de los diferentes juegos, materiales y experiencias de educación, el propósito de una guía es desarrollar en el niño y niña el placer por el movimiento, de acuerdo con sus posibilidades motrices.

El sentido didáctico que la formación debe dar a esta actividad un espacio para; correr, saltar, lanzar, gatear, caminar hacia atrás, rodear, trepar, recibir un objeto.

A la vez que promueven el trabajo cooperativo y la integración social, adecuados al desarrollo psicomotriz e intelectual, lo cual se convertirá en una “necesidad”.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio, lo cual aprenderá a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Es una actividad necesaria para el desarrollo cognitivo y afectivo del párvulo. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los pequeños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil, los niños/as empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Surge con motivo de procesos internos que aunque nosotros no entendamos debemos respetar. Si se desea conocer a los niños/as su mundo consciente e inconsciente- es necesario comprender sus juegos; observando éstos descubrimos sus adquisiciones evolutivas, sus inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran salida a través del juego.

Se ha visto importante empezar con “juegos” siendo elemental desarrollar la motricidad gruesa, para que así los infantes desarrollen con facilidad cada una de sus destrezas y de la misma forma las habilidades que tiene cada uno de ellos, conociendo que el movimiento es la base de la inteligencia.

CAPÍTULO II

2.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

2.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS ANTECEDENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

ESCUELA FISCAL “CARCHI”

4 DE MARZO DE 1948

La ciudadanía, las autoridades, instituciones y los pueblos en general, a través del tiempo van enlazando varios hechos importantes como acontecimientos que van haciendo historia y trascendiendo de generación en generación y por ende han crecido en la memoria de nuestra comunidad.

Los padres de familias de ese entonces preocupados por sus hijos quienes tenían que viajar a sus estudios al centro de la parroquia de su jurisdicción La Victoria, se preocupan y planifican acciones tendientes a conseguir de las autoridades educacionales la creación de una escuela; es así, que acuden a la Dirección de Estudio de esa época y solicitan que se cree esta institución educativa.

Un día 4 de abril de 1948, el Ministerio de Educación Pública decreta la fecha de creación con el nombre de la Escuela Fiscal “CARCHI” en reconocimiento a las elevadas acciones de sus habitantes y gente preocupada de esta región.

El nombre de esta Escuela se debe a que los primeros habitantes fueron originarios de nuestra hermana provincia del “Carchi” quienes en cierta época llegaron a este sector y se radicaron definitivamente dedicándose al trabajo de la agricultura y a la fabricación de teja.

A un inicio se funciona con una sola maestra la Sra. Prof. Josefina Arroyo, desde entonces en base al crecimiento de los niños y niñas y gracias a la preocupación

de la directiva de padres de familia y maestros, se consiguió la adquisición de un terreno y la construcción de un aula la misma que prestaba servicio a varios grados. Con la presencia de la Sra. Prof. Elena Cevallos de Utreras a quien se debe las gestiones para la construcción de este inmueble.

ACUERDO N°. 0876.

Dirección Provincial de Educación Hispana de Cotopaxi.

ACUERDA:

Legalizar: La creación y funcionamiento de la ESCUELA FISCAL “CARCHI” del Barrio el Tejar de la parroquia La VICTORIA DL CANTÓN Pujilí, plantel que se encuentra funcionando a partir del 4 de marzo de 1948, régimen sierra, sujetándose estrictamente a las disposiciones legales vigentes consignadas en el Reglamento de la Ley de Educación.

Lic.: Lenin Eduardo Bassante.

PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELA

1. Prof. Josefina Arroyo
2. Prof. Elena Cevallos de Utreras.
3. Prof. Mercedes Moscoso
4. Prof. Juan Echeverría
5. Prof. Angélica León
6. Prof. Judith Zambolino (Directora)
7. Prof. Rebeca Moscoso (Directora)
8. Prof. Susana Armas (Directora)
9. Prof. Rebeca Acurio Naranjo (Directora)
10. Prof. Celso Caicedo Molina (Director)
11. Prof. Blanca Terán Pacheco
12. Prof. Marcelo Rubio Rubio
13. Prof. Marco Cárdenas Villacis
14. Prof. Manuel Neto Paredes
15. Lic. Karina Jiménez Alvares
16. Lic. Norma Osorio T (contrato)
17. Prof. Alejandra Rubio Espinosa (contrato)
18. Lic. Jaqueline Jiménez J. (contrato)

La Victoria a 4 de marzo del 2010

2.3. TÉCNICAS.

2.3.1 Observación.- Instrumento cualitativa de investigación de campo, que mediante la observación permite establecer parámetros de comportamiento en los niños y su desarrollo en el proceso enseñanza aprendizaje. La observación será utilizada en todo momento de la investigación.

2.3.2 Encuesta.-Instrumento cualitativo de investigación social mediante la consulta de un grupo de personas elegidas de forma estadística, realizada con ayuda de un cuestionario. Esta se realizará a los padres de familia de la institución educativa.

2.4. INSTRUMENTOS

Los instrumentos vienen a ser la encuesta. El número de ítems para el la encuesta será de 6 pregunta, estructurada de 2 a 4 ítems.

2.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA FISCAL “CARCHI”

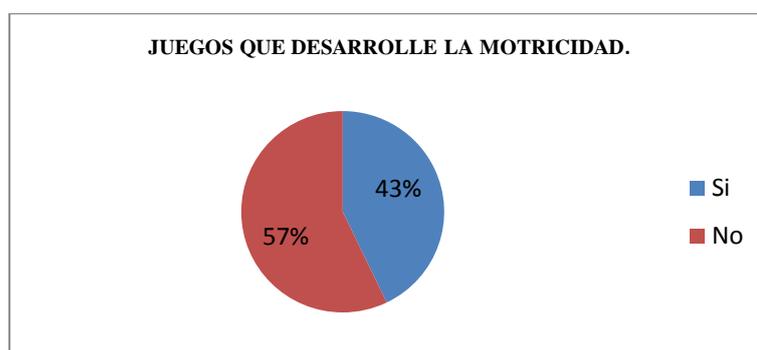
1 ¿Conoce usted juegos que desarrollen la motricidad gruesa?

TABLA N° 1

ITEM	VARIABLE	F	%
1	Si	3	43%
	No	4	57%
TOTAL		7	100%

Fuente: Padres de familia

GRÁFICO N° 1



Fuente: Padres de familia

Elaboración: Lidia Verónica Herrera Mena

Fecha: 30 de mayo del 2010.

Análisis e interpretación

Del 100% de las encuestas realizadas a los padres de familia, el 43% que corresponde a la variable si respondieron que si conocen juegos que desarrollan de la motricidad gruesa, y un 57% opina que desconocen sobre este actividades de ludicidad.

Según los resultados obtenidos de las encuestas se puede apreciar que para la mayoría de progenitores no realizan juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa, por ende se propone la elaboración de una guía de juegos.

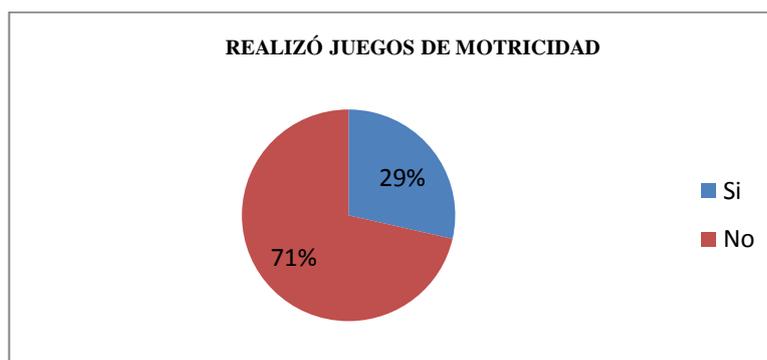
2 ¿Ha realizado juegos que desarrollen la motricidad de su hijo/a?

TABLA N° 2

ITEM	Variable	F	%
2	Si	2	28,60%
	No	5	47,40%
TOTAL		7	100%

Fuente: Padres de familia

GRÁFICO N° 2



Fuente: Padres de familia

Elaboración: Lidia Verónica Herrera Mena

Fecha: 30 de mayo del 2010.

Análisis e interpretación

De los padres de familia encuestados, el 29% que corresponde a la variable si manifestaron que si realizan actividades de ludicidad para el desarrollo motriz, y un 71% expresa no haberlo realizado ningún juego con su hijo/a.

En estos resultados se detecta que la mayoría de los infantes, no juegan continuamente, lo cual hace ver la necesidad de aplicar de una guía de juegos que permitirá fortalecer su motricidad.

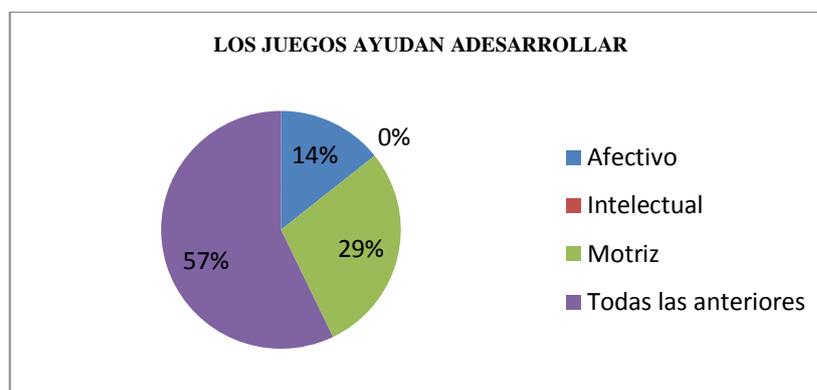
3) ¿Considera usted que los juegos ayudan a desarrollar en su hijo/a las siguientes variables?

TABLA N° 3

ITEM	VARIABLE	F	%
3	Afectivo	1	14, %
	Intelectual	0	0%
	Motriz	2	29%
	Todas las anteriores	4	57%
TOTAL		7	100%

Fuente: Padres de familia

GRÁFICO N° 3



Fuente: Padres de familia

Elaboración: Lidia Verónica Herrera Mena

Fecha: 30 de mayo del 2010.

Análisis e interpretación

De la encuesta realizadas a los 7 padres de familia, 14% que corresponde a la variable afectiva respondieron que su niño/a es amoroso/a con sus progenitores, el 0% no opina nada en lo intelectual, mientras que un 29% expresaron que favorece al área motriz y el 57% considera que beneficia a todas las aéreas mencionadas.

Al comparar estos resultados se ha descubierto que los progenitores desconocen el potencial que desarrolla el juego en sus hijos/as.

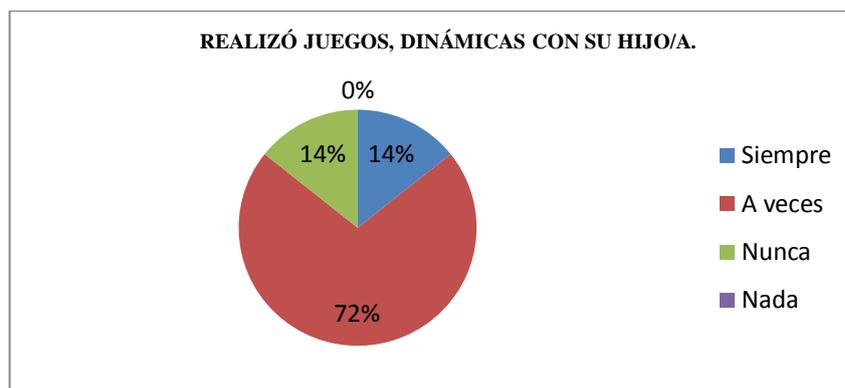
4) ¿Usted realiza juegos, dinámicas para el desarrollo motriz con su hijo/a?

TABLA N° 4

ITEM	VARIABLES	F	%
4	Siempre	1	14, %
	A veces	5	72%
	Nunca	1	14, %
	Nada	0	0%
TOTAL		7	100%

Fuente: Padres de familia

GRÁFICO N° 4



Fuente: Padres de familia

Elaboración: Lidia Verónica Herrera Mena

Fecha: 30 de mayo del 2010.

Análisis e interpretación

De los padres de familia encuestados, el 14% que corresponde a la variable siempre quienes respondieron que siempre realizan dinámicas, juegos recreativos, el 72% opina que rara vez lo realizan dinámicas, sin embargo 14% considera que nunca lo realizado juegos, y un 0% no pina nada al respecto.

Según los resultados de las encuestas, se puede apreciar que la mayoría de los progenitores no realizan actividades recreativas, es por este motivo que la guía de juegos es importante para el fortalecimiento de la motricidad.

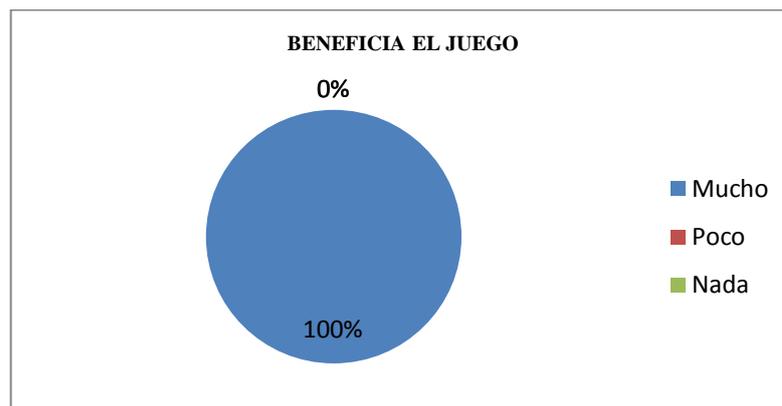
5) ¿Cree que los juegos benefician a los niños/as?

TABLA N° 5

ITEM	VARIABLES	F	%
5	Mucho	7	100%
	Poco	0	0%
	Nada	0	0%
TOTAL		7	100%

Fuente: Padres de familia

GRÁFICO N° 5



Fuente: Padres de familia

Elaboración: Lidia Verónica Herrera Mena

Fecha: 30 de mayo del 2010.

Análisis e interpretación

De la encuesta realizada a los 7 padres de familia, el 100% que pertenece a la variable mucho respondieron que beneficia mucho los juegos para el desarrollo armónico de los infantes, el 0% de la variable poco y nada no opinan al respecto.

De los resultados obtenidos muestran claramente los progenitores, que si beneficia mucho el juego en los párvulos para desarrollarse dentro de una sociedad.

6) ¿Le gustaría que se elabore una guía de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa para su hijo/a?

TABLA N° 6

ITEM	Variables	F	%
6	Si	7	100%
	No	0	0%
TOTAL		7	100%

Fuente: Padres de familia

GRÁFICO N° 6



Fuente: Padres de familia

Elaboración: Lidia Verónica Herrera Mena

Fecha: 30 de mayo del 2010.

