



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD: METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA AVANZADA

Título:

“La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub inicial 2 grupo de 3 a 5 años durante el año lectivo 2020 – 2021”.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Inicial.

Autor:

Chifla Chuncho Verónica Maricela

Tutor:

Constante Barragán María Fernanda Mg.C.

LATACUNGA –ECUADOR

2019 - 2021

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub nivel 2 durante el año lectivo 2020 - 2021” presentado por Chifla Chuncho Verónica Maricela, para optar por el título Magíster en Educación Inicial.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, febrero 17 del 2021.

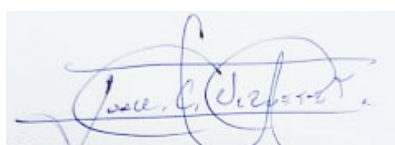


.....
Mg.C María Fernanda Constante Barragán

C.C: 0502767957

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub nivel 2 durante el año lectivo 2020 - 2021”, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.



Latacunga, marzo 08 del 2021

.....
Mg.C. Juan Carlos Vizuite Toapanta

0501960140

Presidente del tribunal



.....
Mg.C. Yolanda Paola Defáz Gallardo

0502632219

Miembro 2



.....
Mg.C. Lorena Aracely Cañizares Vasconez

0502762263

Miembro 3

DEDICATORIA

A mis padres y mi hija por todo su esfuerzo y constante lucha en mi realización personal, a mi hermano por brindarme su apoyo incondicional y a mis amigos por su ilimitado consejo en mi diario vivir estudiantil.

Verito

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su sabiduría y bendición, a mi familia, especialmente a mis padres, mi hija y a ti Fernando por el soporte incondicional, a mi hermano por aconsejarme y apoyarme en todo momento, a mis buenos maestros por impartir su saber y conocimiento, a mi prestigiosa Universidad por abrirme sus puertas y permitirme ser parte de ella, A mi Tutora por brindarme toda su amistad y sustento por ser mi guía para que esto sea posible y a mis amigos, gracias por las experiencias compartidas.

Gracias a todos de corazón.

Verónica Maricela Chifla Chuncho

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub nivel 2 durante el año lectivo 2020 – 2021” contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, marzo 08 del 2021



Chifla Chuncho Verónica Maricela

CC.: 1804230686

RENUNCIA DE DERECHOS

Yo, Chifla Chuncho Verónica Maricela declaro ser autor del presente informe de investigación: “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub nivel 2 durante el año lectivo 2020 - 2021”, siendo la Mg. María Fernanda Constante Barragán. Tutora de la presente investigación; absuelvo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de reclamos o acciones legales que se presenten; además certifico que todo lo expuesto en esta investigación es de mi exclusiva responsabilidad.

Quien suscribe, cede todos los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, marzo 08 del 2020

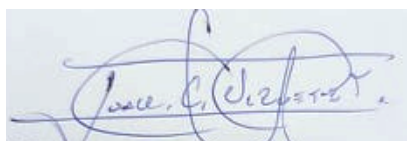


.....
Chifla Chuncho Verónica Maricela
CC.: 1804230686

AVAL DEL VEEDOR

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub nivel 2 durante el año lectivo 2020 - 2021” contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, marzo 08 del 2020

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is stylized and appears to read 'Juan C. Vizúete Toapanta'.

.....
Mg.C. Juan Carlos Vizúete Toapanta

CC.: 0501960140

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Título: “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub nivel 2 durante el año lectivo 2020 - 2021”.

Autor: Chifla Chuncho Verónica Maricela

Tutor: Constante Barragán María Fernanda Mg.C

RESUMEN

La presente investigación tiene como fin establecer un conjunto de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa para los niños y niñas del nivel inicial 2 grupo de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial Lucerito, mediante el cual se busca el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas. Para la determinación del nivel de conocimiento acerca de actividades lúdicas de los docentes y niños se utilizó la metodología cuali-cuantitativa con técnicas e instrumentos como es: la encuesta, entrevista y la ficha de observación. Analizando los instrumentos utilizados en los niños se detectó la necesidad de perfeccionar la motricidad a través de una propuesta centrada en actividades lúdicas, en el Centro de Educación Inicial Lucerito en su aplicación a los niños y niñas se realizó movimientos comunes propios de su edad, quienes presentaron problemas en la coordinación, equilibrio y lateralidad, lo cual permitió que se desarrollara este tipo de investigación, lo que permitió observar, de manera sencilla, la carencia de los tres aspectos fundamentales antes mencionados. Los resultados muestran que, el 90% de los niños alcanzaron un mejoramiento significativo en el desarrollo motriz, en comparación con quienes en un 10% se encuentran en un rango moderado. Los resultados mostraron que la propuesta “Guía de actividades lúdicas” aportó significativamente en el desarrollo de la motricidad, es decir su aplicación y continuidad es factible. Concluyendo con la investigación, el desarrollo motriz enlaza las emociones a la práctica de actividades lúdicas, debido al constante aprendizaje el cual fomenta el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, motivacionales al interactuar con lo demás sujetos, formando parte del proceso educativo.

PALABRS CLAVE: EL JUEGO, MOTRICIDAD GRUESA, ACTIVIDAD LÚDICA, PSICOMOTRICIDAD, EDUCACIÓN, DINÁMICO

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
POSGRADUATE DIRECTION

INITIAL EDUCATION MASTERY

Title: Playful Activity in Motor Development at Lucerito Initial Education Center at sub-level 2 during 2020-2021 school year”.

Author: Verónica Maricela Chifla Chuncho

Tutor: María Fernanda Constante Barragán

ABSTRACT

The present research aims to establish a set of recreational activities for the development of gross motor skills for boys and girls of initial level 2 group of 3 to 5 years of the Lucerito Initial Education Center, through which the development of the gross motor skills of boys and girls. To determine the level of knowledge about playful activities of teachers and children, the qualitative-quantitative methodology was used with techniques and instruments such as: the survey, interview and the observation sheet. Analyzing the instruments used in children, the need to improve motor skills was detected through a proposal focused on recreational activities, in the Lucerito Initial Education Center in its application to children, common movements typical of their age were carried out, who The problem in coordination, balance and laterality, which includes developing this type of research, which will observe, in the simple way, the lack of the three fundamental aspects mentioned above. The results show that 90% of the children achieved a significant improvement in motor development, compared to those in 10% who are in a moderate range. The results show that the proposed "Guide of ludic activities" contributed significantly to the development of motor skills, that is, its application and continuity is feasible. Concluding with the research, motor development links emotions to the practice of playful activities, due to constant learning which encourages the development of social, communicative and motivational skills when interacting with other subjects, forming part of the educational process.

KEY WORDS: THE GAME, GROSS MOTOR, PLAYGROUND, PSYCHOMOTOR, EDUCATION, DYNAMIC

Yo PACHECO PRUNA EDISON MARCELO con cédula de identidad número: CI 0502617350 Licenciado en: Ciencias de la Educación mención Inglés con número de registro de la SENESCYT 1020-12-1169234 CONESUP, CERTIFICO haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el sub nivel 2 durante el año lectivo 2020 – 2021 de Verónica Maricela Chifla Chuncho, aspirante a magister en Educación Inicial.

Latacunga, marzo 01 del 2021



Mg.C Edison Marcelo Pacheco Pruna

C.C: 0502617350

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Antecedentes:	1
Objetivo general:	3
Objetivos específicos:	3
CAPÍTULO I	11
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
Antecedentes.-	11
1.2. Fundamentación epistemológica	13
EL JUEGO	13
El juego infantil a través de la historia	16
El Juego y el aprendizaje escolar	16
La mediación del maestro según el juego	17
CARACTERÍSTICAS EL JUEGO	17
CLASES DE JUEGOS	18
Juegos Funcionales	18
Juegos de Construcción	18
Juegos de entrega	18
Juegos simbólicos	18
Juegos de reglas	19
El juego y la lúdica	19
Diferencia entre el Juego y la Lúdica	19
Características de las Actividades Lúdicas	22
Creatividad	23
La creatividad y los juegos	23
Oportunidades Para Desarrollar La Creatividad	23
Desarrollo De La Creatividad Por Medio Del Juego	25
Cómo Estimular La Creatividad En Los Niños	25
Juegos Que Estimulan La Creatividad	26
La Imaginación	26
Imaginación Creadora	28
Aportes Del Juego	22
Desarrollo Afectivo-Social en la lúdica por medio del juego	28
Desarrollo Intelectual	28
Desarrollo Motor	32
El Juego Como Instrumento De Aprendizaje	20

MOTRICIDAD	30
Motricidad Gruesa	31
Los ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa son:	31
ASPECTOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA	33
Dominio Corporal Dinámico	33
Coordinación General	33
Coordinación Visual	34
Coordinación Motriz	34
Coordinación Viso-motora	34
Actividades de Coordinación Viso – Motriz	35
Características del desarrollo viso motor de los niños y niñas de 3 a 4 años	36
Equilibrio	37
Tiempo y Ritmo	37
Dominio Corporal Estático	38
Equilibrio Estático	38
Tonicidad Muscular	38
Respiración – Relajación	38
HABILIDADES	38
Marcha	39
Correr	39
Saltar	39
Trepar	40
Rastrear	40
Lanzar	40
Motricidad Fina	40
Los ejercicios para desarrollar la motricidad fina	41
1.3. Fundamentación del estado del arte	42
1.4. Conclusiones Capítulo I	43
CAPITULO II	45
PROPUESTA	45
2.1. Título de la propuesta	45
2.2.1. General	45
2.2.2. Específicos	45
2.3. Justificación	45
2.4 Desarrollo de la propuesta	46
2.4.1. Elementos que la conforman	46

Fundamentos Teóricos	46
2.4.2. Explicación de la propuesta	48
2.4.3. Premisas para su implementación	48
Guía de actividades	50
Introducción	51
Objetivo del Manual	52
Objetivos educativos del nivel inicial	53
2.5 Conclusiones Capítulo II	100
CAPITULO III	101
APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	101
3.1 Evaluación de expertos	101
3.2 Evaluación de usuarios	102
3.3 Evaluación de resultados	103
3.4 Resultados de la propuesta	104
3.5 Evaluación de impactos o resultados	106
Conclusiones Capítulo III	106
Conclusiones generales	107
Recomendaciones	107
Bibliografía	108
ANEXOS	113
Anexo 1. Validación Guía de Expertos	113
Anexo2. Validación instrumento encuesta	122
Anexo 3. ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA	126
Anexo 4. ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES	129
Anexo 5. ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR	132
Anexo 6. Tabulación de datos de la ficha de observación	134
Anexo 7 Aplicación de la propuesta	146
Anexo 8. Socialización, aplicación y uso de la guía	147

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados.....	4
Tabla 2: Etapas del problema de investigación	5
Tabla 3: Población	7
Tabla 4: Cronograma de trabajo	49
Tabla 5: Cuadro comparativo de la ficha de observación	105
Tabla 6: Aplicación de la propuesta	146

ÍNDICE DE TALLERES

Taller 1: Los Encantados	57
Taller 2: Juguemos en el bosque	62
Taller 3 El gato y el ratón	66
Taller 4: La gallinita ciega	70
Taller 5: Barra de equilibrio	76
Taller 6: Carrera de obstáculos.....	82
Taller 7: La rayuela.....	84
Taller 8: Los meseros	90
Taller 9: Líneas de colores	92
Taller 10: Los naipes del amor	96

ÍNDICE DE EVALUACIONES

Lista de Cotejo 1: Los encantados.....	60
Lista de Cotejo 2: Juguemos en el bosque.....	64
Lista de Cotejo 3: El gato y el ratón	68
Lista de Cotejo 4: La gallinita ciega	72
Lista de Cotejo 5: Barra de equilibrio.....	78
Lista de Cotejo 6: Carrera de obstáculos	782
Lista de Cotejo 7: La rayuela.	86
Lista de Cotejo 8: Los meseros	88
Lista de Cotejo 9: Líneas de colores	94
Lista de Cotejo 10: Los naipes del amor	98

INTRODUCCIÓN

Antecedentes:

Según (García, 2009): “El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal” (p.4).