Análisis e interpretación

De los padres de familia encuestados, el 100% que pertenece a la variable si indicaron que sí fuera factible elaborar una guía de juegos para desarrollar la motricidad gruesa, y un 0% no opinan al respecto.

De los resultados obtenidos se detecta que la mayoría de los padres de familia ahelean que se elaboré una guía, lo cual hace necesario ver la necesidad de la aplicación de una guía de juegos que permitirá mejorar la motricidad gruesa en los párvulos.

**2.6. FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS/AS DEL
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA
FISCAL “CARCHI”**

Para obtener el diagnóstico de las destrezas en los infantes en el desarrollo motriz, se ha elaborado una ficha de observación de destrezas mediante el juego para los niños/as, se evaluó mediante los siguientes indicadores: positivo, negativo, con su respectiva tabulación.

FICHA N° 1

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7		Actividad: aplicación del juego aviones y pilotos.							fecha: 2,3/06/2010			
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x						x	x	x	x	1	4
Olmer Ganchala	x				x		x	x	x		2	3
Santiago Mena	x	x			x			x	x		3	2
Yamileth Herrera	x	x	x	x						x	4	1
Paola Mera	x						x	x	x	x	1	4
Nicole Mera	x		x				x		x	x	2	3
Marcelita Rubio	x	x			x			x	x		3	2
TOTAL	7	3	2	1	3	0	4	5	6	4	16	19

FICHA N° 2

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego el sol y el frio. fecha: 7,8/06/2010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x						x	x	x	x	1	4
Olmer Ganchala	x	x		x	x			x			4	1
Santiago Mena	x	x		x	x			x			4	1
Yamileth Herrera	x	x	x	x	x						5	0
Paola Mera	x				x		x	x	x		2	3
Nicole Mera	x	x	x	x						x	4	1
Marcelita Rubio	x	x		x	x			x			4	1
TOTAL	7	5	2	5	5	0	2	5	2	2	24	11

FICHA N° 3

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7		Actividad: aplicación del juego carrera de equilibrio.								fecha: 9,11/06/2010		
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x		x		x		x		x		3	2
Olmer Ganchala	x	x	x		x			x			4	1
Santiago Mena	x	x	x	x	x						5	0
Yamileth Herrera	x	x	x	x	x						5	0
Paola Mera	x		x	x							3	2
Nicole Mera	x	x	x	x	x						5	0
Marcelita Rubio	x	x	x	x	x						5	0
TOTAL	7	5	7	5	6	0	1	1	1	0	30	5

FICHA N° 4

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego la rayuela. fecha: 14,15/06/2010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x						x	x	x	x	1	4
Olmer Ganchala	x				x		x	x	x		2	3
Santiago Mena	x	x			x			x	x		3	2
Yamileth Herrera	x	x	x	x						x	4	1
Paola Mera	x						x	x	x	x	1	4
Nicole Mera	x	x	x	x						x	4	1
Marcelita Rubio	x	x		x	x			x			4	1
TOTAL	7	4	2	3	3	0	3	5	4	4	19	16

FICHA N° 5

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego serpiente venenosa.												
fecha: 16,18/06/2010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x		x		x		x		x		3	2
Olmer Ganchala	x	x	x		x		x				4	1
Santiago Mena	x	x	x	x	x						5	0
Yamileth Herrera	x	x	x	x	x						5	0
Paola Mera	x	x			x			x	x		3	2
Nicole Mera	x	x	x	x	x						5	0
Marcelita Rubio	x	x	x	x	x						5	0
TOTAL	7	6	6	4	7	0	2	1	2	0	30	5

FICHA N° 6

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego las cuatro esquinas.												fecha: 21,22/06/2010
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x						x	x	x	x	1	4
Olmer Ganchala	x				x		x	x	x		2	3
Santiago Mena	x	x			x			x	x		3	2
Yamileth Herrera	x	x	x	x						x	4	1
Paola Mera	x						x	x	x	x	1	4
Nicole Mera	x		x				x		x	x	2	3
Marcelita Rubio	x	x			x			x	x		3	2
TOTAL	7	3	2	1	3	0	4	5	6	4	16	19

FICHA N° 7

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego carrera de canguros.												
fecha: 23, 25/06/2010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x				x		x	x	x		2	3
Olmer Ganchala	x	x	x	x	x						5	0
Santiago Mena	x	x	x	x	x						5	0
Yamileth Herrera	x	x	x	x	x						5	0
Paola Mera	x	x	x		x						4	1
Nicole Mera	x	x	x	x	x						5	0
Marcelita Rubio	x	x	x	x	x						5	0
TOTAL	7	6	6	5	7	0	1	1	1	0	31	4

FICHA N° 8

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego música y silencio.												
fecha: 28,29/06/2010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x	x		x				x		x	3	2
Olmer Ganchala	x	x	x	x	x						5	0
Santiago Mena	x	x	x	x	x						5	0
Yamileth Herrera	x	x	x	x	x						5	0
Paola Mera	x	x		x	x			x			4	1
Nicole Mera	x	x	x	x	x						5	0
Marcelita Rubio	x	x	x	x	x						5	0
TOTAL	7	7	5	7	6	0	0	2	0	1	32	3

FICHA N° 9

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego pisar la sombra. fecha: 1,2/07/2010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x						x	x	x	x	1	4
Olmer Ganchala	x				x		x	x	x		2	3
Santiago Mena	x	x			x			x	x		3	2
Yamileth Herrera	x	x	x	x						x	4	1
Paola Mera	x						x	x	x	x	1	4
Nicole Mera	x		x				x		x	x	2	3
Marcelita Rubio	x	x			x			x	x		3	2
TOTAL	7	3	2	1	3	0	4	5	6	4	16	19

FICHA N° 10

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego de las sillas. fecha: 5,6/072010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio físico	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x						x	x	x	x	1	4
Olmer Ganchala	x				x		x	x	x		2	3
Santiago Mena	x	x			x			x	x		3	2
Yamileth Herrera	x	x	x	x						x	4	1
Paola Mera	x						x	x	x	x	1	4
Nicole Mera	x		x				x		x	x	2	3
Marcelita Rubio	x	x			x			x	x		3	2
TOTAL	7	3	2	1	3	0	4	5	6	4	16	19

FICHA N° 11

TIPOS DE PARTICIPACIONES												
Niños: 7 Actividad: aplicación del juego de globos. fecha: 8/07/2010												
Nómina	Positivo					Negativo					Suma	
	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio	Diferencia entre tiempo y ritmo	Reconoce las partes de su cuerpo.	Utiliza lateralidad en ejercicios	Tiene equilibrio	Utiliza adecuadamente el espacio	Diferencia entre tiempo y ritmo	Positivo	Negativo
Steven Chiluisa	x	x			x			x		x	3	2
Olmer Ganchala	x	x	x	x	x						5	0
Santiago Mena	x	x	x	x	x						5	0
Yamileth Herrera	x	x	x	x	x						5	0
Paola Mera	x	x	x		x			x			4	1
Nicole Mera	x	x	x	x	x						5	0
Marcelita Rubio	x	x	x	x	x						5	0
TOTAL	7	7	6	5	3	0	0	2	0	1	32	3

De los datos obtenidos anteriormente podemos decir que la aplicación de la guía de juegos sirvió de ayuda para que los niños y niñas desarrollen parte de la motricidad gruesa.

En algunas fichas el porcentaje positivo es muy bajo ante el porcentaje negativo, y viceversa, las posibles causas podría ser:

Falta de interés, desconocimiento, poca información de los progenitores o ante la importancia que tiene el juego en todos los ámbitos educativos, afectivos, sociales culturales y deportivos de la vida cotidiana.

CAPÍTULO III

3.1. DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.2. PRESENTACIÓN

El proceso de enseñanza aprendizaje del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal “Carchi” se ha destacado muchas veces a completar álbumes, y libros de instrucción programada quedando incompleto el proceso lógico que deben seguir los niños y niñas, para desarrollar destrezas y habilidades que necesitan para continuar sus estudios sin mayores dificultades y contribuyan a la formación de una sociedad nueva y activa; lo cual se ha detectado la necesidad de proporcionar a la maestra un manual de juegos infantiles para guiar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera activa y dinámica, igualmente desarrollar la motricidad en los infantes.

Esta propuesta está acorde con la enorme necesidad de los párvulos, para desarrollar la motricidad gruesa, tomando como base fundamental que constituye en su personalidad. La ludicidad conlleva a que el cuerpo del niño/a relacione una gran cantidad de estímulos, lo cual hace necesario conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al pequeño/as.

Esta guía es un espacio que permite actos conjuntos integradores que favorece la vivencia y la reflexión, de esta manera concientizar a los docentes como recurso primordial, que los contenidos sean transmitidos de forma afectiva, dinámica generando experiencias agradables y significativas en los niños y niñas.

Sea es flexible compuesta por juegos que mejorará la calidad de expresión, distinguir diferentes manifestaciones con su cuerpo que obtendrá en el infante una adecuada expresividad corporal, coordinación de movimientos, el equilibrio, lateralidad, la direccionalidad que exigirá en un futuro de su vida ya profesional.

3.3. DATOS INFORMATIVOS:

Título: “Elaboración y aplicación de una guía de juegos que desarrolle la motricidad gruesa en los niños/as de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal “Carchi” de la parroquia La Victoria provincia de Cotopaxi en el periodo 2009-2010”.

Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi a través de la egresada en la Especialidad de Parvularia.

Beneficiarios: La presente investigación está destinada a beneficiar directamente a los infantes del primer año de Educación Básica e indirectamente a la comunidad así a los padres de familia del barrio El Tejar parroquia La Victoria Cantón Pujilí.

Ubicación: Se encuentra situado en la Provincia de Cotopaxi Cantón Pujilí Parroquia La Victoria Barrio “El Tejar”.

Tiempo estimado para la ejecución: El tiempo estimado se establece desde el planteamiento del problema mismo hasta la aplicación de la propuesta esto es: Inicio: Abril del 2009 Fin: Julio del 2010, tiempo en el cual se establecen todos los aspectos que fundamentan dicho proyecto y tesis.

Equipo técnico responsable: El equipo técnico responsable en la investigación está representado, realizado y ejecutado por la estudiante Lidia Verónica Herrera Mena, así como el director de tesis Licenciado: Antonio Patricio Páez Yánez docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.4. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de la elaboración de un guía de juegos infantiles para el desarrollo de la motricidad gruesa tiene las siguientes justificaciones:

Ocupa un lugar privilegiado en los niños/as, lo cual no se lo ha venido realizando continuamente en la Escuela Fiscal “Carchi”, debido a los modelos de planificación que proporciona el Ministerio de Educación lo cual han tenido de cumplir, también se debe a la desconocimiento, conformismo marcado en los padres de familia de la comunidad mencionando que el juego es una pérdida de tiempo, bajo estas circunstancias surge la necesidad de romper este conformismo mediante prácticas pedagógicas que facilitan la formación de los párvulos de la misma manera desarrollen todas las destrezas, habilidades que le permitirá continuar sus estudios sin mayores dificultades y contribuyan a la formación de una sociedad nueva y activa.

Se aspira que la ludicidad sea una educación temprana, pero necesaria y positiva para los párvulos sobre todo al relacionar el juego con el aprendizaje, que necesitan jugar desde los primeros meses, encontrando juguete con sus pies y manos, contribuye al buen desarrollo psicomotriz, como base de un aprendizaje adecuado.

La preocupación por los adelantos de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal “Carchi”, se propone una guía de juegos para mejorar la trasmisión y adquisición de los conocimientos significativos adquiriendo una adecuada expresividad corporal, coordinación de movimientos, equilibrio, lateralidad, direccionalidad poniendo en marcha procesos creativos propiciando una enseñanza en el cual los infantes van resolviendo problemas, organizando ideas, coordinando movimientos, adquiriendo conocimiento de su propio cuerpo.

Se pretende que la actual propuesta de una guía de juegos técnica y práctica, la misma contribuya una fuente de consulta de docentes, comunidad, niños y niñas

dignas de alcanzar cambios substanciales en la formación integral y desempeño en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Estos y otros son los justificativos que ameritan la elaboración de la presente propuesta.

3.5 . OBJETIVO GENERAL

- Desarrollar la motricidad gruesa a través de juegos para mejorar la expresión corporal, lateralidad, equilibrio, estructura espacial, tiempo y ritmo en los niños/as de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal “Carchi” en el período 2009-2010.

3.6. OBJETIVO ESPECIFICO

- Desarrollar la guía de juegos que permita el fortalecimiento de lateralidad, equilibrio, estructura espacial, tiempo y ritmo en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal “Carchi” en el periodo 2009-2010.
- Desarrollar en los infantes una adecuada expresividad corporal que permita un mejor desenvolvimiento académico dentro y fuera de la institución educativa.
- Aplicar la guía de juegos con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa en los párvulos de la Escuela Fiscal “Carchi” en el periodo 2009-2010.

3.7. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta guía de juegos tiene como finalidad fortalecer la motricidad gruesa en los párvulos de 5 a 6 años de edad. Lo cual hace necesario conocer el mundo desde sus posibilidades y aplicarla dentro de las factibilidades que tiene el docente para desarrollar esta metodología.

Son treinta y cinco juegos los cuales se les aplico once, se obtuvo un buen resultado para el desarrollo de la motricidad gruesa, a demás incluyen una lista donde los juegos están clasificados de acuerdo a la necesidad del maestro.

1. **Juegos de esquema corporal:** desarrolla su esquema corporal, puede reafirmar su autoconcepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.
2. **Juegos de lateralidad:** desarrolla la predominancia de uno de los dos lados del cuerpo, el derecho o el izquierdo para la ejecución de acciones. Igualmente fortalecerá para el proceso de lectoescritura.
3. **Juegos de equilibrio:** desarrolla la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realiza diversas actividades motrices.
4. **Juegos de espacio:** desarrolla la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo.
5. **Juegos de tiempo y ritmo:** desarrolla un cierto orden temporal como: rápido lento; orientación temporal como: antes, después.

Esta guía referencial complementa lo teórico y lo práctico para orientar a los docentes que trabajan con niños y niñas del primer año de educación básica, con el objetivo de contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa.

G U I A D E J U E G O S

PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA

EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS



JUEGOS DE ESQUEMA CORPORAL



Juego N° 1

NOMBRE: AVIONES Y PILOTOS



FUNDAMENTACIÓN.

El instructor organiza en parejas a los niños y niñas uno detrás de otro, el participante que esta primero es el avión y el que esta detrás es el piloto.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla el esquema corporal, orientación espacial, confianza en el compañero, al mismo tiempo desarrolla la motricidad gruesa.

OBJETIVO.

Fortalecer los sentidos de orientación, tiempo - ritmo y confianza en el compañero, fomentando la participación y socialización del grupo.

DESTREZA.

Desarrolla la orientación espacial, coordinación con la finalidad de desarrollar la motricidad en los niños y niñas de la Escuela “Fiscal Carchi”

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- En parejas un niño camina detrás de otro.
- El de adelante, el avión, ayudando con los brazos abiertos y luego de un tiempo de juego con los ojos cerrados.
- El niño de atrás es el piloto que conduce el avión apoyando con sus manos sobre los hombros del otro niño para ir de un lado a otro.
- Hay que avanzar más rápido o más lento.
- Alternar los puestos.

RECURSOS

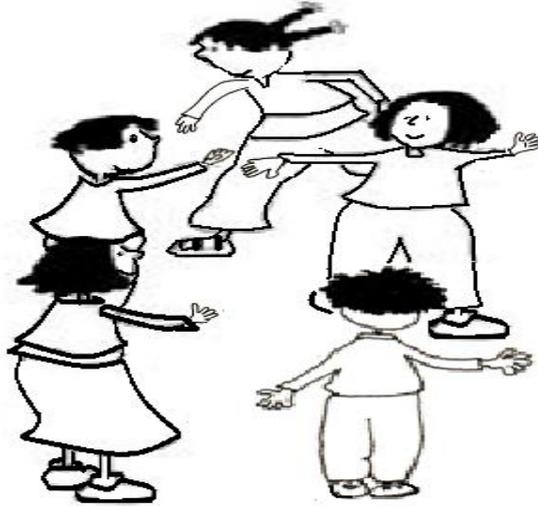
- Espacio físico
- Niños y niñas
- Orientador/a
- Instructivo para realizar el juego.

DURACIÓN: de 10 -15 minutos.

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: Es recomendable jugar 5 a 8 parejas y en un espacio amplio.

Juego N° 2

NOMBRE: CORRE, CORRE, QUE TE PILLO.



FUNDAMENTACIÓN.

El deudor/a forma un círculo, agarrados de la mano con los párvulos y describe el juego.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla la orientación espacial, estimula el sentido auditivo, la atención, permitiendo a los niños/as unir lazos afectivos entre compañeros.

OBJETIVO.

Perfeccionar la agilidad corporal, reacción rápida, con la finalidad de desarrollar la motricidad en los niños y niñas de cinco a seis años de edad.

DESTREZA.

Trabaja la agilidad corporal y reacción rápida.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Los niños se colocan en círculo, agarrados de la mano.
- Dos niños se persiguen corriendo alrededor del círculo.
- Cuando el perseguido intuye que le pueden atrapar, toca a uno de sus compañeros del círculo y le cambia al sitio.
- Ahora, el que sale será el perseguidor y el que hasta ahora perseguirá será el perseguido.

RECUERSOS

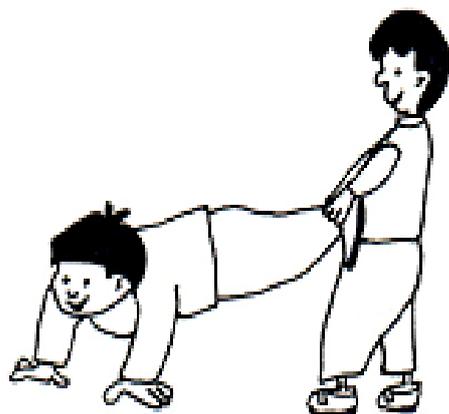
- Espacio físico
- Una orientadora
- Niños y niñas.

TIEMPO: 15-20 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se siguiere jugar con un número de jugadores 10-20. No jugar en el aula.

Juego N° 3

NOMBRE: CARRETILLA



FUNDAMENTACIÓN.

Este juego se lo realiza en parejas de dos niños. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando de la rodilla del niño que hace de carretilla.

CARACTERIZACIÓN.

Permitirá a las niñas y niños participar de una forma activa y dinámica el cual ayudará a mejorar su motricidad.

OBJETIVO.

Alcanzar en los párvulos el equilibrio la confianza en sí mismo y en su compañero.

DESTREZA.

Conocer sus capacidades mediante el juego.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se cogen por equipos de dos jugadores, sobre una distancia señalada anteriormente.
- Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta.
- Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga.
- Gana el que primero llegue a la meta.

RECURSOS

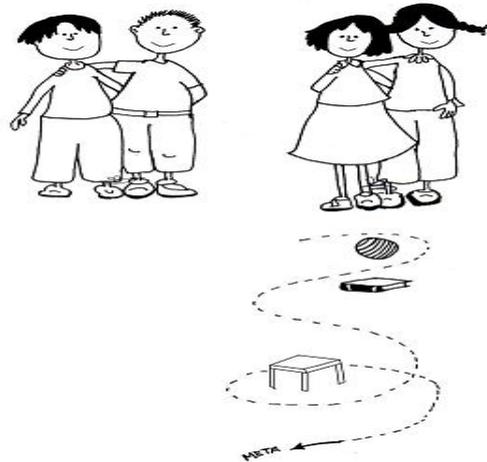
- Espacio amplio con sesp
- Niños/as
- Pito
- Profesora

TIEMPO: 5-10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se siguiere jugar con un número de jugadores tres grupo de dos, en un espacio verde y que no contenga piedras en la misma.

Juego N° 4

NOMBRE: CARRERA DE PAREJAS



FUNDAMENTACIÓN.

La educador/a realiza dos o más equipos de los cuales cada equipo se coge en parejas dos niños, se les ubica en hilera atados los pies con un cordón, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un niño/a con el pie derecho de la pareja. A la señal de salida las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada.

CARACTERIZACIÓN.

Difunde la sociabilización entre grupos y participantes que intervienen en el juego.

OBJETIVO.

Ayudar al niño y niña que domine la lateralidad, concentración, equilibrio, tonicidad muscular, con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa.

DESTREZA.

Plantearse metas y aspiraciones positivas acorde a sus posibilidades a cumplirse.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se forman tantas parejas como se puedan entre los niños.
- Una vez formadas las parejas, se atan con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un niño/a con el pie derecho de la pareja.
- Se trata de una carrera a una distancia marcada.
- Tendremos una línea de salida y una línea de llegada.
- A la señal de salida, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada.
- Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para avanzar juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar.

RECURSOS

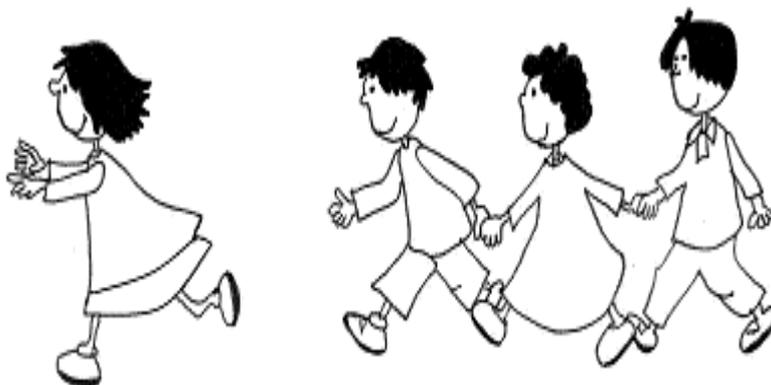
- Una cuerda por pareja, para poder atarse los pies.
- Espacio físico
- Niños/as en equipos
- Obstáculos (opcional)

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere realizar esta actividad sin atar los pies para que el párvulo logre familiarizarse con su compañero y la actividad, el número de participantes no debe rebasar más de cuatro los grupos.

Juego N° 5

NOMBRE: LA BOA



FUNDAMENTACIÓN.

Un jugador hace de cabeza de la boa en una esquina o una puerta será la casa de la serpiente. Esta serpiente saldrá atrapar a algún jugador, cuando lo consigue vuelve a su casa y sale cogido de la mano, solo la cabeza puede atrapar a su presa. El juego acaba cuando todos los jugadores forman parte de la serpiente.

CARACTERIZACIÓN.

Ayuda a fomentar en los infantes la colaboración, participación y ayuda al desenvolvimiento físico.

OBJETIVO.

Fortalecer las actividades recreativas con la intención de mejorar la actividad física del párvulo.

DESTREZA.

Afianzar hábitos durante las actividades rutinarias.

Valorar los sentimientos, emociones y necesidades de los demás.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se elige a un jugador para hacer la cabeza de la boa y un lugar determinado, como por ejemplo una esquina o una puerta, que será la casa de la serpiente.
- La cabeza de la serpiente sale de su casa a atrapar a algún jugador.
- Cuando por fin lo consigue, vuelve a su casa y salen cogidos de la mano a buscar más jugadores.
- El que hace de cabeza puede coger a los demás, pero el cuerpo de la serpiente puede contar el paso y no dejar pasar a los jugadores.
- Cada vez que atrapan a un nuevo jugador, vuelven a casa para salir formando una persecución se separan, vuelven corriendo a la casa para recomponer la serpiente y salir de nuevo.
- El juego acaba cuando todos los jugadores forman parte de la serpiente y no queda ninguno libre.

RECURSOS.

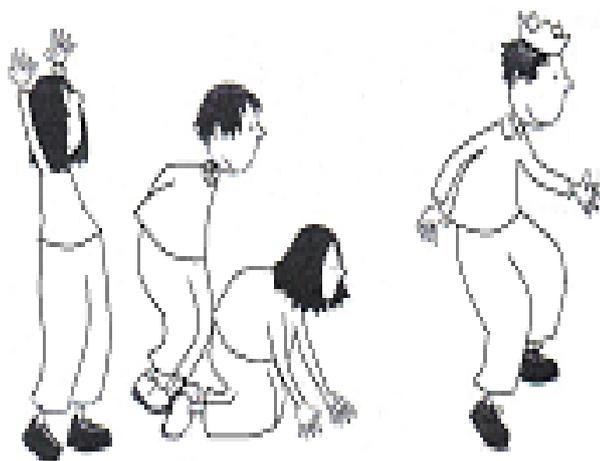
- Espacio físico
- Participantes
- Docente

TIEMPO: 10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere la participación de cinco jugadores, se recomienda

Juego N° 6

NOMBRE: LA CONTRADICCIÓN



FUNDAMENTACIÓN.

Los niños se distribuyen en dos o tres grupos iguales a cada uno se los adjudica un “rey”.

Un grupo empieza a jugar, mientras que el otro grupo hace de jurado. El “rey” del primer grupo empieza a marchar como guste (corriendo, de puntillas, arrastrándose) los demás niños del equipo marchan de otra manera distinta a la del “rey”, su grupo debe estar atento para cambiar rápidamente. Cuando el “rey” se sienta en el suelo significa que da por terminado el recorrido.

Pierde el grupo del que se han eliminado más niños.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta en los niños la atención, coordinación viso- motora en el desarrollo del juego.

OBJETIVO.

Desarrollar la atención, la rapidez de reflejos, el sentido rítmico y la agilidad corporal.

DESTREZA.

Utilizar las partes del cuerpo correctamente respondiendo a consignas.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se distribuyen en dos o tres grupos iguales y a cada uno con un “rey”.
- Empieza un grupo, mientras los otros hacen de jurado.
- El “rey” del primer grupo empieza a marchar como quiere, los demás niños del equipo marchan de otra manera distinta a la del “rey”, su grupo debe estar atento para cambiar rápidamente.
- Cuando el “rey” se sienta en el suelo significa que da por terminado el recorrido.
- Los grupos que hacen de jurado deben tener en cuenta que ningún niño marche como el rey, ya que si alguien le imita queda eliminado.
- Pierde el grupo del que se han eliminado más niños.

RECURSOS.

- Música de tiempo variado.
- Espacio físico
- Niñas/as
- Docente

TIEMPO: 5-10 mm

SEGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere que la música sea de tiempo regular, para poder practicar distintas formas de marcha. Es recomendable que la música sea para todos los grupos, el número de jugadores es ilimitado.

Juego N° 7

NOMBRE: LOS GLOBOS



FUNDAMENTACIÓN.

Este juego consiste en repartir un globo a cada niño para que lo infle y haga un nudo para que no se escape el aire.

Cuando el educador/a nombra una parte del cuerpo, por ejemplo: codo, los niños tienen que hacer bolar el globo por los aires con dicha parte del cuerpo.

Con diversas partes del cuerpo, hasta que controle su propio cuerpo.

CARACTERIZACIÓN.

Ayuda a desarrollar el área viso- moto del niño/a y a controlar su cuerpo en el espacio.

OBJETIVO.

Controlar diversas partes del cuerpo, la inhibición y la reacción en los infantes de cinco a seis años de edad.

DESTREZA.

Desplazarse con equilibrio conservando la lateralidad.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Repartir un globo a cada niño para que lo infle y haga un nudo para que no se escape el aire.
- Cuando la educador/a nombra una parte del cuerpo, los niños tienen que hacer bolar el globo por los aires con dicha parte del cuerpo.
- Cuando la educador/a dice estatuas, los niños se convierten inmediatamente en estatuas y observan como los globos siguen en movimiento hasta caer al suelo.
- El educador va nombrando diversas partes del cuerpo, hasta que controle su propio cuerpo.

RECURSOS.

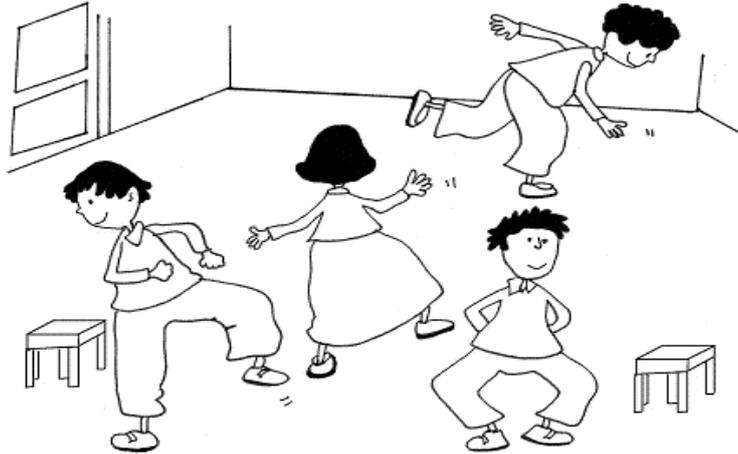
- Globos.
- Inflador
- Niños
- profesora

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: el tiempo de reacción permitido puede disminuir a medida que avanza el juego y en sesiones sucesivas, se lo puede aplicar fuera del aula.

Juego N° 8

NOMBRE: MÚSICA – SILENCIO



FUNDAMENTACIÓN.

Se explica a los niños que cuando escuchen la música se puedan mover, mientras que durante el silencio se ben quedar quietos como estatuas. Se pone la música y se deja que los niños se expresen libremente, realizando movimientos y desplazarse de carácter espontáneo.

Cuando se para la música, los niños deben permanecer quietos.