La línea de investigación que plantea la Universidad para los procesos de investigación se relaciona con Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social, determinando como sub línea de investigación: Desarrollo motriz. Al ser el tema la actividad lúdica en el desarrollo motriz, se relaciona directamente con nuestra línea de investigación ya que persigue como componente inicial el desarrollo humano social por lo tanto se involucra en el desarrollo infantil Integral los cuales se consideran fundamentales dentro del proceso inicial del Desarrollo Psicomotriz de los niños, además se encuentra alineado con el octavo acuerdo del “Currículo Educación Inicial 2014” de Ecuador.

Según el Ministerio de Educación en la (LOEI, 2015) prescribe lo siguiente:

Art. 40.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de conocimiento y aprendizaje, potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas del desarrollo humano.- La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado (p.45).

Es decir el planteamiento del problema se diseña por la necesidad que tienen los niños de saber la importancia de los primeros tres años de vida en el desarrollo de los infantes y estar alertas de los factores que pueden favorecerles, para intervenir en forma adecuada en esta etapa fundamental del ser humano. Por lo tanto, los docentes buscan cómo desplegar el desarrollo motor en los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de mejorar su habilidad motora en su cotidianidad. En los estudios realizados por: Arévalo C. Calle J. y Guamán N. (2015 pág. 17). En la actualidad la inactividad física causa que la mayoría de menores dejen de lado los juegos recreativos y las actividades al aire libre prefiriendo las labores sedentarias dentro del hogar. La actividad física ofrece no solo diversión útil en la salud, también reduce

las posibilidades de poseer alguna enfermedad en el futuro, y además incrementa un óptimo estado físico y mental en las personas, de debería practicar como juego, de forma individual o grupal.

En la provincia de Santa Elena en la investigación realizada por (Baque, 2013) menciona que:

Esto se debe a la falta de estimulación y a la poca importancia que se le da al desarrollo adecuado de la motricidad dentro del aula de clases, y se ve reflejado en las observaciones realizadas en el área de diversión, observándose que los movimientos de los niños y las niñas son un poco rústicos, se tropiezan de manera constante, de forma inconsciente lanzan los objetos que están en su mesa de trabajo, se les dificulta manipular las tijeras y otros materiales, no se desplazan con habilidad y destreza al realizar recorridos que normalmente se realizan en la Unidad Educativa, no movilizan su tronco en relación con su eje corporal, en posiciones diferentes y sin perder el equilibrio, lo que provoca en los niños y las niñas mucha inseguridad; al momento de realizar en su aula se les dificulta la realización de ciertos movimientos, y por consiguiente, la creatividad para ejecutar cierta actividad requerida por la maestra (p.6).

En el Centro de Educación Inicial Lucerito no es la excepción a la problemática ya que al simpatizar con los niños de este centro educativo se puede observar que coexiste una dificultad en el desarrollo motriz, esto es una gran debilidad que se presenta para el continuo aprendizaje, puesto que el alumno que no tiene bien desarrollada su motricidad gruesa conlleva grandes dificultades en su vida diaria. La gran responsabilidad de los docentes tiene que ver con la aplicación de técnicas de aprendizaje que mejoren el desarrollo motriz en cada uno de los estudiantes.

En la investigación realizada por: Mera Sh. (2016 pág. 2.3) citado (Boulch, 1995, pág. 19): Comenta que gracias a la actividad motriz y sensoria motriz e individuo explora y reorganiza el medio, por lo tanto esencial en su evolución. Es por ello que la educación psicomotriz en el nivel inicial debe ser una continua experimentación del niño(a) con el medio que le rodea, así mismo los padres de familia o de medio escolar deben ser el eje principal para que el niño aprenda a desarrollarse adecuadamente, los cuales tienen como objetivo enseñarles a través de la exploración. En el nivel preescolar, la actividad psicomotriz global lúdica es prioritaria porque le permite al niño continuar con la organización de la imagen de su cuerpo a través de lo vivenciado y servir de punto de partida en relación con el desarrollo de sus actitudes

de análisis perceptivo. Por lo tanto la educación psicomotriz debe ser considerada como un elemento básico en la educación.

Así mismo la psicomotricidad expresa la relación que existe entre el cuerpo, la emoción y los procesos psicológicos que se manifiestan a través del gesto, el cuerpo, el movimiento y el juego. Rutas de Aprendizaje (Citado por MINEDUC 2015, pág. 16) Es por ello que las actividades psicomotrices son un medio privilegiado para los niños ya que pueden desarrollar aspectos motrices, si no también aspectos cognitivos y sociales; por lo tanto es fundamental que en los primeros años de vida se fortalezca.

Con estos antecedentes se formuló el siguiente problema científico: ¿De qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo motriz en los niños del Centro de Educación Inicial Lucerito?; planteándose como

Objetivo general:

- Fortalecer la motricidad gruesa mediante la lúdica en los niños y niñas del nivel inicial; del Centro de Educación Inicial Lucerito. Se planteó los siguientes objetivos específicos:

Objetivos específicos:

- Diagnosticar actividades de motricidad gruesa, basadas en técnicas lúdicas dentro del plan de trabajo del aula de los niños del subnivel grupo de 3 años.
- Definir las estrategias que utilizan las docentes para la aplicación de la actividad lúdica en los niños del subnivel 2 grupo de 3 a 5 años.
- Diseñar una guía de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial.
- Determinar los resultados de la aplicación de la propuesta en los niños del subnivel 2 grupo de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial Lucerito. Para alcanzar estos se formuló un sistema de tareas; a saber:

Tabla 1: Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados

Objetivo	Actividad (tareas)
<ul style="list-style-type: none"> 1. Objetivo específico 1: Diagnosticar actividades de motricidad gruesa, basadas en técnicas lúdicas dentro del plan de trabajo del aula de los niños del subnivel grupo de 3 años. 	Búsqueda de información bibliográfica. Selección y organización de información. Redacción de fundamentos teórico-científicos del proyecto.
<ul style="list-style-type: none"> 2. Objetivo específico 2: Definir las estrategias que utilizan las docentes para la aplicación de la actividad lúdica en los niños del subnivel 2 grupo de 3 a 5 años. 	Determinación de la población. Estratificación de la población. Cálculo del tamaño de la muestra. Selección de métodos de investigación. Análisis de resultados.
<ul style="list-style-type: none"> 3. Objetivo específico 3: Diseñar una guía de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial. 	Recolección de Bibliografía. Diseño de la guía de estrategias metodológicas. Conclusiones y recomendaciones.
4. Objetivo específico: Determinar los resultados de la aplicación de la propuesta en los niños del subnivel 2 grupo de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial Lucerito Para alcanzar estos se formuló un sistema de tareas; a saber:	Redacción del informe final.

Elaborado por: Verónica Chifla, (2020).

El problema ha transitado por tres etapas que se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 2: Etapas del problema de investigación

Etapa	Descripción
Etapa 1. Antiguo	Las dificultades en el desarrollo de las habilidades motoras, evidenciada en una gran mayoría de niños entre 0 a 6 años, han sido desde principios del siglo XX una preocupación para la comunidad científica, sin poder dar explicaciones con fundamentación concreta.
Etapa 2. Medio	En el siglo XX se concibe el concepto de psicomotricidad relacionado a la patología, para enfatizar la estrecha relación que tiene lo psicológico (PSICO) con la forma de manifestarse (MOTRICIDAD). Entendiendo al ser humano como un ser global, que se expresa a partir del cuerpo y el movimiento.
Etapa 3 Moderno	La motricidad gruesa es la habilidad que una persona posee desde pequeño para utilizar coordinadamente sus músculos y mantener el equilibrio, además de adquirir velocidad, potencia y agilidad en sus movimientos. El desarrollo es céfalo-caudal, es decir, su orientación va primero al cuello, luego al tronco, se dirige hacia la cadera y finalmente termina con las piernas.

Elaborado por: Verónica Chifla, (2020).

Como **justificación** del proyecto de investigación se manifiesta es de novedad científica ya que esta surge de las necesidades que se ha palpado en la institución por cuanto aporta a un mejor desarrollo motriz de los niños/as. Es importante también recalcar que todo aquello referente a la educación de los niños tiene base en áreas como: motricidad gruesa, afectiva e intelectual, en especial en sus primeros años de vida, y esto lo podremos **desarrollar mediante el juego siendo algo tan simple pero significativo aplicado al desarrollo de su vida en la etapa infantil**. Siendo una necesidad personal el estar al tanto de cómo se realiza la etapa: enseñanza – aprendizaje asociada al desarrollo de la actividad lúdica, logrando la adquisición de la motricidad gruesa, que influyen determinadamente en el beneficio escolar del proceso de aprendizaje.

La investigación tiene una amplia jerarquía para los niños así como para los docentes del sub inicial 2 grupo 1 del Centro de Educación Inicial Lucerito, El juego brinda un significativo desarrollo de las funciones básicas en los niños, siendo el mismo desarrollado y transcendido por generaciones, todos las actividades lúdicas y juegos debemos impartirlos

positivamente para que se desarrolle las destrezas en los niños siendo direccionado hacia ellos su beneficio y siendo beneficiarios indirectos los docentes y padres de familia, brindando un gran impacto en los resultados de la presente investigación .

En la presente investigación se utilizó el **enfoque cuantitativo**, es decir su objetivo fue recoger y analizar las teorías de: Jean Piaget, María Montessori, Vigostky, para probar que su impacto fue de causa-efecto porque se utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de la investigación y probar hipótesis establecidas, aplicando los instrumentos como: entrevistas y ficha de observación el mismo que ayudó a describir estadísticamente sus resultados lo que permitió concluir que la investigación fue la muestra de relación entre dos variables utilizadas en esta investigación como: la actividad lúdica y el desarrollo motriz.

Esta investigación tuvo la **utilidad metodológica** que va dirigido a los niños y a los docentes cuyo objetivo fue mejorar la motricidad gruesa mediante la aplicación de metodologías activas las cuales son: los juegos al aire libre y los de equilibrio estático.

La investigación del **proyecto fue factible** porque tuvo información bibliográfica tomada de varios trabajos de investigación en el Ecuador, por ejemplo: Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en Julio Baque (2013), La lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años en Ana Acosta (2016), Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en Daniela Chancusig (2012), Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en Priscila Rodríguez (2019). Por otro lado, existen investigaciones realizadas en la provincia de Tungurahua que han sido referente para el presente trabajo investigativo. Así La actividad lúdica en las habilidades motoras básicas Adita Naranjo (2015), La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa María Mendoza (2013), por mencionar algunos. Es una investigación de campo, porque se realizó el diagnóstico y su aplicación en el lugar objeto de investigación debido a que en el planteamiento del problema se describe la necesidad que tienen los niños de mejorar el desarrollo motriz mediante la lúdica. Para el efecto se contó con la aprobación de la autoridad de la institución, para la ejecución de la investigación anexo que adjunto en la presente.

La investigación se preparó con el **nivel perceptual** porque permitió explorar y describir todo lo que se define sobre la actividad lúdica en el desarrollo motriz, puesto que se facultó comparar, analizar y explicar los resultados obtenidos en esta investigación, permitió

conocer cuáles son los factores socio-cognitivos. Donde la practica por medio de la actividad lúdica en el desarrollo motriz de los niños fue aceptada de manera positiva por los mismos.

En esta investigación se consideró como **población** al Centro de Educación Inicial Lucerito, que sirvieron como elementos de investigación sobre los cuales se aplicaran los instrumentos respectivos.

Tabla 3: Población

Población	Número
Autoridad	1
Maestras	4
Niños	59
Padres de familia	55
Total	119

Elaborado por: Verónica Chifla

Debido a que la población es pequeña no se calculará la muestra y por la confiabilidad de la investigación se trabajará con el total de la población.

Con el fin de registrar, analizar y proveer información sobre el problema, se utilizará técnicas e instrumentos relacionados al tema como son:

Encuesta – Cuestionario

Entrevista – preguntas estructuradas

Observación

La encuesta

Para (Baque, 2013):

Esta técnica es fundamental para obtener datos e información de los estudiantes de la institución educativa antes mencionada para tener un criterio más amplio de la investigación; por esta razón se elaboró una selección de preguntas más convenientes,

con el fin de obtener criterios individuales de las personas involucradas en el estudio; en él podremos obtener respuestas reales que contribuyan a esta investigación (p.51).

Esta técnica es fundamental para obtener datos e información de los 59 padres de familia de la institución antes mencionada para tener un criterio más amplio de la investigación; por esta razón se elaboró una selección de preguntas más convenientes, con el fin de obtener criterios individuales de las personas involucradas en el estudio; en él podemos obtener respuestas reales que contribuyan a esta investigación.

La entrevista

(Díaz, Torroco, Martínez, & Valera, 2013), mencionan que: “Es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos, se define como una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial” (p.162). Por su parte (Galán, 2009) la define como “la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto” (pp. 1).

Esta técnica permite obtener respuestas verbales sobre el problema propuesto, el mismo que consisten en mantener el diálogo directo entre el entrevistador y el entrevistado

La observación

Al respecto (Guillermo Campos, 2012):

Es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o experimentarlo desde una perspectiva científica; a diferencia a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades (p. 47).

De la misma manera la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis la misma que fue aplicada a los 59 niños del Centro de Educación Inicial.

La investigación no **será experimental**, es decir, es exploratoria, diagnóstica y descriptiva, porque no se modificó las teorías existentes ósea no se manipulo las variables solo

se aplicó técnicas que ayuden a desenvolver de manera correcta el desarrollo motriz produciendo cambios efectivos en los niños, también descriptiva porque se encamino a las diferencias continuas de los estudiantes.

En la investigación se aplicó el **método deductivo** investigativo, diagnóstico y descriptivo porque se partió de la observación del problema es decir el desarrollo motriz, seguido se planteó el problema: ¿Cómo incide la actividad lúdica en el desarrollo motriz en los estudiantes del nivel inicial de Centro de Educación Inicial Lucerito? y como deducción se tomó en cuenta los resultados dados de los métodos empíricos aplicados a la unidad de estudio y finalmente se aplicó la propuesta como alternativa de solución al desarrollo motriz. Los procedimientos de investigación según (Shunta, 2019) fueron:

- Observar el problema.
- Diagnosticar las causas de donde surge el problema.
- Analizar las variables obtenidas.
- Entender las teorías de investigaciones ya realizadas de las dos variables.
- Suministrar de los instrumentos necesarios para la obtención de resultados.
- Plantear una alternativa de solución que aporte a la actividad lúdica en el desarrollo motriz (pp.13).

Variable independiente: La lúdica

La ludica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir. Para Dávalos Ana, (2016) indica que: La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (p. 159).

Mientras que para Chimbo E, (2012), La lúdica es la manifestación de la energía de los niños a través del juego; niños, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, al ser partícipes de las diferentes modalidades del juego, experimentan en el propio cuerpo el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal. (p. 248).

Finalmente Vallejo & Reyes (2013), La lúdica es un instrumento que influye directamente en el desarrollo motriz del niño, que le permite alcanzar la madurez psicomotriz de una forma agradable y divertida, siendo así que a través del juego el niño pueda aprender, resolver sus conflictos, desarrollar sociabilización, por tal razón el juego utilizado como una

herramienta para el desarrollo motriz debería ser utilizado diario para obtener resultados positivos. (p. 261).

La lúdica permite el desarrollo integral del individuo, estas se desarrollan en el interior y exterior del ser humano, permite disfrutar el entorno natural, a través de esta el niño aprende normas y pautas de comportamiento social, los mismos que le permiten generar sus valores y actitudes, de modo que todo lo aprendido y vivido se logra únicamente a través del juego.

Variable dependiente: Desarrollo motriz

El desarrollo motriz es considerado desde los inicios de la vida. Es por ello que (Paris, 2011) dice:

El desarrollo motor grueso es el primero en hacer su aparición, desde el momento en el que el bebé empieza a sostener su cabeza. Sentarse sin apoyo, gatear, caminar, correr, saltar, subir las escaleras, etc. Son otros logros que con el paso de los años, irán adquiriendo y aprendiendo el niño (pp. 6).

Uno de los primeros desarrollos que un bebé experimenta es el motor grueso, porque este se da desde que el pequeño trata de sostener su cabeza, de la misma manera cuando trata de incorporarse al estar acostado, cuando gatea, intenta moverse de pie, brinca, sube gradas, etc. Para (Semino, 2016): “La motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos” (p. 38).

Por otro lado, pero no en contraste, Garza (1978) citado en (Ríos, 2015) menciona que la motricidad gruesa: “Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos” (p. 15).

La motricidad gruesa hace referencia a movimientos amplios como coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc. Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de músculos, huesos y nervios. Hace referencia a movimientos amplios.

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antecedentes de la actividad lúdica.-

Varias han sido las investigaciones para expresar la actividad lúdica en el desarrollo motriz a partir de estos estudios basados en bibliografía, tesis, internet, entre otros.

Es así que según (Mateo & Soto, 2015) conceptualizamos a la actividad lúdica como “la necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte y se favorece la comunicación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora” (p. 10).

(Acosta, 2016) en su trabajo de investigación titulado “La lúdica en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños de 5 a 6 años” de la Universidad Central del Ecuador, utilizó un enfoque cuantitativo, y concluyó que la actividad lúdica es una acción permanente en la vida del ser humano, desarrolla el potencial creativo, utilizando estrategias metodológicas que conllevan al placer, disfrute y conocimiento; permitiendo que el infante se desenvuelva de manera autónoma, expresando sus sentimientos e ideas de una manera más dinámica, creativa y espontánea al emplear su cuerpo como medio de comunicación a través de los elementos expresivos como son la expresión corporal y dramática, ritmo y bailes, actividades que conllevan al manejo del cuerpo y las partes mismo.

(Mendoza, 2013) en su trabajo de investigación: “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa” de la Universidad Técnica de Ambato, utilizó un enfoque cuantitativo, y concluyó que la actividad lúdica es importante para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas, el desarrollo tanto de la motricidad gruesa como de la fina tiene un considerable apoyo en la actividad lúdica, porque es más fácil lograr que el niño haga ejercicio, utilice todas las partes de su cuerpo, haga segmentaciones en las distintas partes de su cuerpo.

(Baque, 2013): En su trabajo de titulación “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica”, de la Universidad Estatal Peninsular de Santa Elena, utilizó un enfoque cuantitativo, y concluyó que “El trabajo de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa tendrá como fin incentivar a los niños y niñas la práctica de los juegos y actividades que beneficien su salud” (p. 105).

Y finalmente (Zhunio, 2015) en su trabajo de titulación “Influencia de actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa” de la Universidad de Cuenca, utilizo un enfoque

cuali-cuantitativo, y concluyo que: “La intervención psicomotriz mejoró en todos los aspectos, y quedando demostrada de esta manera que la actividad lúdica es la opción más acertada para trabajar la psicomotricidad gruesa”.

Antecedentes del desarrollo motriz.-

Varias han sido las investigaciones para expresar el desarrollo motriz a partir de estos estudios basados en bibliografía, tesis, internet, entre otros.

Vique, Katherine (2015) en su trabajo de titulación: “Motricidad gruesa en el desarrollo del esquema corporal de los/as niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Adela Pinargote” de la Universidad Central del Ecuador concluyó que: “ Es importante enriquecer el desarrollo de la Motricidad Gruesa desde la primera infancia mediante juegos en los que los niños/as mueven los músculos grandes de su cuerpo, ya que este es un proceso que les ofrece posibilidades que estimulan el correcto desarrollo del esquema corporal” (p. 89).

Mientras que Rodríguez Priscila (2019) en su trabajo de titulación: “Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años” de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador manifestó que: “La motricidad gruesa permite a los niños y niñas a desarrollar sus habilidades y destrezas facilitando la participación activa para que los niños conozcan su entorno y por ende a sí mismo” (p. 76).

Oña, Andrea (2014) es su trabajo titulado: “Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, estudio de caso en las aulas de maternal del jardín de la Fantasía” concluyó que: “La motricidad gruesa es importante desarrollarla en los niños y niñas, pues ésta ayuda a tener mayor fuerza y coordinación en todos sus movimientos, volviéndose más hábiles, veloces para trepar, saltar, rodar, y más, creando en los niños y niñas un ambiente tranquilo, sin tensiones ni limitaciones, hace que lo vean como un juego, dándoles seguridad libertad para expresarse” (p. 92)

Las estrategias metodológicas son un conjunto de actividades didácticas que utiliza el maestro para un aprendizaje significativo, después de haber realizado la investigación correspondiente en varios trabajos investigativos, se llega a la conclusión que el maestro busca nuevas alternativas las mimas que conduzcan a despertar el interés del niño por el aprendizaje, es decir la utilización de estrategias metodológicas que transformen la forma o manera de enseñar, siendo así las clases más agradables, amenas y muy activas que harán que los niños generen actitudes positivas hacia el aprendizaje y el desarrollo de la motricidad.

1.2. Fundamentación epistemológica

(Balseca, 2016), refiere que para Piaget el juego es fundamental en la vida del infante, pues predomina aquí la asimilación, porque: “El niño se apropia de aquello que percibe de la realidad. Este autor defiende que el juego no es determinante de las modificaciones de las estructuras, pero puede transformar la realidad” (p. 24).

Piaget (1978) citado en (Balseca, COBUEC, 2016) Exhorta que “El juego es de vital importancia ya que con él los niños y niñas lograrán un aprendizaje efectivo no importa el lugar ni las condiciones lo importante es permitir que el niño experimente diferentes movimientos en el juego” (p. 25).

EL JUEGO

Para Arévalo C. (2015): El juego es una actividad instintiva que no responde a una necesidad aparente, en la que no importa la técnica y el sentido lúdicoes primordial (p. 28). Mientras que Piaget (1991) define al juego: “Como una acción libre considerada ficticia, situada al margen de la vida real siendo capaz de absorber totalmente al individuo que juega”.

Por otro lado (Baque, 2013) concluye que: “El juego es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un afectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento” (p. 23). Por lo cual a continuación manifiestare y destacare algunas definiciones que son importantes en la investigación.

Para Rodríguez (2013) citado en (Sanjinez, 2018)“Etimológicamente el juego se deriva del **latín** locus o acción de jugar, diversión, broma.” (p. 22). En base a este concepto se llega a aducir que le juego en si simplemente es una o la “**diversión**”.

Piaget citado en (Balseca, 2016) conceptualiza que: “El juego para los niños es una actividad placentera, sin más dificultad que el placer que se obtiene al llevarlo a cabo ” (p. 26). Además manifiesta que a través de la actividad lúdica los niños adquieren conocimientos del exterior y se autoconocen, y por ello Jean Piaget ha estudiado cómo el juego ayuda a los pequeños a desarrollar su cognición y aclara que las habilidades simbólicas, motrices, sensoriales y de razonamiento son factores fundamentales en este proceso.

Desde el punto de vista de la Psicología de L. Vygotsky, Piaget J. Lorenz K, (1982, págs. 290-298) el juego es el que incentiva el este progreso a más de proporcionarle al niño una manera de hacer sus deseos realidad a través de una situación ficticia

El autor aduce que el juego es un factor que sirve de base fundamental a los niños y niñas, ya que les permite desarrollar todas sus habilidades y hacer sus deseos insatisfechos una realidad, creando una circunstancia ficticia. Al hacer una semejanza entre Piaget y Vygotsky se puede resaltar que tienen una concepción constructivista referente al juego.

El juego es una actividad social propia de los seres humanos, que se da durante toda la vida de un individuo, es decir, a cualquier edad, particularmente en la niñez, es una necesidad para lograr el avance correcto, debido al juego el pequeño puede estar comunicado mayormente con el planeta que lo circunda, por medio de la observación, después trabaja, revela, conoce y siente el espacio de los otros. Constituye el primordial medio de estudio en la primera niñez, los niños disfrutan de lo que hacen mientras aprenden jugando y crean ocasiones reales o imaginarias por medio del juego.