CARACTERIZACIÓN.

Ayuda a que los párvulos expresen libremente y formen aspectos de su personalidad.

OBJETIVO.

Controlar los movimientos de arrancar y parar, con la finalidad de mejorar cada vez más la motricidad gruesa.

DESTREZA.

Ejercitar actividades naturales del niño/a.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Explicar a los niños que cuando escuchen la música se puedan mover, mientras que durante el silencio se deben quedar quietos como estatuas.
- Poner música; y se deja que los niños se expresen libremente, realizando movimientos y desplazarse de carácter espontáneo.
- Cuando se para la música, los niños deben permanecer quietos.

RECURSOS.

- Aula
- Grabadora
- Cd
- Participantes
- Docente

TIEMPO: 10mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: es un ejercicio muy adecuado en las primeras clases, ya que es primordial para adquirir control corporal.es recomendable realizarlo dentro del aula.

Juego N° 9

NOMBRE: TENEMOS CUATRO PATAS



FUNDAMENTACIÓN.

Se organizan dos grupos de diez niños, unos soportan los aros y los otros deben pasar por ellos, los niños que sostienen los aros se colocan niño, aro, niño, así sucesivamente. Los otros niños deben pasar por los aros a cuatro patas en zigzag, y sin tocarlos.

CARACTERIZACIÓN.

Ayuda a que el niño tenga ingenio para no tocar el aro mejorando la agilidad de brazos y piernas.

OBJETIVO.

Trabajar la agilidad corporal con la finalidad que coordine movimientos de su cuerpo.

DESTREZA.

Manejar coordinadamente movimientos con su cuerpo.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Organizar dos grupos de diez niños.
- Unos sostienen los aros y los otros deben pasar por ellos.
- Los niños que sostienen los aros se colocan niño, aro, niño, así sucesivamente.
- Los otros niños deben pasar por los aros a cuatro patas en zigzag, y sin tocarlos.

RECURSOS.

- Espacio físico
- Aros
- Niños
- Docente

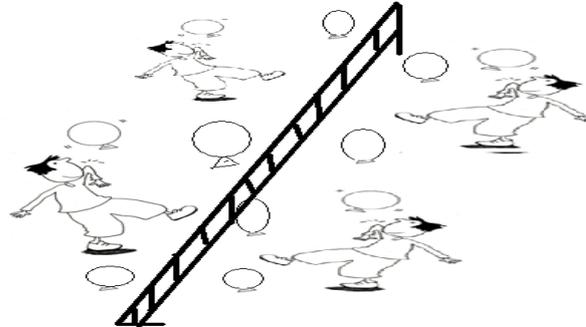
VARIANTE: el mismo juego se puede realizar con dos niños que vayan pasando por los aros, con el objetivo de pillarse: el segundo niño debe intentar atrapar al primero antes de llegar al final.

TIEMPO: 5 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere jugar dos grupos de diez niños, se recomienda aplicarlo en un espacio verde.

Juego N° 10

NOMBRE: VOLEY DE GLOBOS



FUNDAMENTACIÓN.

Se coloca una soga en el medio del salón donde se realizará el juego, los equipos a ambos lados de la soga, se distribuyen globos en igual cantidad para cada equipo, (pero más globos que participantes); cada niño tendrá una manopla de cartón.

Jugar con paletas hechas de cartón y una red o soga en el medio. El juego consiste en golpear el globo con la manopla y tirarla al equipo contrario, tratando de que el otro equipo no le haga goles.

Cuando se escucha la señal se detendrá el juego y se contarán los globos, el equipo que tenga menos globos en su sector será el ganador.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego controla diversas partes del cuerpo, la inhibición y la reacción.

OBJETIVO.

Fomentar la participación entre equipos permitiendo fortalecer la motricidad gruesa que es la principal meta que se anhela conseguirlo con cada uno de los niños.

DESTREZA.

Practicar en equipo de trabajo normas de cortesía para un mejor desenvolvimiento personal.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Colocar una soga en el medio del salón donde se realizará el juego.
- Se colocan los equipos a ambos lados de la soga.
- Se distribuyen globos en igual cantidad para cada equipo, (pero más globos que participantes).
- Cada niño tendrá una manopla de cartón.
- El juego consiste en golpear el globo con la manopla y tirarla al equipo contrario, tratando de que el otro equipo no le haga goles.
- Cuando se escucha la señal se detendrá el juego y se contarán los globos, el equipo que tenga menos globos en su sector será el ganador.

Variante:

- Bailamos con música
- Los transportamos con diferentes partes del cuerpo
- Reventarlos con la cola o con otra parte del cuerpo.

RECURSOS.

- Espacio
- Soga
- Globos
- Manopla
- Grabadora

TIEMPO: 10 mm

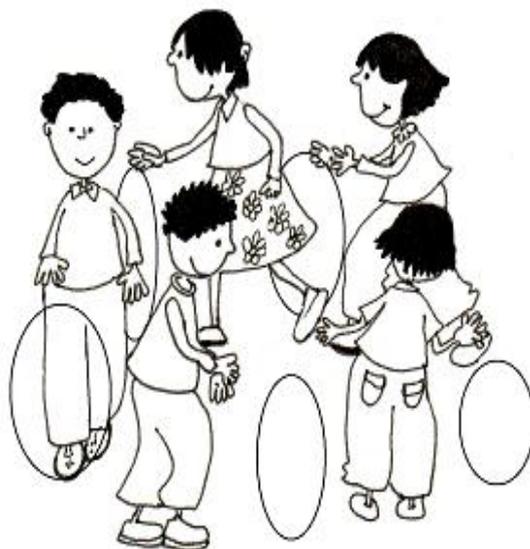
SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere aplicarlo en un espacio amplio, con un número de jugadores ilimitado.



***JUEGOS DE
LATERALIDAD***

Juego N° 1

NOMBRE: CAMBIARSE EL ARO



FUNDAMENTACIÓN.

Es un juego en que los niños hacen rodar un aro tomándolo con las manos, la educador/a orienta el contenido y lo ejecuta.

CARACTERIZACIÓN.

Difunde la sociabilización entre grupos y participantes que intervienen el juego.

OBJETIVO.

Fomenta el desarrollo de la concentración, lateralidad y la agilidad con el aro.

DESTREZA.

Esforzarse en el juego para lograr su propósito.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Los niños se colocan en círculo, mirando en dirección contraria de las agujas del reloj.
- Se entrega un aro a cada niño y este lo mantiene con la mano derecha fuera del círculo.
- Cuando la educadora dice “comienza el juego “los niños hacen girar el aro en el suelo sobre sí mismo.
- Cuando la educadora dice “deje su aro libre”, inmediatamente va a recoger el aro de su compañero de adelante.

RECURSOS

- Un aro por niño.
- Espacio físico
- Participantes
- Pito
- Docente

TIEMPO: 10-15mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: antes de realizar el juego es conveniente practicar los movimientos de hacer rodar el aro con una mano y con la otra; el número de jugadores puede ser ilimitado. se recomienda jugar en un espacio amplio y en buen estado.

Juego N° 2

NOMBRE: EL CÍRCULO



FUNDAMENTACIÓN.

Este juego consiste en numerarse cada grupo y al primero de cada grupo entregarle un bastón que tendrán que correr rápido llegar al puesto con el bastón en alto y así llegar hasta el último participante de cada grupo, gana el equipo que llega primero.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta la agilidad corporal e intelectual de cada grupo.

OBJETIVO.

Lograr en los niños/as la agilidad, coordinación de movimientos y disciplina el juego.

DESTREZA.

Participar en juegos de sensibilización y ejercitar la disciplina en los grupos de juegos.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Los niños se dan las manos y se distribuyen formando dos círculos: si son pocos, extenderán los brazos para hacer el círculo más grande.
- Se numeran los niños, al primero se le entrega un bastón.
- Este jugador debe correr alrededor del círculo con el bastón en alto y cuando llegue a su sitio, lo entrega al segundo. Éste empieza enseguida su recorrido y así hasta llegar al último.
- Gana el grupo que termina antes.

RECURSOS.

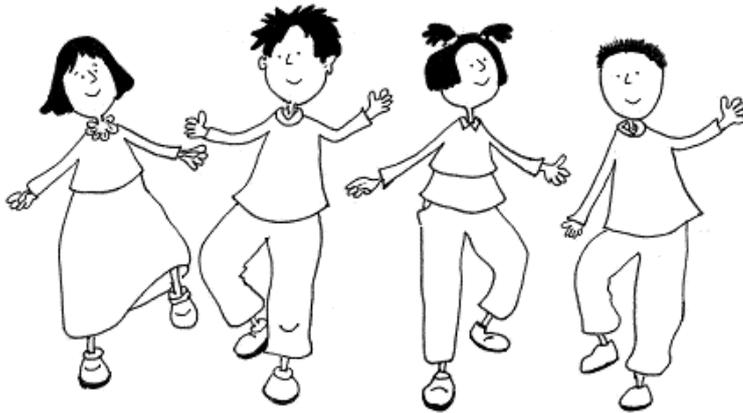
- Bastón
- Espacio físico
- Particiones
- Profesora que oriente el juego.

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se puede jugar con un número ilimitado de jugadores, fuera del aula e un espacio amplio.

Juego N° 3

NOMBRE: PIE EN EQUILIBRIO



FUNDAMENTACIÓN.

Se caracteriza en que los niños deben mantener el equilibrio sobre un pie durante un segundo hasta que la educadora de una palmada. A una indicación de la educadora, los niños cambian de pie y vuelven a mantener el equilibrio durante un segundo más. Sucesivamente puede ir aumentando la duración de la posición de equilibrio en dos a cuatro segundos.

CARACTERIZACIÓN.

Logra fortalecer el desenvolvimiento físico, a la vez que se aporten confianza y seguridad en ellos mismos.

OBJETIVO.

Aumentar de forma progresiva la capacidad de mantener en equilibrio y partes de su cuerpo.

DESTREZA.

Lograr el equilibrio postural y coordinación de movimientos funcionales y armónicos del cuerpo y sus partes.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Que el niño/a mantenga el equilibrio sobre un pie durante un segundo hasta que la educadora de una palmada.
- A una indicación de la educadora, los niños cambian de pie y vuelven a mantener el equilibrio durante un segundo más.
- Progresivamente puede ir aumentando la duración de la posición de equilibrio en dos segundos, tres segundos, cuatro segundos.

RECURSOS.

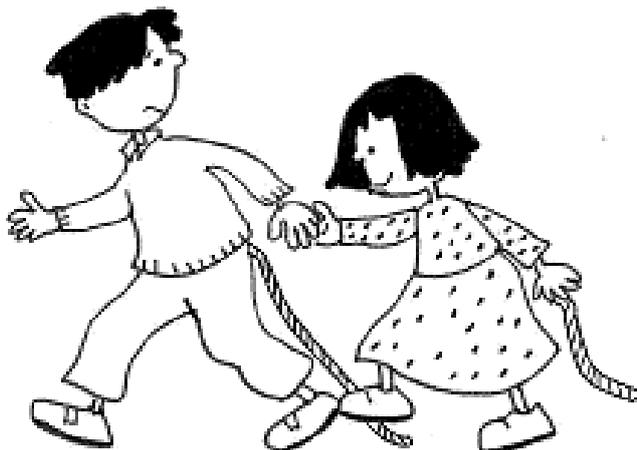
- Espacio físico
- Niños/as
- Docente guía

TIEMPO: 5 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere aumentar, la forma progresiva, la capacidad de equilibrio. Se recomienda aplicarlo fuera del aula.

Juego N° 4

NOMBRE: PISAR LA COLA



FUNDAMENTACIÓN.

Cada jugador recibe un trozo de cuerda y se la remete por el pantalón como si fuera una cola, la cuerda debe arrastrar un palmo por el suelo: a una señal, todos los jugadores empiezan a correr intentando pisar la cola a los compañeros, al mismo tiempo que procuran que no pisen la suya. Cuando pierde su cola, queda eliminado y se retira.

CARACTERIZACIÓN.

Fomentar y fortalecer aspectos emocionales entre compañeros de juego.

OBJETIVO.

Lograr que los niños/as mejoren la coordinación viso-motora y al mismo tiempo sea una actividad recreativa para ellos mismos.

DESTREZA.

Manejar coordinadamente movimientos de su cuerpo con elementos.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Cada jugador recibe un trozo de cuerda y se sujeta por el pantalón como si fuera una cola.
- La cuerda debe arrastrar un palmo por el suelo.
- A una señal, todos los jugadores empiezan a correr intentando pisar la cola a los compañeros, al mismo tiempo que procuran que no pisen la suya.
- Cuando pierde su cola, queda eliminado y se retira.
- El último jugador que consigue conservar su cola unida a la espalda es el ganador de este juego.

RECURSOS.

- Un trozo de cuerda de 1 metro por jugador
- Espacio físico
- Niños
- Docente

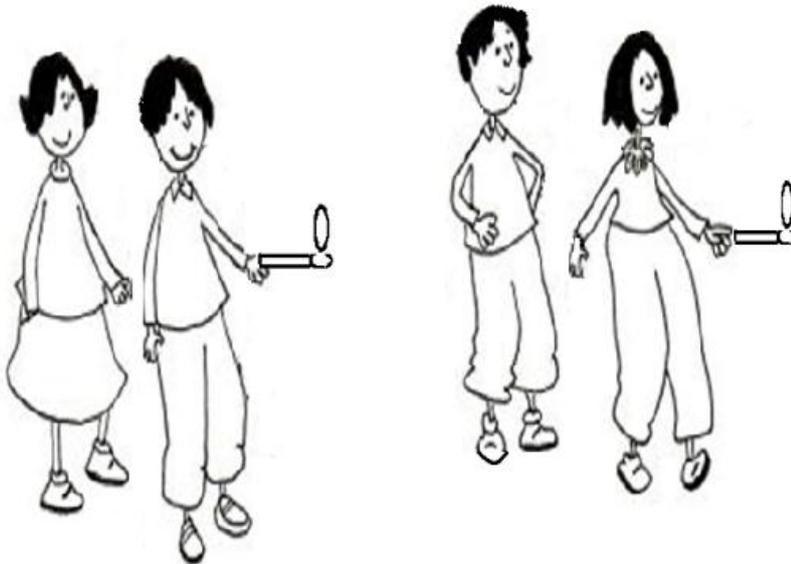
TIEMPO: 10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere jugar fuera del aula y es recomendable que jueguen en pareja de cinco niños.



Juego N° 1

NOMBRE: CARRERA DE EQUILIBRIO



FUNDAMENTACIÓN.

El deudor debe formar grupos en hilera de igual número, cada participante tendrá una cuchara con un huevo duro, en el espacio físico ubica obstáculos por los cuales deben recorrer hasta llegar a la meta.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla la socialización entre compañeros, que participan en este juego muy divertido.