(Vygotsky, Interacción entre enseñanza y desarrollo, 1982), y su teoría constructivista, según sus propias palabras: “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (p. 11).

En la investigación de (Balseca, 2016) acerca del juego y la motricidad gruesa menciona que Vygotsky:

Otorgo al juego como un instrumento o recurso socio-cultural, manifestando que el juego es un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando así el desarrollo de funciones de entendimiento como la atención y memoria, es decir por medio del juego el niño construye su aprendizaje, además le permite expresar y regular sus emociones.

Menciona dos fases infantiles en el juego:

- La primera de 2 a 3 años en la que aparece la función real y simbólica de los objetos.
- La segunda de 3 a 6 años en la que representa mediante una especie de juego dramático del mundo.

La forma más idónea para acceder al conocimiento, para aprender de mejor manera y expresarse de manera especial, es el juego, ya que conforma una fuente de placer en el individuo. Al realizar actividades lúdicas muestran sus deseos, desarrollan nuevos hábitos, aprenden nuevas habilidades ante diversas circunstancias que construyen su forma de ser y su personalidad, además proyectan sus vivencias y mejoran los valores que los juguetes refuerzan.

(Puentes, 1995), menciona que:

El juego, es la acción que los niños y niñas realizan dentro del entorno familiar, escolar y social. Por ello debemos estimular y aprovechar el juego como estrategia metodológica en la educación, ya que se encarga de desarrollar en los niños y niñas diferentes áreas afectivas, sociales y psicomotoras. El juego produce una serie de aspectos emocionales y sociales como la alegría, la diversión y el disfrute en sí de las actividades que realizan, ya que ellos son los actores principales de esta actividad.

Según (Linares, 2011), en su libro *El juego infantil y su metodología*, menciona que:

Es el docente quien debe habilitar en el contexto de la escuela diferentes actividades lúdicas para que los niños aprenden desde la intención del maestro se configuran los espacios de juego y puesto que el niño es el que juega no podemos reducir la actividad lúdica a una estrategia metodológica o un recurso didáctico porque el juego es para ellos y no para nosotros (p 36).

Entonces, la autora representa realmente bien lo indispensable del juego en el ámbito escolar y que es el docente el solicitado de crear el ambiente y desarrollar actividades primordiales que ayuden a los niños y niñas a desarrollar sus habilidades, permitiéndoles así forjar su autonomía y estar preparados para enfrentarse a la vida diaria, la cual está llena de adversidades, los docentes debemos aceptar que los más pequeños se adapten al medio con los elementos que el ámbito les proporciona, que logren hacer lo que se propongan y que se ajusten a las ocupaciones que se planifican, dentro y fuera del aula, con guía y dirección del docente.

Dentro de la etapa inicial, se tiene el modelo lúdico que va desde la etapa inicial hasta la etapa escolar y es el que facilita que los niños y niñas perciban al juego como un elemento indispensable en el avance de todos ellos, con el apoyo de los docentes tenemos la posibilidad de hacer espacios en los que los gocen dentro del aula, sientan placer, alegría por ayudar y

gozar de las actividades que son integradoras y que promueven el aprendizaje con sus pares y junto al docente quien es el solicitado de asesorar y dinamizar los procesos.

Sobre el tema, (Linares, 2011), plantea un modelo lúdico:

El mismo que se considera como un método de intervención educativa basado en el juego, considerado como una conducta propia de la infancia en general y del aprendizaje en la infancia en particular, básicamente consiste en proponer actividades didácticas de un modelo lúdico enseñar de este modo requiere de más esfuerzo dinamismo y energía.

Hay que tomar en cuenta que los infantes pasan por la etapa pre-escolar y aquí les atrae mucho jugar, y por medio de estas actividades van forjando su conocimiento. Entonces la labor de un maestro es hacer que ellos gocen del juego dentro del contexto escolar para que su aprendizaje mejore cada vez más. Para ellos, deberán manejar técnicas creativas que motiven a los niños esas ganas de explorar el mundo y descubrir cosas.

El juego infantil a través de la historia

Según la (Federación de Enseñanza de Andalucía, 2011): “El juego tiene historia desde que la humanidad lo ha tenido y por esa razón seguirá existiendo hasta el final de los tiempos, porque hay estudios de comunidades ancestrales que demuestran que han transmitido sus valores de generación en generación por medio del juego” (p.2).

El Juego y el aprendizaje escolar

Los profesores son los mediadores que guían los juegos infantiles y así construyen actividades que fortalezcan el desarrollo de los niños en la escuela, tomando en cuenta que cada juego tiene un aprendizaje diferente que el menor puede adquirir. Para lograr esto, (Linares, 2011) citada por (Balseca, 2016), aclara que es de vital importancia vincular varias dimensiones del desarrollo en el juego para poder originar en el niño su identidad y darle estrategias para que solucionen problemas de su diario vivir, y al mismo tiempo hay que ser flexibles para adaptarlos a ellos también a circunstancias cambiantes y responder con las capacidades que él o ella posea.

La diversión del niño es esencial porque así ellos van a mantener las ganas de aprender, porque son conscientes de que este tipo de actividades les dan enseñanza y les ayudan a desarrollar sus habilidades y capacidades para ser autónomos y valerse por sí mismos. Además,

las vivencias que ellos experimentan se traducen en ellos como una manera de obtener conocimiento innovador y creativo.

La mediación del maestro según el juego

Según (Balseca, 2016):

La escuela es el lugar donde pasamos la mayor cantidad de tiempo durante nuestra infancia, es como nuestro segundo hogar a diferencia del hogar, por esta razón los adultos responsables tenemos una misión específica a desarrollar durante el tiempo en que los niños asisten ahí es donde convivimos la mayor parte de tiempo con los compañeros y aprendemos a disfrutar de actividades recreativas principales como el juego (p. 13).

Para (Sarlé, 2006), sobre la mediación del maestro en el juego, manifiesta que:

Es un tema que presenta un amplio espectro de posibilidades que van desde la observación atenta de los niños hasta la participación como un jugador más o “director” que orienta y regula el juego. En todos los casos, el docente necesita tomar decisiones que no interrumpan el juego pero que lo ordenen respetando las características que le son propias (p.42).

De esta manera se entiende que lo necesario siempre será que el docente guíe y dirija las actividades lúdicas para que les dé a los niños todos los conocimientos posibles. Otra labor de los maestros es hacerles descubrir un mundo nuevo para que sean ellos mismos los que generen nuevos aprendizajes.

CARACTERÍSTICAS EL JUEGO

Para (Federacion de enseñana de Andalucía, 2011): El juego es una actividad que implica una serie de procesos que contribuyen al crecimiento integral del infante y que posee las siguientes características propias del juego:

- Es una actividad libre que tiene su propio proceso y progreso, que se realiza por la satisfacción que genera y las tensiones que libera.
- Es independiente del mundo exterior, es decir, es subjetivo.
- Por medio de sus actividades, hace que el niño crea una fantasía.
- Actividad que crea orden, normas y reglas.
- Considerado una necesidad para los infantes desde que nacen

- Permite la autoexpresión y autoexploración (p.3)

CLASES DE JUEGOS

Piaget Jean, 1971, (págs. 246-250) citado por (Moreno, 1997) explica que la clasificación se debería fundamentar en la estructura de la actividad lúdica, porque tiene relación con el desarrollo genético de la cognición. Es por ello que el autor distingue el juego y la actividad intelectual por su finalidad, debido a que el acto intelectual sigue una meta y el juego tiene su propio fin.

Juegos Funcionales

El reconocido autor (Valdivieso, 2007), dice que estos juegos “Son los primeros que aparecen en el niño y la niña antes de empezar a caminar y hablar, pero les permite desarrollar sus potencialidades.” (p. 63). Es por ello que, la intervención de la familia es crucial, ya que es en la primera infancia donde se produce este tipo de juego.

Razón por la cual, a través del juego el pequeño va aprendiendo desde que es bebé, porque al experimentar con varios objetos del mundo exterior, se da cuenta de su propia existencia y de la presencia de todo lo que le rodea.

Juegos de Construcción

Para (Valdivieso, 2007), “En este grupo incluye los juegos de modelados, el garabateo y algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, decir trabalenguas y poesías ya que el niño y niña mediante sus juegos forma o arma sus construcciones.” (p. 64).

Juegos de entrega

En estos juegos lo importante es cómo el infante se entrega y se dedica, por lo que estas actividades lúdicas pueden ser tranquilas y características de la edad que tienen como objetivo ayudar con el desarrollo sensorio motor, por ejemplo: juego de la pelota, pompas de jabón los de agua y arena (Valdivieso, 2007).

Juegos simbólicos

En este grupo, (Valdivieso, 2007) menciona que “están todos los juegos dramáticos, representativos de personajes y tienen su aparición en el nivel inicial son de mucha importancia para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual.” (p. 64).

Es importante indicar que los juegos que se ubican en esta clasificación pueden ser realizados sólo por el niño o su vez, por un grupo de niños para que interactúen entre ellos.

Juegos de reglas

(Espinosa, 2017), describe que:

La utilización de juegos de reglas en el acto de jugar aparece timidamente y de forma progresiva, junto con el juego simbólico y durante toda la fase pre-operacional, como la denominó Piaget al hablar del desarrollo cognitivo del niño de 2 a 6 años.

Alrededor de los 3 años cuando empiezan a surgir los primeros juegos de reglas y se quiere la participación de un adulto o también por imitación. Por tanto el uso de las primeras “reglas” o mejor dicho “normas” están presentes mucho antes de que el niño llegue a la etapa cognitiva de las operaciones concretas.

Entre los 4 y 5 años empieza a emerger la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. Sin embargo el egocentrismo sigue estando muy presente en esta fase, por lo que todavía tiene dificultad para acceder al pensamiento y a la reflexión, los niños cuando juegan juntos utilizan normas pero no son conscientes de ello (p. 2).

El juego y la lúdica

Varios autores como (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015), aclaran que aquí “Se identifica al ludo como la acción que produce diversión que produce placer, alegría y toda acción que se identifique con la recreación.” (p. 28).

Diferencia entre el Juego y la Lúdica

(Balseca, 2016), menciona que: En lo que respecta una actividad lúdica realizada en clases lleva un propósito y se lo realiza en base a un contenido, es decir es una forma divertida y dinámica de aprender algo y no simplemente jugar por jugar.

Mientras que el juego es mucho más libre y espontáneo, ambas deben ser tomadas en cuenta principalmente en los espacios escolares pues son ricas en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario manifestar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplio y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gran gama de actividades donde se atraviesa el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Juego	Lúdica
<p>Es la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.</p>	<p>Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones.</p>

El Juego Como Instrumento De Aprendizaje

En los primeros años, el ser humano está presto a adquirir cualquier conocimiento de la vida, en los niños el juego es una base de enseñanza debido a que incentiva a la acción, reflexión y expresión. Según Balseca (2016), el juego es una agilidad para explorar, investigar y conocer el mundo, los objetos, las personas y las relaciones, además que explora, descubre y crea nuevas cosas, pero que a la vez los niños mediante el juego reestructuran y comprenden las situaciones y objetos.

No existe una diferencia entre jugar y aprender ya que el mismo juego tiene desafíos para el niño que conlleva a un aprendizaje cuando los resuelve ya sea de manera exitosa o errónea. El juego en sí ayuda a que se aprenda con facilidad porque siendo una actividad lúdica, es decir, entretenida y divertida, hace que los niños se presten a participar con ánimo, acompañado a esto se trabaja y fortalece las áreas de la atención, memoria e ingenio, que ayudaran a que el niño utilice todo lo aprendido durante el juego a situaciones no lúdicas de la vida diaria.

En la parte educativa el juego debe ser un instrumento importante al momento de enseñar a los niños, no solo porque es más fácil que aprendan sino también porque mediante éste se puede diagnosticar y conocer las conductas del niño o niña. Según Balseca (2016), el juego desarrollará diferentes aspectos de la conducta como el carácter, las habilidades sociales, el dominio motor y el desarrollo de la capacidad física que facilita la adaptación del pequeño al mundo real y que tiene como resultado la autonomía en los diferentes hábitos de la vida entre ellos la conducta.

(Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015), aseguran que:

Para Los juegos prestan una gran ayuda al docente, padre o encargado del niño al momento de enseñar dado que el aprendizaje del niño se da gracias al descanso y la recreación. Es necesario llamar el interés del niño para la actividad lúdica propuesta, de esta manera el infante se abre ante las nuevas posibilidades y gracias a su participación todas las áreas están desarrollándose. Especialmente los docentes tienen que mostrar su habilidad para incentivar, inventar y crear juegos que hagan que el niño se involucre en el juego y que a la par satisfaga sus necesidades y expectativas que dependen de su edad y la forma de aprendizaje que tengan (ritmo), es importante saber esto ya que si los juegos son complicados provocan que el pequeño no quiera hacerlos dado que la dificultad no les permite realizarlos por lo tanto prefieren no cumplirlos, es así que se recomienda empezar con juegos sencillos pero que tengan de esencia la motricidad, como ejemplo existe los juegos e imitación (objetos o personas), cacería (de esta forma los niños coordinan sus extremidades para llegar a su objetivo), competencias (se esfuerzan más por su objetivo) y persecución (además de correr hacia el objetivo tienen que planear donde será su búsqueda); más adelante como en una segunda etapa se puede incluir los deportes (p.42) .

Estas situaciones lúdicas que se pueden dar durante el descanso ayuda al desenvolvimiento del niño y a su vez hace que los profesores controlen y orienten el ritmo del aprendizaje ya sea de manera individual o colectiva de sus estudiantes, de esta forma puede darse cuenta como cada uno de los niños produce o realiza la actividad y nota que procedimientos utiliza y cuáles son las actitudes que sobresalen, todas estas manifestaciones que se dan de manera inconsciente en el juego es de apoyo al docente para que evalúe de manera justa y consciente, siendo una parte elemental para la vida del sujeto en el momento de la educación.

Para concluir con este apartado se presenta algunas condiciones que harán que un juego sea un apoyo educativo, de esta forma tenemos: potenciar la creatividad (tareas lúdicas que llamen el interés del niño), permitir el desarrollo global del niño (utilice las diferentes áreas de su desarrollo), eliminar la competitividad (se debe buscar la parte cooperativa y enfocarse en el proceso más que el resultado), evitar los juegos de eliminación (de esta forma nadie será un jugador espectador y por lo tanto no se sentirán excluidos) y por último debe ser gratificante (llamar la atención de los niños y niñas).

Aportes Del Juego

Para (Espinosa, 2017): En los diferentes estudios acerca del juego se demostró que es una pieza fundamental en el desarrollo emocional, cognitivo y social del infante, dado que tiene una función de conexión sistemático con lo que no es el juego, en otras palabras, ayuda al desarrollo del ser humano en otras áreas como la creatividad, la resolución de los problemas, la ejecución de roles sociales, entre otros, que ayuda al desarrollo de las funciones cognitivas y también de las sociales. Según Balseca (2016), una conclusión importante es que el juego es considerado como una actividad esencial en la vida de la persona ya que lo ayuda a vivir y desarrollarse en cuanto a las áreas psicomotrices, afectivas-sociales e intelectuales que son necesarias para el día a día.

Además, es el juego el que permite al niño relacionarse con las necesidades que tiene de manejar los objetos, interrelacionarse con ellos. Al ser espontánea puede incluso ser un factor que si no está presente el niño podría llegar a enfermarse como una muestra de que expresar lo que siente, ya que el juego es una forma de expresión pero si no está a su alcance buscará otras formas que lo ayuden a ello.

Características de las Actividades Lúdicas

En el contexto educativo actual nos exigen la introducción de nuevas y mejores estrategias que permitan el desarrollo y fomenten el aprendizaje.

Según (Baretta, 2007)especialista en estudios avanzados en Lengua Española de la Universidad Católica de Riño Grande- Brasil, explica que:

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicación entre otros.

La autora manifiesta que la lúdica es importante en el avance de las capacidades cognitivas y en el avance integral de los niños puesto que a través de ella facilita hacer más fuerte los procesos de estudio. Las ocupaciones lúdicas son tan amplias y dependen de la imaginación del docente para explotar los espacios académicos y crear seres humano íntegro y socialmente adaptable a los contextos sociales.

Creatividad

Según (Carrillo, 2013):

La imaginación es la forma más libre de expresión para los niños debido a que a través de esta, tienen la posibilidad de expresarse y estar comunicados libremente, la capacidad de ser creativo asiste para consolidar la salud emocional. A través de la imaginación tenemos la posibilidad de promover el desarrollo mental porque le provee oportunidades para ensayar novedosas ideas y evaluar novedosas maneras de suponer y arreglar sus inconvenientes (p.1).

La creatividad y los juegos

(Vera D. , 2017), menciona que:

El juego posee ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Esta es el rasgo más enigmático que hace que los psicólogos evolutivos centren su posibilidad en investigar estas situaciones y el crecimiento del juego. El juego se vincula con el adiestramiento del lenguaje, la creatividad, la decisión de problemas, la interacción entre iguales y otros en extremo más procesos cognitivos, sociales y emocionales. Todo lo que los niños necesitan para ser realmente creativos es el libramiento para bloquear por destruido al ahínco y convertir la batalla en la cual están trabajando en poco propio (p.19).

Lo significativo de registrar en cualquier batalla creativa es la apreciación de la seña propia. Las experiencias creativas ayudan a los niños mencionar y encarar sus sentimientos. La creatividad además fomenta la ampliación mental en niños porque provee oportunidades para probar nuevas ideas y desear nuevas formas de lucubrar y de remediar problemas. Las actividades creativas ayudan a registrar e impulsar la expresión pura y la multiplicidad de sus niños, así como además inmolando oportunidades excelentes para individualizar su habilidad como artista y orientar en cada uno de sus niños.

Oportunidades Para Desarrollar La Creatividad

Según la (PBS American, 2020): Para satisfacer la urgencia de los niños a ser creativos y de aspecto propia, asegúrese de proporcionar actividades basadas en sus intereses e ideas. Tenemos que escuchar cuidadosamente lo que le están diciendo. Ofrecer un gran escalafón de materiales y de experiencias creativas: el trazar, el dibujo, la fotografía, la música, los viajes a los museos o zoológicos, trabajar con el alambre, la tierra, el papel, la madera, el agua, las

sombras y más. Brindar tiempo para inspeccionar los materiales y para organizar sus ideas. No se olvide de darles plazo de hacer referencia de estas ideas con otras personas (p.1).

Buscar la forma de facilitar experiencias étnicas, culturales y otras experiencias del barrio o comunidad para los niños. Ya que mientras más experiencias de diferente categoría tengan los niños, el nivel de su habilidad creativa será mucho más amplio. En cuanto más vivencias personales tengan los niños con otras personas o situaciones fuera de su ambiente o que los hagan salir de su zona de confort, más materiales tendrán para enfocarse en sus juegos y en la vida.

Los Juegos Creativos

(Vera D. , 2017), menciona que: El juego creativo se manifiesta cuando los niños utilizan materiales que provienen de la familia en nuevas modalidades o de formas ápticas habituales, y cuando los niños interpretan roles y los juegos imaginativos. El alma creativa alimenta el ánimo de un infante y esto se puede conseguir al darle bloques grandes espacios de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos, despertando su interés (p.28).

Concientizar la importancia del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan la madurez física, mental y social. Los juegos permiten a los niños expresarse, y contraponer a sus sentimientos. Además, ayudan a exponer la vertiente única y la manera personal y creativa de cada niño. Adicional a esto, los juegos son una gran división para integrar e introducir a niños con inhabilidades como es la entrada ya que todos tienen derecho.

Los docentes deben ser flexibles ya que los juegos deben ser el resultado de las ideas de los niños y no dirigidos por el adulto. Tratar de impulsar las capacidades de sus niños para que se expresen a través de juego. El objetivo es incitar los juegos y avivar el confort de los niños jugando con otros o consigo mismos. Preste máximo expectativa al juego, planee para él, y siempre recuerde que los docentes somos los guías, orientadores en el interior del juego

Para aprender cómo amplificar el juego de los niños con sus comentarios y preguntas hay que incitar ideas creativas animando a los niños que creen nuevas formas de usar materiales. Tener apertura a ideas nuevas, originales y estimular a los niños que busquen más que una opción o respuesta. Evitando los juguetes y las actividades que explican todo a los

niños y que no dejan espacio a la imaginación. Brindar la oportunidad de examinar el entorno que le rodea.

Desarrollo De La Creatividad Por Medio Del Juego

El (Ministerio de Educacion de Colombia, 2009): Se observa, que cuando se le acaricia, se le habla o expresa el cariño a un niño o niña, esto ayuda a que tome conciencia de su cuerpo, y se vea como un ser distinto a los demás, al igual que sus destrezas y capacidades. El menor manifiesta su creatividad de a poquito, demostrando gestos o acciones con las que expresa sus necesidades de afecto, alimentación, satisfacción y abrigo. Más adelante, incorporará la jerga y acciones que le sirvan para interactuar con los demás (p.54).

Cómo Estimular La Creatividad En Los Niños

Según (Ludicobox, 2018):

Al enfocarse en la creatividad es importante conocer que la misma es fundamental en las personas y con más énfasis en los niños, debido a que, al crecer no solo lo hacen físicamente, sino que también mentalmente, así desarrollan la capacidad de resolver problemas a través de soluciones innovadoras.

De esta manera se puede decir que aquel niño que es creativo encuentra diferentes soluciones frente a un solo problema y se puede potenciar esta habilidad creando un ambiente lleno de armonía, confianza y respeto, todo esto a través del juego. Es importante recalcar el papel del juego ya que es la actividad por la cual el niño adquiere mecanismos de adaptación y además estimula la imaginación, siendo ambas herramientas básicas que ayudan en el desarrollo de la creatividad (p.1).

La creatividad puede ser estimulada desde el vientre de la madre o cuando son bebés mediante juguetes vistosos, con texturas peculiares o con colores llamativos que provoquen en el niño un interés de conocerlos, tocarlos, manipularlos o acariciarlos lo que ayudará a despertar la atención del infante, aunque sea por poco tiempo, será una base para motivar a su curiosidad. Las diferentes texturas de los juguetes permitirán que el niño mejore su capacidad sensorial, la cual se nota por la reacción que tiene frente al objeto que puede ser áspero, suave, frío o caliente.

Por otro lado, también se encuentran los juegos de imitación los cuales son beneficiosos dado que éstos impulsan su comunicación y los prepara para que empiecen a pensar con creatividad. En estos juegos se encuentran las casas de muñecas, las cocinitas o autos, estos objetos permiten que el niño recree la vida real y sin que él lo note pasará a mostrar situaciones

creadas por su imaginación. Estas acciones serán las que refuercen los hábitos de las personas, por ejemplo, vestirse o acostarse pero que al mismo tiempo se crearán conversaciones y situaciones que emergen de la creatividad de los niños.

Juegos Que Estimulan La Creatividad

Para (Allegrí, 2019): Los juegos permiten que la motivación para la creatividad sea muy fácil de conseguir y de desarrollar, dado que son los juegos los que permiten la exploración, el conocimiento y la interrelación del medio con el niño, esto se lo puede conseguir con actividades como pasear al infante en brazos, sonreírle, hablarle, contarle, cantarle y que pueda así observar y entender su entorno, como consecuencia ayuda a su desarrollo. Una vez que el niño esté entre los dos y los tres años, se puede notar que cambiará de la imitación a la imaginación de esta manera de nota como cambia de roles muy rápido lo que es normal en esa edad, así se podrá ver como jugará a ser cocinero y de inmediato pasará a ser un médico o astronauta según se cuente la historia en la mente del niño (p.2)..

Se debe recalcar que no se debe poner límites al niño cuando crean sus historias debido a que el simple hecho de que las cree mejora su capacidad para comprender las cosas y de esta forma cuando interpreta papeles como de un héroe o un pirata le permite entender qué hace y al mismo tiempo enriquece su competencia imaginativa que se desarrolla durante el juego. A la edad de tres y cuatro años, es recomendable crear juguetes que se relacionen con el entorno del niño así se desarrolla la interactividad social con los otros niños de su edad. En esta edad se nota como disfruta las situaciones del día al día y disfruta aún más cuando puede mezclarlos con su imaginación a la vez que comparte sus gustos, juegos o pensamientos con los demás.

La Imaginación

Según Balseca, (2016) Se considera a la imaginación como una facultad de la mente que permite que ya sea niños o niñas puedan representar imágenes de cosas reales, así también como las ideales, representando experiencias, vivencias o acontecimientos cotidianos (p.21). Esta competencia de la mente tiene una suma importancia debido a que es vital para poder vivir a gusto y sentirse bien, además que tiene una relación con los juegos creativos dado que el niño y la niña pueden jugar más y desarrollan su imaginación ya que al divertirse incentiva y desarrolla la imaginación para crear soluciones frente a algún problema puesto que gracias a cómo trabaja su mente ve la situación de diferente manera.

En cuanto a la imaginación de los niños, el autor que más sobresale es Vygotsky Lev S. (1986) ya que el atribuye que la actividad creadora del ser humano identifica a la imaginación

con lo irreal, es decir, lo que no está acorde a la realidad y por lo tanto no tiene un mérito práctico. (p. 115) Este autor también propone que dentro de la imaginación está la plasticidad, la misma que se considera como una parte de la adaptación por esta razón es que Vygotsky establece cuatro fenómenos que relación a la imaginación con la realidad:

- Se enlaza la fantasía y la realidad a través de las vivencias de la persona, las mismas que se obtienen de la experiencia previa, por lo tanto, no se puede imaginar con algo de lo que no se ha tenido experiencia.
- Se vincula a la fantasía con la realidad al construir no una fantasía sino más bien con productos que se obtengan de dicha fantasía.
- Se relaciona la función imaginativa y la realidad con la ayuda de las emociones que son expresadas en las imágenes, de esta forma se tiene en cuenta todas las imágenes que impactaron al niño o que le generaron emociones positivas o negativas.
- Se conectan estas tres formas para representar algo que sea diferente y nuevo.

Asimismo, Vygotsky establece que existen factores psicológicos como origen de la imaginación, aunque más adelante se realiza una diferencia entre la imaginación y la experiencia se puede asegurar que es la imaginación la que hace posible todos los aspectos que rodean a la vida cultura del niño y de esta manera se hace posible la creación tanto artística, científica como teórica. A continuación, se muestra algunas actividades que definen a la imaginación según Balseca (2016):

- **Creadora (combina y crea):** Dado que el cerebro es capaz de rehacer o crear nuevas formas y planteamientos a partir de experiencias vividas anteriormente por ser un órgano combinado, éste ayuda al ser humano a que pueda proyectarse al futuro creando nuevas imágenes y acciones lo que le ayudarán a cambiar su presente
- **Fantasía cristalizada:** Se refiere a que la imaginación puede estar asociada con cualquier objeto habitual del niño, tomando en cuenta desde lo más simple y cotidiano hasta lo más complejo y perfeccionado que podamos encontrar.
- **Reproductiva:** El ser humano puede reproducir normas de conducta que ya han sido establecidas previamente. Puede representar con mayor o menor precisión algún objeto, situación o persona ya existente, es por ello por lo que la imaginación está relacionada con la memoria.

- **Plasticidad:** Se conoce como la propiedad de algún objeto o sustancia para que pueda acoplarse y adaptarse a las huellas de los cambios que obtenga a medida de su desarrollo.

Imaginación Creadora

(Vygotsky, 1999), afirma que: La imaginación creadora aparece de manera lenta y gradual y para ser más claros va desde lo más simple hacia lo más elemental y todo ello viene dado de los objetos, situaciones y personas de la vida real, con los cuales se tuvo una experiencia previa, es por ello que el niño no crea una situación imaginativa con elementos de fantasía, sino más bien que presenta elementos con determinados fenómenos de la realidad con su fantasía (p.21).

Por otro lado, en la imaginación creadora es importante hablar del enlace emocional dado que las imágenes pueden provocar una emoción que se relaciona con éstas. No se debe olvidar que todo tipo de sentimientos tienen un modo de mostrarse en cada pensamiento, imagen o impresión que se da en la vida del ser humano.

Por último, se habla de la imagen cristalizada, la cual se refiere a la experiencia previa del sujeto, la misma que es la base de un aprendizaje o una imaginación que va a ser nueva siendo un objeto que no existía en la realidad pero que a partir de esta se crea algo nuevo.

Desarrollo Afectivo-Social en la lúdica por medio del juego

(Guartatanga, 2009), menciona que: En el área afectivo-social el juego permite que los niños tengan un contacto con sus pares lo que da el principio a su entrada a la sociedad, además que conocer a las personas que están en su entorno, asimismo aprende y entiende las normas establecidas para comportarse y descubrir cómo funcionan las relaciones en la parte cultural y social (p.18).

A medida que se estudió el juego en la parte social se estableció que lo más importante de los juegos simbólicos que contienen reglas y se basan en la cooperación de los niños es que tienen características intrínsecas que son indispensables en la socialización durante la niñez. Además, las actividades lúdico-grupales que se enseñan a los niños o que ellos mismos crean, son aquellos que estimulan el yo social de manera gradual y progresiva durante su desarrollo.

Desarrollo Intelectual

Para la (UNICEF, 2018). Los niños tienen una gran capacidad de aprender cosas durante sus primeros años de vida, pero lo realizan a través del juego, y jugando tienen la

oportunidad de poner a prueba sus conocimientos para resolver los inconvenientes que se les presente, tomando en cuenta que notarán sus aciertos y equivocaciones, por todo esto y más, los niños desarrollan sus capacidades cognitivas, la creatividad y potencian sus habilidades de aprendizaje (p.7).

Si nos enfocamos en la parte intelectual, el juego mediante la imitación o la ficción permite que se desarrolle la parte cognitiva dando así paso a que se tenga un pensamiento menos concreto y más coordinado con la realidad, por ejemplo, el niño puede entender que si se le dice la frase “voy volando” sabe que es un juego que no va a volar de verdad sino simplemente será rápido teniendo así un pensamiento más abstracto, de esta manera la ficción se considera la vía del pensamiento abstracto lo que es fundamental a medida del desarrollo integral del niño ya que provoca la adaptación y el sentido a la realidad, junto con una actitud científica ayudando al razonamiento dudoso.

Gracias a los estudios sobre el juego y el área cognitiva se dedujo lo siguiente según Balseca (2016):

- Piaget (1945-1987), establece en su teoría que el pensamiento y la acción son la base para la inteligencia debido a que se relacionan las actividades motrices y sensoriales a través del juego manipulativo junto con los juegos corporales siendo instrumentos de desarrollo del pensamiento y que permiten la ejercitación del pensamiento motor general.
- Vygotsky propone que el juego es el encargado de potencializar el desarrollo de los niños debido a que usan elementos evolucionados a comparación con otras actividades, por lo tanto, se afirma la creación de zonas de desarrollo potencial que es importante para el área del aprendizaje del niño.
- Por otro lado, se habla del juego como un incentivo para despertar y desarrollar la atención y la memoria del niño. Es así como al jugar, los niños están obligados a concentrarse en las normas, roles, objetos y personas que son parte del juego, asimismo, el hecho de entender e interpretar las acciones que se deben hacer son indispensables puesto que el niño o niña al entender la parte simbólica de los objetos no será excluido del grupo.
- Otra conclusión es que el deseo de los niños por jugar con sus pares incentiva el descentramiento cognoscitivo ya que comparte el simbolismo lo que hace que estimule su progreso el cual tiene que ver con olvidar su egocentrismo inicial para acoplarse

más a lo social lo mismo que es más cercano a la realidad, ya que en la parte colectiva lo que se busca es coordinar las distintas partes de las acciones con el significado de cualquier objeto con cualquier opinión ya sea propia o de los demás ayudando así al descentramiento del niño.

- Winnicott (1971-1982) estableció que el juego es la primera actividad creadora, mientras que Vygotsky (1933-1982) dijo que la imaginación tiene su origen en el juego, no antes de éste- Estos y otros autores observaron las conexiones directas que existen entre la parte creativa del niño y el juego.

Se plantea que el juego es el principal discriminador entre la fantasía y la realidad. Según Dilalla y Watson en 1988 los niños piensan en el “como si”, de esta manera pueden representar a una persona o un objeto y siempre son conscientes de ello (citado en Balseca, 2016, p. 25). Es decir, los niños saben que lo que representa puede ser de la realidad o de su propia imaginación, además el hecho de que lo que se realiza en el juego no va a tener las mismas consecuencias que pudieran tener en la realidad, sin embargo, este reconocimiento es beneficioso ya que estimula aún más la diferencia entre fantasía-realidad.

Por otro lado, se debe recalcar que el juego tiene un papel importante en la comunicación por consiguiente ayuda en el desarrollo del lenguaje en el niño. La palabra es necesaria debido a que es la que nombra a la realidad y por la cual se da la interacción colectiva, por ejemplo, un niño que no pueda comunicarse de una manera adecuada será excluido al no ser partícipe activo del juego, más si este necesita de expresarse, por ello es importante los juegos lingüísticos, especialmente en los niños o niñas que tienen afinidad por estos tipos de juegos o para ayudar en el aprendizaje del lenguaje, explorando las diferentes funciones del repertorio lingüístico, en el cual el niño se comunica hablando; y el paralingüístico, el cual se refiere al tono, ritmo y modulación.

La sustitución en el juego ayuda al proceso cognitivo siendo el camino al desarrollo de lo abstracto y en los juegos de ficción o de roles se presenta una discrepancia entre lo semántico y lo visual, por ejemplo, un caballito formado por una cabeza de caballo pegado a un palo, así el niño lo ve y crea un significado mental y cuando se da la parte lúdica su propio pensamiento es el que difiere las cosas e inicia la acción, que en este caso sería cabalgar.

MOTRICIDAD

La motricidad se presenta en las diferentes formas de expresión gestual ya sea verbal, escénica, plástica, entre otros. Según Balseca (2016), la motricidad es un proceso que implica

un movimiento intencional a partir del reflejo, es decir existe una reacción instantánea frente a las acciones planteadas se puede presentar como simples respuestas frente a estímulos externos.

Motricidad Gruesa

(Pazmiño, 2009), menciona que: La motricidad gruesa está relacionada con la parte del desarrollo cronológico del infante, se enfoca especialmente en el crecimiento del cuerpo y que a su vez se desarrollan las habilidades psicomotoras que tienen que ver con las aptitudes motrices que tienen que ver con las extremidades superiores e inferiores que se presentan durante el juego. La motricidad permite que el niño se mueva y explore su mundo a través de sus sentidos los cuales le ayudaran a obtener y procesar la información de su ambiente, de esta manera, verá, oír, olerá, saboreará y tocará elementos del exterior y guardará esta información y al procesarla aprenderá (p.14) .

Se puede notar una motricidad gruesa adecuada cuando existe armonía, sincronía, coordinación y funcionamiento de los movimientos de los músculos y huesos. Esta destreza no solamente ayuda en la parte motora, sino que también es una base esencial para que se desarrolle y fortalezca la parte cognitiva y del lenguaje del niño.

Los ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa son:

(Balseca, 2016), nos detalla varios ejercicios que son indispensables a la hora de desarrollar la motricidad gruesa y que requieren de mucha atención, son los siguientes:

- Se le pide al niño que toque, nombre y muestre diferentes partes de su cuerpo en la parte superior como: cabeza, cabello, frente, ojos, orejas, boca, nariz, mejillas. Más adelante se pasa a la parte del tronco, dando las mismas instrucciones pero que esta vez que toque su espalda, pecho, cintura, abdomen y la cadera. Luego nos enfocamos en las extremidades superiores como el hombro, brazo codo, muñeca, manos, palmas. Y por último, nos enfocamos en las extremidades inferiores como las pantorrillas, talones y pies.
- La actividad anterior debe ser realizada en cuatro actividades:
 - En el propio cuerpo
 - En el cuerpo del compañero
 - En dibujos
 - En el espejo.