OBJETIVO.

Lograr en los párvulos el equilibrio, concentración, coordinación y participación activa en el grupo.

DESTREZA.

Desenvolverse con propiedad en el medio que lo rodea.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Cada participante tendrá una cuchara con un huevo duro.
- Tendrá que recorrer hasta la meta evitando uno o varios obstáculos. Estos pueden ser: rodear a la señorita x, recorrer un camino formado con conos y sogas, pasar debajo de una soga colocada a un metro de altura, etc.
- Los niños lo harán con la cuchara en la mano.
- Gana el que llegue primero a la meta con el huevo en la cuchara.

RECURSOS

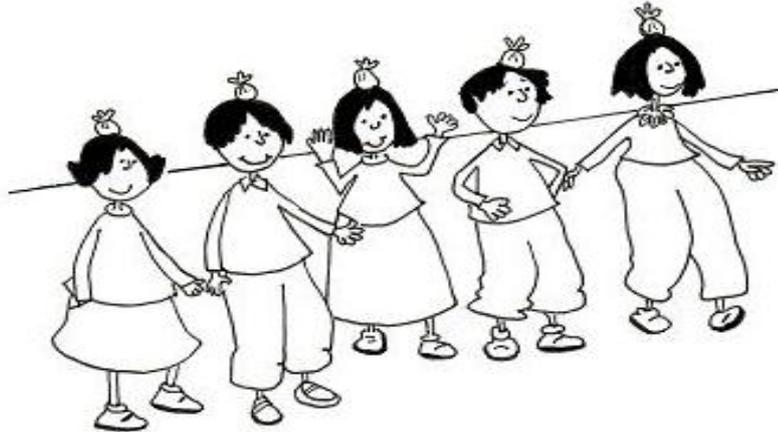
- Cuchara
- Huevo duro
- Soga
- Conos
- Espacio físico
- Profesor/a.

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere jugar en un espacio amplio en buen estado; realizar grupo máximo de cinco niños, se recomienda coser al huevo.

Juego N° 2

NOMBRE: EQUILIBRIOS



FUNDAMENTACIÓN.

El educador explica que se trata de un concurso, para este juego se marca una línea de salida y otra de llegada, se entrega una bolsita de arena a cada niño.

Un grupo de cinco niños se sitúa en la línea de salida con la bolsita sobre la cabeza.

La educadora un tiempo regular dará la señal de salida.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta en los niños/as el equilibrio y la socialización con el grupo.

OBJETIVO.

Fortalecer en los niños/as mediante el juego el equilibrio con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa.

DESTREZA.

Manejar coordinadamente movimientos de su cuerpo con elementos.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se marca una línea de salida y otra de llegada.
- La educadora entrega una bolsita de arena a cada niño.
- Un grupo de cinco niños se sitúa en la línea de salida con la bolsita sobre la cabeza.
- La educadora un tiempo regular dará la señal de salida.
- Los niños del primer grupo, con la bolsita en la cabeza, se desplazan en línea recta hasta la meta, siguiendo el tiempo marcado.
- Mientras el primer grupo realiza el recorrido, el segundo se coloca en la línea de salida con la bolsita también en la cabeza y cuando está preparada, la educadora marca un tiempo distinto al anterior.
- Así sucesivamente, todos los grupos de niños van realizando el mismo ejercicio.

RECURSOS.

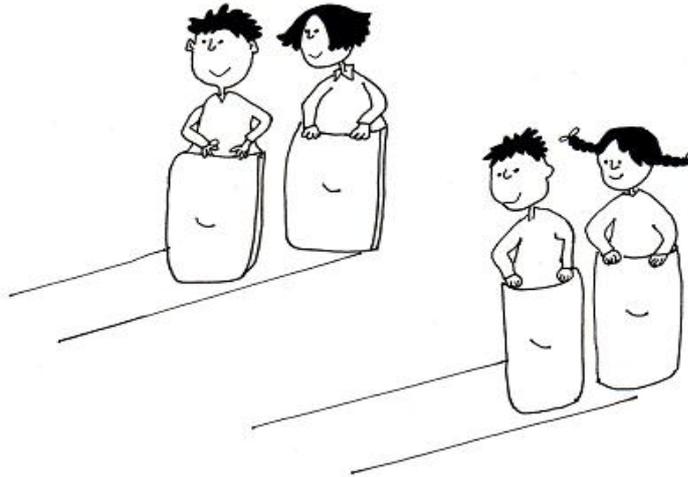
- bolsitas de arena de 20 x20 cm.
- Participantes
- Espacio físico
- Educadora

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se puede variar la posición de la bolsita y la velocidad del movimiento; es factible realizar este juego con grupos de cinco niños, se recomienda aplicarlo en un piso firme.

Juego N° 3

NOMBRE: CARRERA DE CANGURITOS



FUNDAMENTACIÓN.

El deudor/a forma grupos en hilera de igual número indicando como se desarrollara el juego, cada participante tendrá un saco, colocándose dentro de la bolsa y sosteniendo con las manos, para correr deberá saltar con los dos pies juntos quedando como ganador el primero llegue a la meta pero dentro de la bolsa.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla en los niños/as la resistencia y fuerza además ayudará al fortalecimiento de los músculos de su cuerpo.

OBJETIVO.

Adquirir en los párvulos el equilibrio, concentración, utilización del espacio, con la finalidad desarrollar la motricidad gruesa.

DESTREZA.

Mejora la actividad motriz en el infante.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- El participante se colocará dentro de la bolsa y la sostendrá con las manos.
- Para correr deberá saltar con los dos pies juntos, como lo hacen los canguros, la meta no debe estar a mucha distancia de ellos pues es un juego que requiere de mucha resistencia y fuerza, teniendo en cuenta que los niños se cansan fácilmente y pueden tropezar.
- Gana el que primero llegue a la meta pero dentro de la bolsa.

RECURSOS

- Un saquillo
- Patio de arena o sobre piso liso, sin piedras.
- Niños
- Orientador
- Carpeta de apuntes
- Lápiz.

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere jugar en un espacio amplio en buen estado; con un número de jugadores 6-10 por grupo, es aconsejable practicar saltos medianos por separado antes de realizar el juego.

Juego N° 4

NOMBRE: LA SERPIENTE VENENOSA



FUNDAMENTACIÓN.

Este juego se basa que un niño/a representa a la serpiente este persigue a los demás niños con el propósito de toparlos, el niño que es topado tiene que colocar su mano en la parte que le pica la serpiente.

El último jugador en formarse en serpiente será el ganador del juego.

CARACTERIZACIÓN.

Ayuda a desarrollar de mejor manera lo intelectual, emocional, motriz con el propósito de optimizar la actividad motriz en el infante.

OBJETIVO.

Desarrollar la agilidad intelectual, emocional y motriz en los niños y niñas de la Escuela “Fiscal Carchi”

DESTREZA.

Ejercitar posiciones del cuerpo humano y utilizar como medio de expresión.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Un jugador hace de serpiente y es quien “para”.
- Los demás intentarán no ser tocados.
- Cuando la serpiente toca a algún jugador, éste debe ponerse una mano donde le pica y mantenerla ahí.
- Si la picadura es en un pie o en una rodilla, deberá continuar jugando agachado.
- Cuando un jugador es tocado tres veces se transforma en serpiente y pasa, él también, a perseguir a los demás.
- Un jugador no puede ser tocado dos veces seguidas.
- El último jugador en formarse en serpiente será el ganador del juego.

RECURSOS.

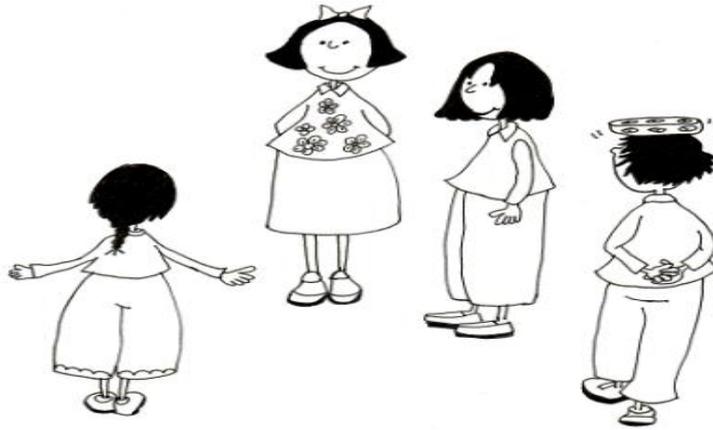
- Espacio físico
- Participantes
- Docente

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se puede aplicar este juego a partir de cinco jugadores en adelante, en un espacio amplio.

Juego N° 5

NOMBRE: PANDERETA EN EQUILIBRIO



FUNDAMENTACIÓN.

Se organiza la clase con dos grupos iguales y cada uno se coloca formado en círculo. Los niños de cada círculo se numeran. El educador pone una pandereta por el lado plano, en la cabeza del niño número 1 de cada círculo, y este debe marchar por el exterior del círculo con las manos en la espalda, siguiendo el ritmo. Si se le cae la pandereta, no puede tocarla y tiene que esperar a que el educador vuelva a colocársela.

Cuando llega a su sitio, pone la pandereta en la cabeza del niño número 2 y este empieza su camino. Gana el equipo que termina antes.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla el vínculo socio-afectivo entre educadora y niños/as.

OBJETIVO.

Desarrollar la concentración, el equilibrio, ubicación y relación del cuerpo en el objeto

DESTREZA.

Ubicación y relación del cuerpo en el espacio.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- dos grupos iguales y cada uno se coloca formado en círculo.
- El educador pone una pandereta en la cabeza del niño número 1 de cada círculo
- El niño debe marchar por el exterior del círculo con las manos en la espalda, siguiendo el ritmo percutido en el pandero por el educador.
- Si se le cae la pandereta, no puede tocarla y tiene que esperar a que el educador vuelva a colocársela.
- Cuando llega a su sitio, pone la pandereta en la cabeza del niño numero 2 y este empieza su camino.
- Ahora la pandereta de su compañero 1 quien debe vigilar la pandereta de su compañero, ya que si se le cae deberá ir corriendo a ponérsela de nuevo.
- Gana el equipo que termina antes.

RECURSOS.

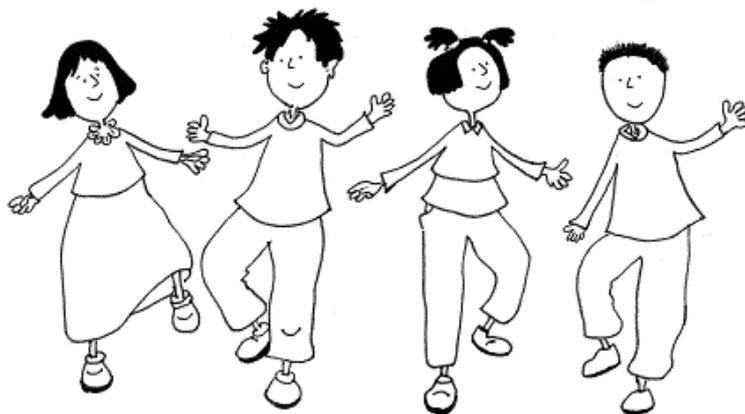
- Panderetas
- Tiza para el círculo
- Espacio físico
- Niños/as
- Docente

TIEMPO: 10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere un número de diez participante, y recomendable con un máximo de quince niños/as.

Juego N° 6

NOMBRE: PIE EN EQUILIBRIO



FUNDAMENTACIÓN.

Se caracteriza en que los niños deben mantener el equilibrio sobre un pie durante un segundo hasta que la educadora de una palmada. A una indicación de la educadora, los niños cambian de pie y vuelven a mantener el equilibrio durante un segundo más. Sucesivamente puede ir aumentando la duración de la posición de equilibrio en dos a cuatro segundos.

CARACTERIZACIÓN.

Logra fortalecer el desenvolvimiento físico, a la vez que se aporten confianza y seguridad en ellos mismos.

OBJETIVO.

Aumentar de forma progresiva la capacidad de mantener en equilibrio y partes de su cuerpo.

DESTREZA.

Lograr el equilibrio postural y coordinación de movimientos funcionales y armónicos del cuerpo y sus partes.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Que el niño/a mantenga el equilibrio sobre un pie durante un segundo hasta que la educadora de una palmada.
- A una indicación de la educadora, los niños cambian de pie y vuelven a mantener el equilibrio durante un segundo más.
- Progresivamente puede ir aumentando la duración de la posición de equilibrio en dos segundos, tres segundos, cuatro segundos.

RECURSOS.

- Espacio físico
- Niños/as
- Docente guía

TIEMPO: 5 mm

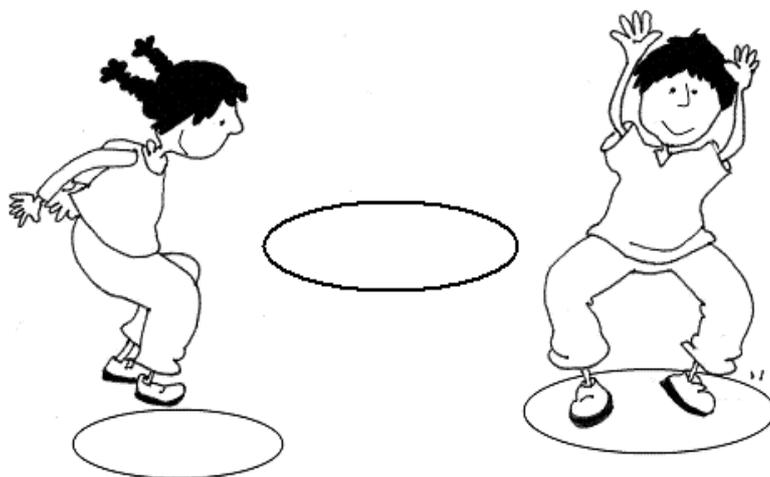
SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere aumentar, la forma progresiva, la capacidad de equilibrio. Se recomienda aplicarlo fuera del aula.

JUEGOS DE ESPACIO



Juego N° 1

NOMBRE: CAMINO VARIANTE



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en distribuir seis a siete aros en el suelo por niño, formando una fila para marcar un camino, el educador/a realiza el juego colocando un pie en cada aro, luego los dos pies y así de forma alternativa sin equivocarse, la docente también acompaña en el mismo.

El que se equivoca sale del juego.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego permite perfeccionar en los niños/as una buena coordinación de movimientos, la concentración y la agilidad que demuestre al aplicarlo.

OBJETIVO.

Pasar por el camino a diferentes velocidades con la finalidad que memorice distintas consignas que se mencionen en el juego.

DESTREZA.