- Se guía al infante a que diga el funcionamiento de cada parte que nombró y señaló anteriormente.
- Como otra actividad tenemos los rompecabezas del ser humano, debido a que ayuda a la ubicación del cuerpo por parte del niño. Es importante conocer que si no existe el material, el docente puede inventarse nuevas formas como recortar de una revista cuerpos de personas y el niño armará la figura completa.
- La siguiente actividad podría ser subir y bajar las gradas, de esta forma se trabaja con las extremidades del cuerpo.
- Otra actividad entretenida es que el niño siga la sombra formada por el maestro y quien será el encargado de mover la sombra constantemente para que los pequeños intenten alcanzarla.
- Se sugiere que el niño baile, pero teniendo en cuenta el ritmo de la música de esta forma se trabaja la coordinación del niño además de marcar su ritmo.
- Por último, se realizan ejercicios que ayuden a la coordinación del niño a través de marchas y juegos de equilibrio.

A través de estos ejercicios se nota que el área de la motricidad gruesa está presente en todas las actividades que necesitan de cambios de la posición del cuerpo o también aquellas que buscan que el cuerpo mantenga el equilibrado. Los beneficios de estas actividades es que el niño puede aumentar su agilidad, fuerza, velocidad y coordinación de sus movimientos

Desarrollo Motor

(Madrona, 2008), menciona que: Al momento de jugar se desarrolla los esquemas motores por excelencia dado que se utilizan patrones motores esenciales y que al mezclarlos, relacionarlos, definirlos y desarrollarlos hacen que el progreso motor (patrones de movimiento) se dé con naturalidad. Como se estableció anteriormente el juego también ayuda en la adquisición de normas sociales con su orden y reglamentos los mismos que contienen las sanciones o castigos establecidos si no son cumplidas adecuadamente y añadido a esto se desarrollan los valores (respeto, solidaridad, honestidad y compañerismo) necesarios para una adecuada inserción en la sociedad, formando niños que sepan lo aceptado e incorrecto que pueden hacer (p.77).

El docente, padre o encargado del niño deben conocer la función del juego en la acción motriz que tiene como objetivo recoger las principales líneas de metodología constructivista

insertado en el sistema educativo, de esta forma tenemos acciones como la participación del infante, la variedad de acciones que puede llegar hacer, la progresión que da cada vez que logra sus objetivos, la indagación de nuevos recursos, la significatividad de sus actos, la actividad que mantenga en todas las acciones, la apertura a nuevas situaciones y sobre todo la globalidad, es decir, que pueda unir todos estas actividades dentro del aula, en su hogar o en cualquier ambiente en el que se encuentre.

ASPECTOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Dominio Corporal Dinámico

(Pazmiño, 2009), comenta que: El dominio corporal dinámico se considera una actividad que se adquiere al momento de controlar las partes del cuerpo, como las extremidades superiores, el tronco y las extremidades inferiores. Lo principal es que permite el movimiento voluntario o realizando una instrucción de otra persona, todo esto se da por la sincronización de los movimientos que buscan realizar la orden superando los obstáculos que se puedan presentar (p.17).

El dominio corporal permite que los niños tengan seguridad y confianza en sí mismos debido a que reconocen el control que tienen de su cuerpo en las diferentes actividades de su día a día. Según Balseca (2016), el dominio corporal debe tener aspectos como la madurez neurológica (edad), la disminución de temores e inhibiciones, adecuados ambientes donde se permita desarrollarse de la mejor manera, lograr movimientos sincronizados y que exista una coordinación general (p. 19)

Coordinación General

(Puertas, 2015), habla que: La coordinación general es un estado global en el cual el pequeño realiza los movimientos del cuerpo una vez que alcanzó la armonía y soltura de éstos gracias a la madurez cronológica. De esta forma el niño asocia los modelos motores que eran al principio independientes pero que ahora forman movimientos compuestos, y todos ellos se dan frente a un estímulo determinado. Una vez lograda la respuesta motora automatizada se puede notar como se disminuye la reacción y la ejecución de las acciones, es así que la atención se disminuye frente a estos aspectos mecánicos y más bien se enfoca en la acción, por ejemplo, cuando un niño corre puede ir cantando o pensando en otra cosa sin que esto interfiera en sus movimientos (p.20).

Coordinación Visual

(Puertas, 2015) Explica que. La coordinación visual se refiere a la competencia de los ojos para trabajar como un solo equipo, es decir, tanto el ojo izquierdo como el derecho ven diferentes imágenes que son enviadas al cerebro, pero en la coordinación visual existe el proceso de fusión la misma que mezcla ambas imágenes en un marco tridimensional por lo tanto se ve como una sola imagen (p.30).

Coordinación Motriz

(Madrona, 2008), menciona que: La coordinación motriz es la combinación de los movimientos creados por los parámetros del cuerpo. Estos pueden ser cinemáticos o cinéticos, los primeros se refieren a la parte espacial del sujeto, es decir, su ubicación en referencia a los objetos o los demás; mientras que la segunda se refiere a la fuerza utilizada en cualquier acción. Ambas coordinaciones trabajan juntas de manera eficiente para que el sujeto tenga un mejor movimiento (p.83).

Coordinación Viso-motora

(Federacion de enseñana de Andalucía, 2011), asegura que: La coordinación visomotora es el ejercicio de movimientos intencionados y premeditados que necesitan de mucha atención y sobre todo precisión para realizarlos especialmente en los que interviene el cuerpo y la vista. Esta coordinación está presente en tareas que requieren la función del ojo, de las manos y de los dedos, todas al mismo tiempo. Por ejemplo, el niño al momento de rasgar el papel utiliza sus ojos enfocando en donde va a rasgar y por donde lo va haciendo y con sus manos y sus dedos al mismo tiempo los utiliza para tomar el papel y halarlo; así tenemos otras actividades como pintar, enhebrar, escribir, entre otras cosas (p.9).

A diferencia de la coordinación motriz, que tiene una independencia porque pone al ejercicio de diferentes conjuntos de músculos para poder realizar una tarea; la coordinación visomotriz relaciona algunas áreas como la visual, direccionalidad, la orientación espacial, la lateralidad, etc. Por ellos se puede afirmar que la coordinación visomotora es parte de la coordinación general del cuerpo humano y que a la vez es sensorial y motriz pura, es decir, el niño combina el movimiento de manos y pies junto con la percepción de la vista de algún objeto.

Según Balseca (2016):

En los primeros meses del infante se desarrolla la precisión adecuada para que pueda tomar las cosas de manera deliberada. A medida que avanza, el niño perfeccionará sus

movimientos mediante las repeticiones de éstos durante los juegos. Por ello, es necesario que esté en un ambiente estimulado para que mediante la repetición aprenderá más fácil (p. 56).

Existen varios tipos de coordinación visomotora que se puede trabajar en los niños:

- Ojo y mano: Pedirle al niño que toque su nariz con su dedo.
- Ojo y pie: Golpear una pelota con el pie.
- Ojo y brazo: Estirar los brazos hasta alcanzar un objeto.
- Ojo y piernas: Saltar en la rayuela
- Ojo y cabeza: Mirar objetos de derecha a izquierda
- Ojo y tronco: Hacer trampolines.

Las actividades que involucren estas áreas ayudarán a que el niño perfeccione su coordinación que se verá reflejada en la educación preescolar dado que el niño comenzará su aprendizaje con la lectoescritura, la misma que es indispensable para el desarrollo del niño.

Actividades de Coordinación Viso – Motriz

(Narvaez, 2017), menciona que: El docente, el padre o la persona a cargo debe ingeniarse actividades recreativas que incentiven al niño a realizar y siendo una actividad lúdica mejorará el aprendizaje (p. 67), es así que la coordinación se debe potenciar de la siguiente manera:

- **Coordinación ojo- mano:** Es una expresión y percepción del exterior por parte del niño, en otras palabras, es la situación en la que se coordina las manos para realizar una tarea y es necesario los ojos para poner la atención a la misma.
 - **Ejemplo:** Escribir una carta, rasgar papel, jugar piedra-papel-tijera.
- **Coordinación ojo – pie:** En este caso la parte del cuerpo que más sobresale es el pie, entonces el niño coordina la atención al objeto mediante la vista y utiliza su pie al mismo tiempo.
 - **Ejemplo:** Golpear una pelota, patear una bolsa, bailar en un lugar pequeño.
- **Coordinación ojo – brazo:** De igual forma el miembro que domina en esta situación es el brazo y al igual que los demás, junto con la vista pueden realizar actividades.
 - **Ejemplo:** Poner un objeto a larga distancia y que el niño trate de alcanzarlo.

A continuación, se presenta actividades para la coordinación viso- motora gruesa que de igual forma ayudarán al niño en el aprendizaje y siendo una parte fundamental para desarrollar la escritura.

- Saltar la soga
- Galopar (andar cojo)
- Subir y bajar gradas
- Quemados (en grupo los niños persiguen a otros y cuando los atrapan se deben quedar quietos)
- Hacer figuras en el aire con los dedos
- Recortar figuras de papel
- Seguir objetos con la vista sin mover la cabeza o el cuerpo
- Colorear dibujos, rasgar papel crepe, ensartar mullos en una cuerda.
- Amarrar los cordones de los zapatos
- Abotonar y desabotonar una camisa
- Lanzar y atrapar la pelota
- Intentar caminar sobre la línea sin salirse de ésta.

Importancia el desarrollo de la coordinación viso motriz

Según (Ortega, 1990): Como se estableció anteriormente la coordinación viso-motora es la combinación de movimientos intencionados junto con la percepción visual para realizar ciertas actividades, por lo tanto, es importante el desarrollo de esta coordinación ya que para cumplir con diferentes actividades se debe tener la precisión tanto del cuerpo como la vista simultáneamente. Es por ello por lo que el tener un control preciso de todas las partes activas del cuerpo mejorará su habilidad para trabajar en los diferentes estímulos que se encuentre a medida que crece (p.40).

Características del desarrollo viso motor de los niños y niñas de 3 a 4 años

(Guartatanga, 2009), menciona que: La coordinación viso-motriz en los niños de 3 y 4 años tiene como función adquirir una adecuada combinación entre el movimiento de las partes del cuerpo con la vista, (p. 65) pero para ello se debe conocer algunos elementos:

- Mezclar actividades motrices con el juego de manera que el desarrollo se dé fácilmente.

- El maestro o adulto encargado tiene que promover juegos y tareas que sean las adecuadas para mantener una posición correcta al momento de realizarlas, por ejemplo:
- Caminar sobre una línea recta con objetos pesados en ambas manos, intentando no salirse de ésta. (también con objetos sin peso sobre la cabeza).
 - Saltar la cuerda con las dos piernas y luego solo con una.
 - Caminar con un pie frente al otro en una línea trazada
 - Patear la pelota turnando tanto el pie izquierdo como el derecho
 - Subir y bajar estructuras de diferentes alturas (escaleras, cartones).
 - Intentar mantenerse de pie con dos o un solo pie encima de un objeto pequeño (de esta manera el niño busca el equilibrio para no caer)

En esta edad de 3 y 4 años es más fácil que los niños se interesen por los juegos si éstos son llamativos ya que pueden reconocer la forma, el color o el tamaño de los objetos utilizados, además que conocer sus propiedades y a la vez reconocen sus habilidades motoras, es decir, en que son mejores o que no les gusta. Por otro lado, en esta edad también reconocen los roles y las acciones colectivas por lo que ya pueden hacerlo en parejas o en un grupo grande.

Aspectos que intervienen en la Motricidad Gruesa

Equilibrio

El equilibrio forma parte de la motricidad gruesa, así el niño se pone en una posición de eje fundamental independientemente de la función motora, es decir, tiene un control deliberado de la postura, manteniéndola por un tiempo y espacio determinado. Según Balseca (2016), el control de la postura empieza desde los 5 años, pero se logra en su totalidad a los 12 o 13 años, ya siendo más notoria el desarrollo de esta habilidad y se nota aún más la destreza motora que se ha venido perfeccionando a lo largo de los años (p 52).