Cultivar valores de amistad, justicia, respeto para un mejor desenvolvimiento intelectual y emocional dentro o fuera de la institución educativa.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se distribuye seis y siete aros en el suelo formando una fila para marcar un camino. (El educador acompaña el juego).
- Despacio: colocando un pie en cada aro.
- Marcha normal: un pie en cada aro pero más rápido.
- Corriendo: dos pies en cada aro.
- Saltando: un salto en cada aro.
- De espaldas: despacio: un pie en cada aro, pero de espaldas.

RECURSOS

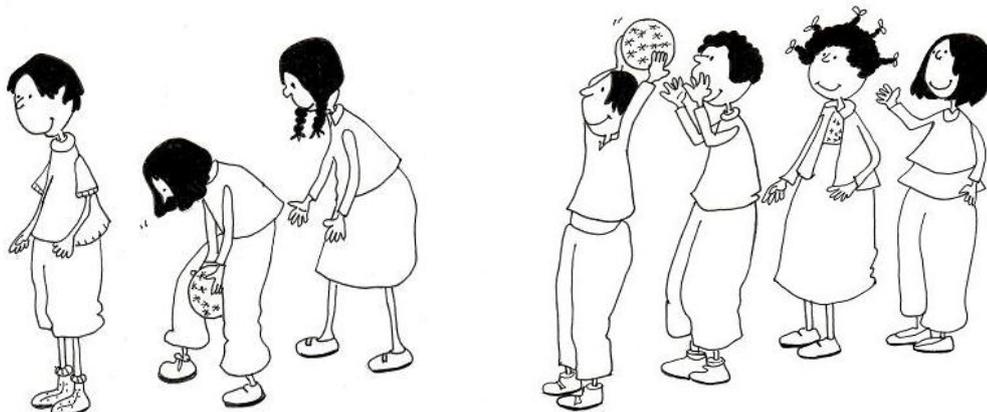
- 6 a 7 aros dependiendo del número de niños.
- Espacio físico
- Educadora
- Consignas

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere jugar en un espacio amplio con un número de jugadores ilimitado, es aconsejable practicar las marchas por separado antes de realizar el juego.

Juego N° 2

NOMBRE: PÁSAME RÁPIDO EL BALÓN



FUNDAMENTACION

Se basa en formar dos o tres filas de niños, unos detrás de otros. El primer niño de cada fila tiene un balón en las manos y se lo pasa al niño que está detrás, el balón va pasando de jugador en jugador, una vez por arriba y otra por abajo, hasta llegar al último de la fila. Una vez haya recibido el balón el último, este se dirige corriendo hacia el inicio de la fila. Así, se va avanzando hasta llegar a la línea de meta.

CARACTERIZACIÓN.

Ayuda a desarrollar la atención, concentración, agilidad intelectual y motriz, fomentando la socialización en compañerismo.

OBJETIVO.

Adquirir en los niños y niñas de la Escuela “Fiscal Carchi” el sentido de la orientación.

DESTREZA.

Expresar con el cuerpo en forma global.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Formar dos o tres filas de niños, unos detrás de otros.
- En el otro extremo se marca la meta.
- El primer niño de cada fila tiene un balón en las manos y se lo pasa al niño que tiene detrás por encima de la cabeza.
- El segundo se lo pasa al tercero por entre medio de las piernas.
- El balón va pasando de jugador en jugador, una vez por arriba y otra por abajo, hasta llegar al último de la fila.
- Una vez haya recibido el balón el último, este se dirige corriendo hacia el inicio de la fila.
- Así, se va avanzando hasta llegar a la línea de meta.

RECURSOS.

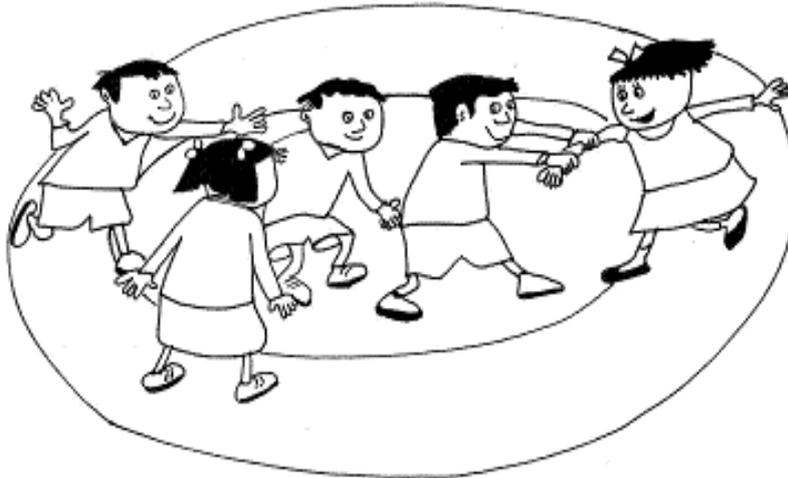
- Un balón por fila.
- Espacio físico
- Niños/as
- Docente

DURACION: 15- 20 mm.

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: Se puede jugar dentro del aula o fuera de ella, el número de jugadores puede ser ilimitado. Se recomienda usar un balón suave para niños de esta edad.

Juego N° 3

NOMBRE: EL GORILA ENJAULADO



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en dibujar dos círculos concéntricos de unos cuatro y seis metros de diámetro. En centro se coloca un jugador denominado gorila que tendrá como objetivo atrapar a sus compañeros y halarlos dentro del círculo lo cual inmediatamente se transforma en gorilas.

El juego acaba cuando no quedan jugadores libres.

CARACTERIZACIÓN.

Intervienen emociones o sentimientos.

OBJETIVO.

Mejorar en los niños la concentración, agilidad corporal con el propósito de aprovechar de mejor manera el juego en compañerismo.

DESTREZA.

Elevar en los infantes la autoestima y manifestar simpatía hacia los demás compañeros.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se dibuja dos círculos concéntricos de unos cuatro y seis metros de diámetro.
- En el círculo del centro se coloca un jugador que desempeñará el papel del gorila; los demás se sitúan en el espacio comprendido entre los dos círculos.
- Los jugadores deberán intentar al gorila sin que estos le atrape y los arrastre dentro del círculo en el que se encuentra.
- Los jugadores arrastrados dentro del círculo se transforman en gorilas. El juego acaba cuando no quedan jugadores libres.

RECURSOS.

- Una tiza
- Espacio físico
- Participantes
- Educadora
-

TIEMPO: 5-10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: este juego se lo puede aplicar con un número de jugadores de 5 o más participantes, se lo puede realizar en el patio de la institución si lo desea.

Juego N° 4

NOMBRE: EL LABERINTO



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en ubicarse hileras agarrados de la mano, se forman caminos delimitados por niños, dos niños se persiguen por estos caminos al momento que la orientadora da una señal cambian la dirección de los caminos, confundiendo a los que persiguen, teniendo que cambiar de ruta.

CARACTERIZACIÓN.

Ayuda a fomentar la participación colaboración grupal.

OBJETIVO.

Trabajar la agilidad corporal, la orientación espacial y el sentido rítmico.

DESTREZA.

Mejorar la agilidad corporal, espacial y coordinación viso-motora al aplicarlo el juego.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Los niños se colocan, agarrados de la mano, en cinco o seis hileras de cuatro o cinco niños, uno al lado de otro.
- De esta manera, se forman caminos delimitados por niños.
- Dos niños se persiguen por estos caminos.
- Cuando la maestra/o da una palmada o dice “ya”, los niños de las hileras deben cambiar la dirección de los caminos, es decir, los niños que estaban agarrados de la mano del compañero de su lado, ahora se dejan ir y toman las manos de sus compañeros de adelante y de atrás.
- Este cambio desorienta a los que persiguen, ya que deben cambiar la ruta.

RECURSOS.

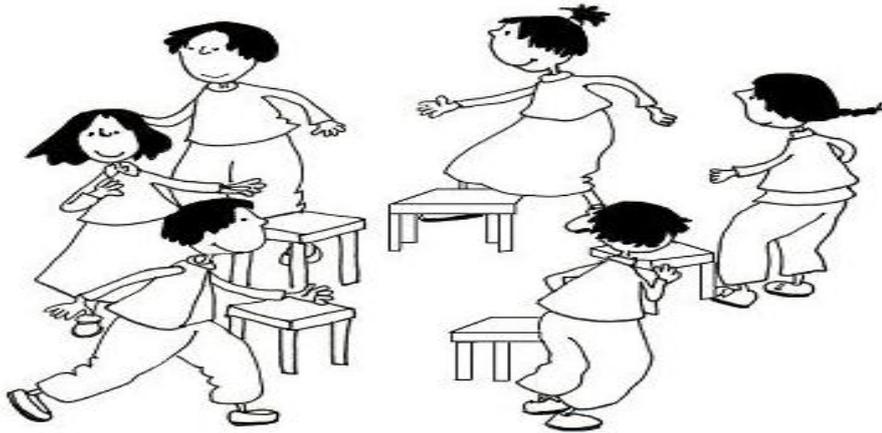
- Pandero o pito.
- Espacio físico
- Niños/as
- Educadora

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: este juego se lo puede aplicar con un número ilimitado. No jugar dentro del aula ya que requiere espacio.

Juego N° 5

NOMBRE: JUEGO DE LAS SILLAS



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en ubicar las sillas de acuerdo a los niños mas una en forma de círculo, los niños mientras bailan la educadora pausa la música e inmediatamente se sientan los niños el que se quedo parado sale del juego con su silla.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego es un medio útil de socialización para estimular la motricidad gruesa.

OBJETIVO.

Trabajar la atención, la agilidad, los reflejos y la orientación con la finalidad de desarrollar la motricidad gruesa.

DESTREZA.

Manifestar el compañerismo y solidaridad.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- La educadora dispone por la sala tantas sillas como niños haya menos una, suficientemente separadas como para que los niños no se den golpes.
- Se pone una música bien alegre y los niños deben marchar alrededor de las sillas, sin tocarlas.
- Cuando la educadora para la música, deben sentarse en una silla. Quien no lo consigue, se retira del juego y se lleva una silla.

RECURSOS.

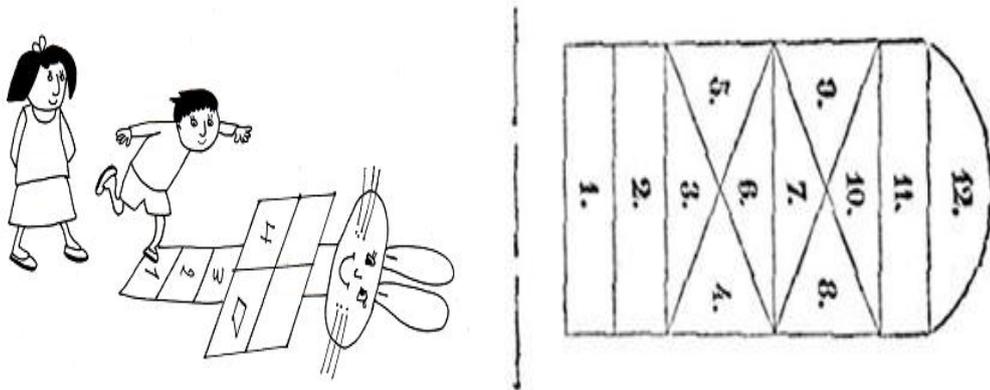
- Tantas sillas como niños menos una,
- Grabadora
- Cd con música infantil.
- Niños
- Espacio físico

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES:: se puede realizarlo dentro o fuera del aula y se recomienda con un máximo de doce niños /as.

Juego N° 6

NOMBRE: LA RAYUELA



FUNDAMENTACIÓN.

En este juego requiere mucha concentración y presión en el que el participante tiene que vencer varios obstáculos para poder ganar en el juego.

La orientadora guiara el juego.

CARACTERIZACIÓN.

Permite que las participantes tengan la oportunidad de participar, observar y utilizar de mejor manera el juego.

OBJETIVO.

Fomenta el desarrollo de destrezas, habilidades en función al juego.

DESTREZA.

Observación, manipulación y discriminación de objeto a través de la percepción sensorial y visual.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se traza una figura de un animal utilizando cuadros, cirulos, etc.
- Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.
- Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- El niño/a debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.
- Gana quien concluye primero.

RECURSOS.

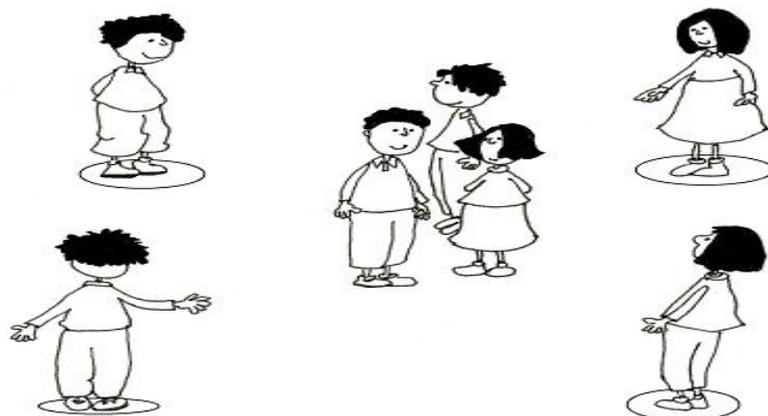
- Espacio amplio
- Tiza
- Ficha plana
- Gráfico
- Niños/as
- Docente

TIEMPO: 20 -30 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere realizar fuera del aula con dos a seis participantes.

Juego N° 7

NOMBRE: LAS CUATRO ESQUINAS



FUNDAMENTACIÓN.

Se coloca un aro en cada esquina y en el interior de cada uno se sitúa un niño. Los demás se quedan en el centro de la sala.

Cuando el educador de una señal, los niños de los aros deben salir a pasear por el centro, cuando otra de una señal deben correr para conseguir regresar a su esquina.

Gana el niño que se ha quedado menos veces en el centro

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla la orientación, sentido visual y auditivo.

OBJETIVO.

Trabajar la orientación espacial, el sentido rítmico y la agilidad corporal.

DESTREZA.

Orientarse con seguridad en el espacio en el cual se desarrolla el juego.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Colocar un aro en cada esquina en el interior de cada uno se sitúa un niño.
- Los demás se quedan en el centro de la sala.
- El educador percute en el pandero
- Los niños de los aros deben salir a pasear por el centro
- En cuanto deja de sonar el pandero
- Deben correr para conseguir regresar a su esquina.
- Los niños que estaban en el centro tienen que intentar robar el sitio a sus compañeros.
- Gana el niño que se ha quedado menos veces en el centro

RECURSOS.

- Pandero “opcional”
- Aros
- Participantes
- Docente

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere jugar con un máximo de siete jugadores, este juego se puede realizar en el patio de la institución o en un aula que tenga espacio.

Juego N° 8

NOMBRE: PISAR LA SOMBRA.



FUNDAMENTACIÓN.

Se elige a un jugador que será “pisa sombra” y los demás saldrán corriendo alejándose de él. El “pisa - sombras” intentará dejar de” parar” pisando la sombra el otro jugador, estos intentarán evitarlo corriendo y saltando para mover su sombra todo lo que puedan. Cuando a un jugador le pisan la sombra pasa a ser el “pisa -sombra” y entonces es él quien persigue a los demás.

CARACTERIZACIÓN.

Incrementa la ludicidad la socialización aprendiendo a ganar y perder.

OBJETIVO.

Fortalecer la agilidad corporal y afectiva en los infantes de cinco a seis años.

DESTREZA.

Integrarse armónicamente al equipo de trabajo, con ello mejorar y coordinar las posiciones del cuerpo.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Elegir a un jugador que será “pisa sombra”
- Los demás participantes saldrán corriendo alejándose de él.
- El “pisa - sombras” intentará dejar de” parar” pisando la sombra el otro jugador.
- Éstos intentarán evitarlo corriendo y saltando para mover su sombra toda lo que puedan.
- Cuando a un jugador le pisan la sombra pasa a ser el “pisa -sombra” y entonces es él es quien persigue a los demás.

RECURSOS.

- Espacio físico
- Participantes
- Maestra

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere que jueguen en un espacio amplio, se recomienda con un número de jugadores a partir de seis niño/as.

Juego N° 9

NOMBRE: PRISIONEROS



FUNDAMENTACIÓN.

Todos los niños se colocan en círculo agarrados de la mano con los brazos levantados formando el puente, excepto tres o cuatro que representan ser los prisioneros que se sitúan dentro del círculo paseándose por el interior.

Cuando la educadora dice “ya”, los niños prisioneros intentan salir del centro, antes que los niños del círculo bajen los brazos para impedirlo. Los niños que logren escapar se cambian por otros del círculo.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta el compañerismo en equipo.

OBJETIVO.

Desarrollar el sentido rítmico y la agilidad corporal asociada a un reflejo auditivo.

DESTREZA.

Orientarse con seguridad en el espacio físico.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Todos los niños se colocan en círculo agarrados de la mano, representando a ser puentes.
- Tres o cuatro que representan ser los prisioneros que se sitúan dentro del círculo.
- Siempre con los brazos levantados formando el puente.
- Los niños prisioneros se pasean por el interior del círculo, siempre muy cerca de los puentes.
- Cuando la educadora dice “ya”, los niños prisioneros intentan salir del centro, antes que los niños del círculo bajen los brazos para impedirlo.
- Los niños que logren escapar se cambian por otros del círculo.

MATERIAL.

- Espacio físico
- Participantes
- Educadora

TIEMPO: 5-10 mm

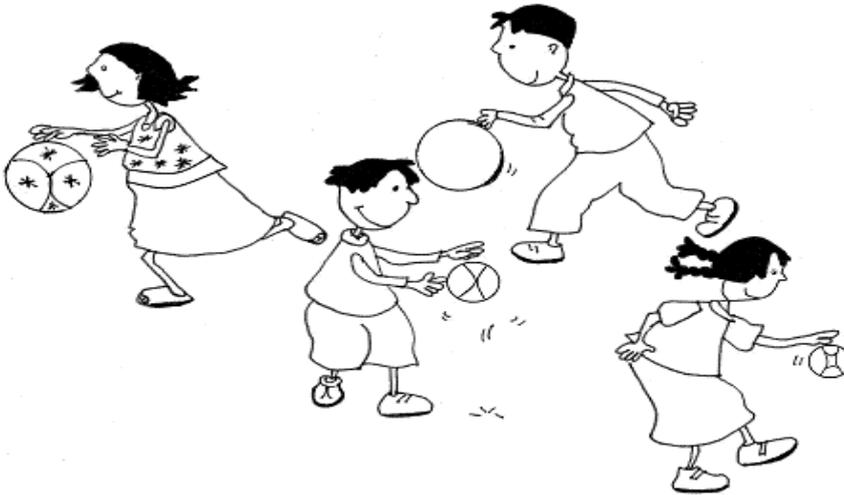
SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere jugar en un espacio amplio con un número máximo de veinte jugadores.

JUEGOS DE TIEMPO Y RITMO



Juego N° 1

NOMBRE: BOTA EL BALÓN



FUNDAMENTACIÓN.

El deudor/a dirige la marcha, con el pandero formando un círculo y rebotando un bolón.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla la orientación espacial, estimula el sentido auditivo, fomentando participación y socialización con sus compañeros.

OBJETIVO.

Fortalecer el juego como una herramienta fundamental, con la finalidad de desarrollar la lateralidad, tiempo –ritmo, motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela “Fiscal Carchi”.

DESTREZA.

Desarrolla la orientación espacial, coordinación rítmica del cuerpo, con la finalidad de desarrollar la motricidad en los niños y niñas de la Escuela “Fiscal Carchi”

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Los niños se colocan libremente por el espacio con un balón cada uno.
- El educador percute en el pandero un tiempo, y los niños marchan botando el balón.
- El educador aumentara o disminuirá la velocidad del tiempo según su criterio.
- Durante el silencio musical, los niños deben tomar la pelota con las manos y permanecer quietos hasta que el pandero vuelva a sonar.

RECURSOS

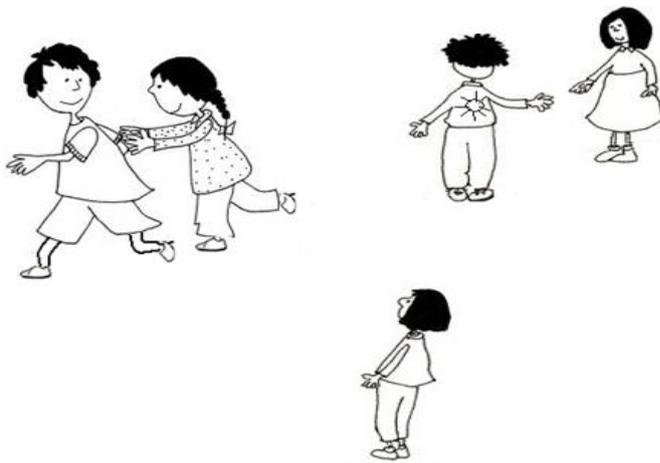
- Pandero
- bolones que boten.
- Espacio físico
- Orientador/a
- Participantes.

DURACION: 15- 20 mm.

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: Jugar en un espacio amplio, el número de jugadores puede ser ilimitado. Es recomendable interiorizar distintas velocidades y adecuar al tono muscular a las mismas.

Juego N°2

NOMBRE: EL SOL Y EL FRIO:



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste la capacidad intelectual y física que tienen los niños para atrapar a los demás niños que representan al sol, de igual manera la agilidad que demuestra la parte contraria para salvarlos.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego es una alternativa para estimular en los niños/as los sentidos y el área motriz.

OBJETIVO.

Desarrollar en los párvulos la agilidad corporal, para un buen desarrollo de la motricidad gruesa.

DESTREZA.

Disfrutar del ejercicio físico estimulando el desarrollo viso- motor de los niños/ as y relacionando el juego con el medio ambiente.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Un niño representa al sol y otro al frio.
- El niño que representa el frio.
- Persigue a todos los demás; cuando los toca, quedan congelados.
- El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que se lo toco.
- El niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que pueda seguir jugando.

RECURSOS.

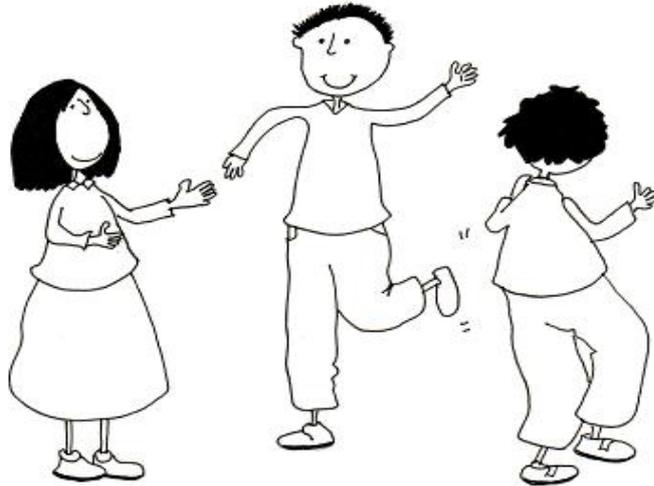
- Espacio físico
- Niños que representen al sol y al frio
- Laminas graficas que diferencien unos de otros.

TIEMPO: 10-15 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: no jugar en el aula, el número de jugadores es ilimitado. Se recomienda correr por espacios amplios y seguros.

Juego N° 3

NOMBRE: EL MUÑECO DE MADERA



FUNDAMENTACIÓN.

Estos personajes de madera, se imaginan que se han convertido en muñecos que funcionan a cuerda y lo adoptan una postura estática siguiendo la música, realizando movimientos regulares lentos hasta llegar a parar, como si se les hubiera terminado la cuerda cuando acelera el ritmo los niños aceleran sus movimientos y vuelven a tener cuerda.

CARACTERIZACIÓN.

Con este juego nos ayuda a desarrollar en los infantes la localización de tiempo – ritmo, la concentración, el sentido auditivo y la actividad motriz.

OBJETIVO.

Trabajar en los niños y niñas la atención y la recreación mediante el juego.

DESTREZA.

Relaciona mediante el juego entre lo real y lo imaginario.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Los niños imaginan que se han convertido en muñecos que funcionan a cuerda y adoptan una postura estática.
- La educadora percute el pandero y poco a poco va disminuyendo el ritmo.
- Los muñecos empiezan a moverse realizando movimientos regulares que, siguiendo la música, se van convirtiendo en más lentos hasta llegar a parar, como si se les hubiera terminado la cuerda.
- Cuando el educador vuelve a acelerar el ritmo del pandero, los niños aceleran sus movimientos y vuelven a tener cuerda.

VARIANTES: los niños pueden representar distintos papeles, por ejemplo pueden ser muñecos de cuerda futbolista, pilotos de carreras, y otros muchos.

RECURSOS.

- El aula
- Pandero
- grabadora
- Cd de canciones infantiles.
- Docente

TIEMPO: 5-10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: este juego se lo puede aplicar con un número de jugadores ilimitado, se lo puede realizar dentro o fuera del aula.

Juego N° 4

NOMBRE: LA CASA SE QUEMA



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste delimitar un terreno de juego, cada participante se coloca en un sitio diferente: una esquina, un rincón, una columna. Que será su casa. Uno de los participantes permanecerá en el centro, sin tener una casa propia. Cuando el jugador central dice “la casa se quema”, todos deberán cambiar de casa.

El jugador central aprovechará entonces para quedarse él con una. El nuevo jugador central deberá repetir el grito para intentar colocarse en una casa.

CARACTERIZACIÓN.

Fomenta en los niños/as la socialización el desenvolvimiento intelectual, físico creando confianza y seguridad en los mismos.

OBJETIVO.

Fortalecer vínculos afectivos entre participantes para alcanzar metas con un fin común.

DESTREZA.

Desplazarse en espacios con seguridad.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Delimitar el terreno de juego
- Cada participante se coloca en un sitio diferente, que será su casa.
- Uno de los participantes permanecerá en el centro, sin tener una casa propia.
- Cuando el jugador central dice “la casa se quema”, todos deberán cambiar de casa.
- El jugador central aprovechará entonces para quedarse él; con una.
- El nuevo jugador central deberá repetir el grito para intentar colocarse en una casa.

RECURSOS.

- Espacio físico
- Casa, pared, etc.
- Participantes
- Docente

TIEMPO: 10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se puede jugar con un número de cinco de jugadores en adelante, en un lugar apropiado.

Juego N° 5

NOMBRE: LA BOMBA



FUNDAMENTACIÓN.

Consiste en que el elegido se sienta con los ojos tapados y los demás participantes se colocan en círculo alrededor y pasan la bomba (pelota) lo más rápido posible cuando el niño que se encuentra sentado menciona “BUM”. El jugador que tenía la pelota en el momento de la explosión se sienta con las piernas abiertas. Y sigue jugando.

CARACTERIZACIÓN.

Este juego permite interactuar con los demás participantes de manera que debe estar muy atento.

OBJETIVO.

Lograr mediante el juego la diversión en el los niños/as con la finalidad de desarrollar destrezas y habilidades en cada uno de ellos.

DESTREZA.

Enriquecimiento de experiencias propias y ajenas.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Se elige a un jugador para hacer de reloj de la bomba.
- El elegido se sienta con los ojos tapados y los demás participantes se colocan en círculo alrededor.
- Un jugador tendrá una pelota en las manos que será la bomba.
- A la voz de “ya”, los jugadores van pasándose la pelota lo más rápidamente posible. Si el jugador reloj dice “cambio de sentido”, la pelota cambia de dirección de giro.
- El jugador reloj cuenta hasta 30 al ritmo que quiera. Mientras dura la cuenta puede decir “cambio de sentido” cuantas veces desee al llegar a 25 avisa “la bomba se aproxima” y al llegar a 30 exclama “BUM”.
- El jugador que tenía la pelota en el momento de la explosión se sienta con las piernas abiertas.
- Para pasar la pelota, los jugadores vecinos deberán poner un pie entre las piernas del sentado
- Se repite el juego hasta que queda un único jugador.

RECURSOS.

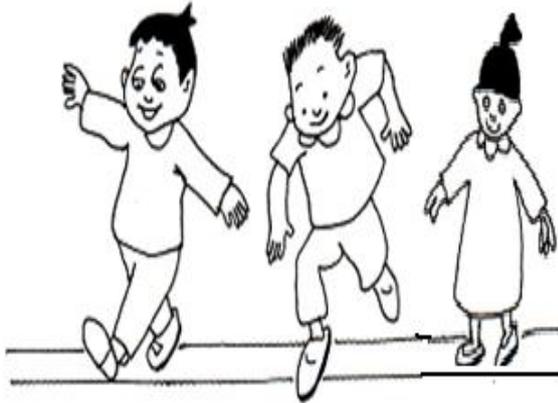
- Una pelota
- Una venda
- Espacio físico

TIEMPO: 10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se sugiere que el número de jugadores se a partir de seis, se puede aplicar lo puede realizar dentro dl aula o fuera de ella.

Juego N° 6

NOMBRE: MAR DENTRO - MAR FUERA



FUNDAMENTACIÓN.

Todos los niños se ponen de pie, pueden ser en círculo o en una fila, según el espacio que se tenga y el número de niños. Se marca una línea que presenta la orilla del mar, los niños se ubican detrás de la línea.

Cuando la maestra dé la voz de mar adentro, todos dan un salto hacia delante sobre la raya, a la voz de mar afuera todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.

CARACTERIZACIÓN.

Fortalece el sentido auditivo ayudando a mejorar la motricidad gruesa.

OBJETIVO.

Permitir al párvulo desarrollar la imaginación, concentración, equilibrio y sobre todo a controlar su cuerpo.

DESTREZA.

Diferenciar y utilizar las nociones del tiempo y espacio.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Todos los niños se ponen de pie.
- Pueden ser en círculo o en una fila, según el espacio y el número de niños.
- Marca una línea que presenta la orilla del mar
- Ubicar a los niños detrás de la línea.
- Cuando la maestra dé la voz de mar adentro, todos dan un salto hacia delante sobre la raya.
- A la voz de mar afuera todos dan un salto hacia atrás de la raya.
- Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.

RECURSOS.

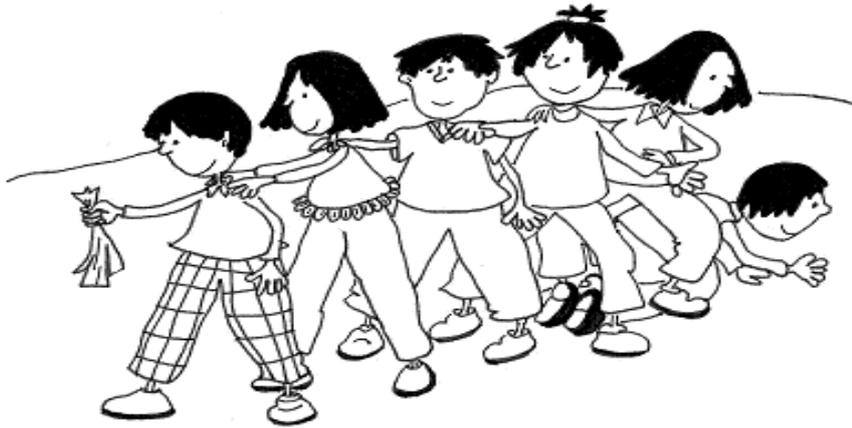
- Espacio
- Tiza
- Niños/as
- Docente

TIEMPO: 5-10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: se lo aplicara este juego a partir de cinco jugadores y un máximo de quince, en un espacio amplio.

Juego N° 7

NOMBRE: PASAR POR EL PUENTE



FUNDAMENTACIÓN.

Forman grupos de un máximo de seis niños, que se colocan en fila, y el educador entrega un pañuelo al primero de cada grupo. Todas las filas marchan siguiendo la canción. Cuando para la música, el primero da el pañuelo al segundo y los demás se sujetan por los hombros y abren las piernas haciendo puente, para que el primero pueda pasar por debajo y llegue al final lo más rápido posible.

Gana el grupo que termina primero.

CARACTERIZACIÓN.

Desarrolla en los infantes el interés por participar y recrearse en cada uno de los juegos.

OBJETIVO.

Lograr con los niños/as adquirir rapidez en el juego con la finalidad de desarrollar la motricidad gruesa, la atención, organización espacial y temporal en los mismos.

DESTREZA.

Coordinación viso-motora y representativa en cada uno de los juegos ya aplicados.

ACTIVIDADES Y DESARROLLO.

- Formar grupos de un máximo de seis niños
- Ubicarlos en fila.
- El educador entregará un pañuelo al primero de cada grupo.
- Todas las filas marchan siguiendo la canción.
- Cuando para la música, el primero da el pañuelo al segundo y los demás se sujetan por los hombros y abren las piernas haciendo puente, para que el primero pueda pasar por debajo y llegue al final lo más rápido posible.
- Gana el grupo que termina primero

RECURSOS.

- Un pañuelo por grupo
- Grabadora
- Música que todos conozcan.
- Niños/as
- Maestra

TIEMPO: 10 mm

SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES: el educador/a debe acompañar el juego con una marcha de tiempo regular o muy rápido. Se lo puede realizar con grupos de seis niños, fuera del aula.

3.9 PLAN OPERATIVO

Esta propuesta se realizó en coordinación con el director y la maestra del Primer Año de Educación Básica en las distintas fechas acordadas, se inicio el 03 de junio de 2010 hasta el 08 de julio del 2010, fecha desde la cual se aplico la guía de juegos, utilizando el espacio de la institución para realizar de mejor manera las actividades motrices.

Actividad	Estrategias	Beneficiarios	Tiempo	Recursos	Responsable
Juego de ritmo	Bota el balón.	Niñas y niños	3 y 4 de junio	-Pandero -Bolones que salten. -Espacio físico -participantes.	Tesista
Juego de ritmo	El Sol y el frio	Niñas y niños	7 y 8 de junio	-Espacio físico -Niños que representen al sol y al frio -Láminas graficas que diferencien unos de otros -Marcadores -Pintura de agua.	Tesista
Juego de equilibrio	Carrera de equilibrio	Niñas y niños	9 - 11 de junio	-Cuchara. -Huevo duro Espacio físico - Conos -Niños/as	Tesista
Juego de	La rayuela	Niñas y niños	14 y 15 de junio	-Espacio amplio -Tiza	Tesista

espacio				-Ficha -Gráfico -Niños/as	
Juego de equilibrio.	La serpiente venenosa	Niñas y niños	16 -18 de junio	-Espacio físico -Participantes	Tesista
Juego de espacio	Las Cuatro esquinas	Niñas y niños	21 y 22 de junio	-Pandero “opcional” -Aros -Participantes	Tesista
Juego de equilibrio	Carrera de canguros	Niñas y niños	23 -25 de junio	-Espacio físico -saquillo -Niños/as	Tesista
Juego de esquema corporal	Música silencio	Niñas y niños	28 y 29 de junio	-Aula -Grabadora -Cd -Participantes	Tesista
Juego de espacio	Pisar la sombra	Niñas y niños	1y 2 de julio	-Espacio físico - niños/as	Tesista
Juego de espacio	Las sillas	Niñas y niños	5 y 6 de julio	-sillas -espacio físico -preescolares	Tesista
Juego espacio	Los globos	Niñas y niños	08 de julio	-Globos -Espacio físico -Párvulos	Tesista

3.10 RESULTADOS GENERALES DE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Al desarrollar los treinta y cinco juegos en forma sistemática como estimación, se recopiló varios juegos que permitirán a los niños y niñas participar dinámicamente, en algunos casos asumiendo roles de personajes para que los represente siendo un medio de socialización y generador de la motricidad gruesa.

Al aplicar la propuesta se da a conocer once juegos cuyo objetivo principal es desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco a seis años de edad, el mismo que se diagnosticó la dificultad de realizar movimientos globales de cuerpo, se desarrolló en la Escuela Fiscal “Carchi” llevándose a cabo las siguientes acciones:

Primera reunión, con las autoridades de la institución educativa pidiendo la autorización para realizar la investigación y por ende la colaboración.

Segunda visita, aplicación de los instrumentos de aplicación: encuesta y ficha de observación.

Tercera, aplicación de juegos con los preescolares de la institución educativa.

3.11 Principales Resultados de la Propuesta

Bota el balón. Se logró la participación activa de los niños y niñas la cual ayudó a la orientación espacial, ritmo y el sentido auditivo.

El Sol y el frío

Este juego ayudó en los niños/as a adquirir ritmo, como también la estimulación de los sentidos y el área motriz.

Carrera de equilibrios

Se pudo identificar la participación, colaboración grupal y agilidad corporal del infante mediante el equilibrio corporal.

La rayuela

A través de este juego muy divertido y conocido se identificó que no todos lo realizan correctamente, pero gracias a esta actividad realizada se logró un 98% en agilidad y coordinación de movimientos en los niños y niñas.

La serpiente venenosa

Con este juego mejoró la capacidad de retención como también en lo afectivo y lo motriz en los infantes.

Las Cuatro esquinas

Mediante este juego permitió desarrollar de mejor manera la orientación espacial, sentido visual, auditivo; siendo muy importante para la vida diaria de los niños y niñas.

Carrera de canguros

En efecto esta actividad ayudó al fortalecimiento del equilibrio, sentido auditivo como también ayudando a mejorar la motricidad gruesa en cada uno de los párvulos.

Música silencio

Mediante esta actividad se logró que los párvulos se expresen libremente de manera corporal, siendo un medio útil de fomentar la socialización con el grupo.

Pisar la sombra

El resultado del presente juego se pudo palpar diferentes emociones y estados de ánimo, a la vez mejorando la agilidad corporal.

Las sillas

Se consiguió que este juego a más de conocido fomente en los preescolares la orientación espacial y la socialización grupal.

Los globos

Se alcanzó a desarrollar con los infantes el área viso-motor y controlar su cuerpo en el espacio.

3.11. CONCLUSIONES

- Al concluir el trabajo investigativo, se percibo que los objetivos trazados; del primer año de educación básica han sido enfocados dentro de la realidad y necesidades del párvulo ya que falta la interrelación de la comunidad educativa para que el niño sea un ente positivo de la realidad.
- El juego es considerado como un suplemento de la enseñanza y no como un medio para enseñar.
- Los juegos como medio de aprendizaje han dado buenos resultados, en los niños/as tanto en lo intelectual, emocional y motriz durante la aplicación de esta investigación.
- Los logros alcanzados de la investigación indican que es necesario seguir realizando los juegos para el fortalecimiento de la motricidad gruesa, que ayudara a adquirir un mejor desenvolvimiento académico como estudiantes.

3.12. RECOMENDACIONES

- Comprometer a los docentes, padres de familias, miembros de la comunidad, a alcanzar objetivos como institución en beneficio a la niñez para que sean entes positivos dentro de la sociedad.
- Se sugiere a la comunidad educativa de la Escuela Fiscal “Carchi”, que considere al juego como proceso de inter-aprendizaje, más no como un pasatiempo, siendo el principal medio de aprendizaje para los niños y niñas.
- Se debe continuar aplicando juegos con la finalidad de desarrollar la inteligencia y la motricidad gruesa en los niños y niñas, al mismo tiempo la interrelación que le servirá para sus modos vivendi dentro de la sociedad.
- Es preciso que la Escuela Fiscal “Carchi” fortalezca esta metodología del juego-aprendizaje para que permita a los niños y niñas un mejor desenvolvimiento de sus capacidades en todas las áreas de desarrollo, con la participación de docentes, padres de familia, niños/as y miembros de la comunidad.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- **BERRUAZO**, Psicomotricidad y Educación Infantil, España, Editorial CEPE, 1994, (pág. 43)
- **DOLLE**, Jean, Marie, Para Comprender a Jean Piaget, Editorial México: Trillas, 1993. (Pág. 124)
- **LUZURIAGA**, Lorenzo: Diccionario de la Pedagogía. Editorial Losada, S.A, Buenos Aires, 1962. (Pág. 13)
- **MEAD**, George, Espíritu, Persona y Ansiedad, Piados, Buenos Aires, 1987.(Pág. 170)
- **PALACIO Y MORA**, Desarrollo Integral del Niño; 1990: (Pág. 9)
- **RODAS**, Paulina, Claves y Pistas para Estimular al Niño: la Estimulación Temprana Ayuda al Desarrollo de la Motricidad, la Inteligencia y la Personalidad del Niño; Revista La Familia N° 1204; 2008. (Pág. 14)
- **SCHILDER**, Paul, Imagen y Apariencia del Cuerpo Humano, Piados, Buenos Aires (Pág. 45)
- **VYGOTSKY**; “Creatividad en Juegos y Juguetes”, Editorial Pax México, 1976. (Pág. 21)
- **VILLARROEL**, Jorge, Breve Diagnóstico de la Educación Ecuatoriana. Impresión “Gráfica Vásquez”. Ibarra. 2001. (Pág. 1 -5)
- **PÉREZ PALACIOS**, Alfonso Rojas; Educar para la libertad. México DF, 1996, (Pág. 119)

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- **CLIFFORD**, Margaret M. (EDICIÓN 1987), Enciclopedia práctica de la pedagogía océano, tomo 1 Universidad de Iowa.
- **REYES**, Chaver, (EDICIÓN 1993), Fernando ideas sobre la posición actual de la pedagogía.
- **DURAN**, Juan Carlos (EDICIÓN 2004), Teorías y modelos pedagógicos, Quito- Ecuador.
- **LEIVA ZEA**, Francisco, (EDICIÓN 1984), Nociones de metodología de investigación científica.

- LEMUS, Luis Arturo, Pedagogía; temas fundamentales, Buenos Aires-Guatemala.
- KRIEKEMANS, A, (EDICIÓN 1973, Barcelona), Pedagogía general.
- ZAPATA, Oscar, (EDICIÓN 1991), la Psicomotricidad y el niño; etapa maternal y preescolar.- México: Trillas, (reimp.1998), (Pág, 2-25).
- CRESPO, Cecilia y AVILÉS, Jill, (EDICIÓN 1999), Jugando con el pídí, (Pág. 42, 102,106).
- GIL EDITORES, (EDICIÓN 2002) Juegos de Exterior, España, (Pág, 6-60).
- OCÉANO, Manual de Juegos, Impreso en España-PRINTED IN SPAIN, (Pág, 2-13, 300-324).
- ARAÚJO, Jesús, (EDICIÓN 2003), Jugos de música y expresión corporal, España,(Pág, 24-189).
- NOVEMBER, Janet, (EDICIÓN 1920), Experiencia de juegos con preescolares, Madrid,(Pág, 12,13).
- NUNES, de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, págs. 13 a 22
- STASSEN, Berger Kathleen, (EDICIÓN 2007) Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia, (pág. 234,235)

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- <http://www.efdeportes.com/efd62/infantil.htm> , 15, de diciembre de 2009, 11h00
- <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 9 - N° 62 - Julio de 2003. 01 de enero del 2010. 09h30
- http://www.gratisblog.com/proyectos_educativos/i4689-psicomotricidad__un_nuevo_enfoque_de_la_psicomotricidad.htm,28 de enero, 2010, 11h45
- <ttp://www.deporteyesuela.com.ar/jefi.htm>,16,marzo,2010
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-familia-g.htm>,25,marzo,2010

ANEXOS

FOTOGRAFIA N° 1

**JUGANDO EN EL PATIO DE LA ESCUELA PARA DESARROLLAR LA
ORIENTACIÓN ESPACIAL**



FOTOGRAFIA N° 2

**NIÑOS QUE JUEGAN CON EL BALÓN PARA DOMINAR LA
LATERALIDAD.**



Fuente: Los niños y niñas de la Escuela.

Realizado: Investigadora

FOTOGRAFÍA N° 3

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS



FOTOGRAFIA N°4



Fuente: Los niños y niñas de la Escuela.

Realizado: Investigadora

FOTOGRAFIA N° 5



FOTOGRAFIA N° 6



Fuente: Los niños y niñas de la Escuela.

Realizado: Investigadora

FOTOGRAFIA N° 7



FOTOGRAFIA N° 8



Fuente: Los niños y niñas de la Escuela.

Realizado: Investigadora