Además Balseca (2016), nos menciona que existen varios aspectos fundamentales y que deben ser trabajados en los niños, los cuales son:

- **Tiempo y Ritmo**

El tiempo y el ritmo se notan durante el movimiento que necesita un orden temporal y consciencia del espacio, es decir, puede ser rápido o lento, antes de un sonido o después de éste. Por esto el niño debe aprender a mantener un movimiento al ritmo de algún

sonido u orden, por ejemplo, cuando el niño marcha al ritmo del tambor o de una pandereta.

- **Dominio Corporal Estático**

Se dice que el dominio corporal estático está presente en las tareas motrices que hace que el niño pueda incorporar la estructura del cuerpo con el equilibrio estático, la tonicidad muscular, respiración y relajación. A continuación, se hace referencia a cada uno de ellos:

- **Equilibrio Estático**

El equilibrio estático hace referencia a que el niño se mantiene en una posición inmóvil por un tiempo, así se nota como el infante tiene el control de mantenerse de esta manera a partir de los 5 años, mejorando con el avance de su edad. Es importante que el niño lo logre pues aumentará la confianza en sí mismo y sentirá su autonomía.

- **Tonicidad Muscular**

La tonicidad muscular está presente en el dominio corporal estático, dado que se necesita que los músculos del cuerpo aumenten o relajen su tensión dependiendo de la actividad que realicen logrando un control muscular, por ejemplo, si se le pide al niño que se pare en un pie tendrá que aumentar la tensión de todos los músculos para mantenerse así. La efectividad del tono muscular se ve reflejada en la extensión, movilidad y relajamiento del músculo siendo éste hipertónico e hipotónico.

- **Respiración – Relajación**

La respiración y la relajación son importantes en el dominio corporal estático dado que gracias a éstas se da la distensión voluntaria del tono muscular, en otras palabras, debido a las actividades de respiración (inspiración y expiración), se puede elegir que parte del cuerpo quiere que se relaje o al contrario hacer que se relaje todo el cuerpo (p.34).

HABILIDADES

(Puertas, 2015), comenta que: Una vez que el niño presenta el dominio corporal comienza a desarrollar habilidades que le serán útiles a lo largo de su vida (p. 98):

- **Cumple y aprende una tarea propuesta:** El niño obedece una instrucción porque la entiende y hace que sus músculos la obedezcan, un ejemplo, cuando se le pide que se quede firme durante la formación.

- La tarea es realizada con eficacia, acierto y precisión: Al conocer lo que necesita para cumplir la actividad, el niño hace lo mejor posible para realizarla.
- Las actividades y tareas que se le pide utilizarán el mínimo de energía y tiempo: Dado que estos movimientos ya se incorporan en el niño, no toma mucho tiempo ni atención en realizarlas, por ejemplo, pedirle que se pare en un pie, el niño ya sabe que pie utilizar, como poner sus manos y su cabeza., por eso lo hace en un instante.

(Balseca, 2016), menciona diferentes tipos de habilidades que los niños desarrollan a partir de cierta edad (p. 46), las cuales son:

- **Marcha**

La marcha consiste en el movimiento del cuerpo por el espacio teniendo en cuenta si éste es parcial o es total para hacerlo. La marcha es de gran utilidad en el aspecto educativo ya que el simple hecho de explicar el inicio del desplazamiento, la velocidad adecuada, los cambios de la dirección de ejecutar (adelante, atrás, lateral, diagonal, o pasos cruzados) y el momento de parar, enseña al niño a entender las órdenes, a cumplirlas de manera adecuada y mejorando sus habilidades motrices, por eso que a los tres y cuatro años, los niños ya tienen experiencia con la marcha y a medida que pasa el tiempo mejorará su ritmo y tiempo superando las dificultades que se le presente.

- **Correr**

Al igual que la marcha, el correr es el movimiento de un lugar al otro, sin embargo, se incluye mayor tensión muscular, velocidad, fuerza y menor tiempo. A los tres años, los niños ya presentan fuerza en las extremidades inferiores y una mejor coordinación, no obstante, a esta edad aun no pueden arrancar adecuadamente y peor aún detenerse ya que carecen de freno inhibitorio. A los cuatro años, los infantes ya tendrán el control en las actividades motoras, es decir, es más fácil dominar su cuerpo tanto en la partida de la carrera, en la dirección (que puede cambiar constantemente), la aceleración en distintos momentos y la parada.

- **Saltar**

La acción de saltar es considerada un movimiento espontáneo y que se asemeja a dar un paso con ambos pies hacia arriba. Una vez que el niño se desarrolla mejora su

habilidad para saltar y ya puede hacerlo con pies separados junto con la habilidad física de correr y acompañado con la extensión y retracción de brazos conducidos hacia atrás.

- **Trepar**

El trepar es un movimiento que está presente desde que el niño gatea, es despertado por su curiosidad y la necesidad de alcanzar objetos que les llaman la atención. A los 3 y 4 años el niño ya puede subir y bajar gradas ya sea con apoyo o sin él, esto ayuda a que el niño mejore su coordinación y comience a familiarizarse con las extremidades necesarias lo que ayudará que lo haga de manera más rápida a medida que crece.

- **Rastrear**

La acción de rastrear es considerada el desplazamiento del niño de un lugar a otro pero siempre en unido al suelo. Este movimiento se lo hace apoyando los codos para impulsarse arrastrando los demás de su cuerpo. Esta habilidad es muy difícil de lograr e incluso se dice que se la puede realizar desde los 8 años, no obstante, es importante incentivarla y ejercitarla en edades tempranas para que el niño pueda relacionarse con ella y sea más fácil dominarla.

- **Lanzar**

Para la actividad de lanzar se la realiza con un movimiento muy rígido que se da desde la parte de abajo y con fuerza se dirige hacia arriba. No tiene una forma establecida, tampoco existe una aceleración o parada indicada para que se dé de una manera correcta, ya que todo ello depende del niño y como él se siente cómodo, sin embargo, se establece que a los 3 y 4 años el pequeño ya puede lanzar una pelota intentando encestarla (p.36).

Motricidad Fina

(Puertas, 2015), menciona que: La motricidad fina se refiere a la acción que involucra el movimiento de las partes más finas del cuerpo, como son las manos, los pies y los dedos, pero no solamente su uso sino la habilidad que el niño tiene con ellos ya sea de manera individual o colectiva, por ejemplo, de manera individual mover los dedos muy rápido y de manera colectiva estrujar papel (p.15).

La motricidad fina del cuerpo está relacionada con la coordinación viso- motora, dado que el movimiento o las destrezas de las partes involucradas están relacionadas con la percepción visual que ayuda en habilidades como direccionar, la puntería de lanzar algún

objeto y la precisión para hacer cualquier cosa. Por ejemplo, el niño puede rasgar el papel, intentar meter el hilo en la aguja, lanzar papeles al basurero, etc.

Los ejercicios para desarrollar la motricidad fina son:

(Balseca, 2016), recomienda realizar los siguientes ejercicios cuando el niño esté sentado y sin zapatos:

Pies y manos:

- Una de las manos formará un tipo de escalera y la otra mano escalará, luego intercambiarán la función.
- Como el niño está descalzo se le pide que se siente y que forme la postura de mariposa (sentado cruzado las piernas) y se le pide que junte las plantas de los pies, adicional a esto, se le pregunta que siente.
- El niño permanece sentado pero estirado las piernas y los pies, luego se le pide que flexione y extienda los pies cada que el docente o la persona encargada se lo pida.
- Otra actividad es pedir que torce los pies (rotar) primero a la derecha y luego a la izquierda, primero el pie derecho y luego el izquierdo y al final los dos al mismo tiempo.
- De igual forma en la misma posición se le dice al niño que mueva sus pies en círculo, primero el derecho, luego el izquierdo y al final los dos al mismo tiempo.
- Se le pide al niño que ubique un objeto cilíndrico debajo de la planta de su pie y lo ruede.
- Otra actividad es que el niño camine por alguna superficie irregular como por ejemplo en arena, de este modo conocerá nuevas texturas que le ayudarán a mejorar la motricidad fina de sus miembros inferiores.
- Decirle al niño una serie de preguntas que su respuesta sea de “sí” y “no”, él tendrá que responder, pero solo con los dedos de la mano y también con los pies.
- Por último, el niño tendrá que tomar objetos con los dos pies, mientras están sentados, es un buen ejercicio para desarrollar la motricidad fina de los niños pequeños.

Cara, dedos y manos:

- La maestra o adulto encargado pedirá que el niño toque con su dedo índice diferentes partes del cuerpo (nariz, orejas, barbilla, frente, etc).
- Pedir a los niños que se tapen la cara por unos instantes con las manos cuando el docente diga “tapar” y luego pedirles que se la descubran cuando escuchen “descubrir”. Esto hacer lento al principio y luego rápido y también decirle la acción indistintamente para que el niño esté atento.

Manos y pies:

- Se le pide al niño que apriete con sus manos diferentes partes del cuerpo, como las rodillas, piernas, hombros, entre otras. Primero con la mano derecha y luego con la izquierda.
- El niño deberá agacharse sin doblar las rodillas y tocar los pies con sus manos, se le debe pedir que toque las puntas de los pies y luego los talones.
- Se le entrega al niño una hoja con diferentes dibujos de líneas (rectas, curvilíneas, espirales) y se le pide que corte siguiendo la línea.
- Se pone en un plato pelotas pequeñas y se le pide al niño que la coja mediante movimientos de pinza con los dedos índice y pulgar y que las traslade a otro plato, pero solo utilizando los dedos indicados anteriormente. (se puede hacer con otros elementos como lentejas, semillas, etc) (p.39).

1.3. Fundamentación del estado del arte

El presente trabajo de investigación muestra y especifica diversas publicaciones relacionadas al tema de investigación concerniente a los diferentes aspectos teóricos de este apartado. Se muestran referentes principales, los cuales se despliegan a detalle en lo relativo a la aplicación determinada que se realiza en la investigación y que han incursionado hasta hoy en el desarrollo motriz.

Según (Serrada, 2007) en la revista titulada Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño, manifiesta que “la actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensorio-motriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño.” (p. 604)

De la misma manera el autor (Vera J. , 2018) concluye que

Los hallazgos evidencian más de 30 factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos, siendo a creatividad y el aprendizaje significativo los que mayormente se repiten en los discursos, los cuales corresponden a las competencias técnicas (aprender a conocer y hacer). Mientras que la participación y sociabilización con los que muestran mayor frecuencia de aparición dentro de las competencias ciudadanas (aprender a ser y convivir). (p. 105)

Por su parte, el Ministerio de Educación en el año 2014, citado en (Vera D. , COBUEC, 2017), plantea que el juego, como principal táctica en el procedimiento de enseñanza-aprendizaje, es una influencia innata de los niños, que pueden acoger múltiples formas y que va cambiando con la edad. Al momento de jugar, los infantes se involucran de forma total porque involucran su parte física, mental y espiritual, además están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el entorno que les rodea

Entonces se concluye que el juego es la actividad a explotar en el progreso de enseñanza-adiestramiento en la que se integra cuerpo, la mente y el alma al contexto social en que se desenvuelve y equilibra los procesos educativos; las técnicas son empleadas mediante la integración de áreas de adiestramiento de la meta y así impulsar capacidades, deseos y actitudes, brindando a los estudiantes una circunstancia donde puedan aprender, examinar y administrar acciones entretanto tanto juegan.

1.4. Conclusiones Capítulo I

En base al trabajo de campo realizado se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- ✓ La motricidad gruesa es primordial en el desarrollo de los niños, tanto social como educativo, este permite interiorizar las situaciones del diario vivir a través del juego, en las que se requiere el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo. Por ello se debe hacer énfasis en el estudio de las estrategias que ayudarán a desarrollar la motricidad en los niños de educación inicial.
- ✓ Las docentes, cuentan con poca información sobre la importancia de las actividades lúdicas para poder realizar sus acciones en clase y faciliten así la consolidación de destrezas motrices gruesas, indispensables para obtener aprendizajes significativos.
- ✓ Dentro de la motricidad gruesa se pudo evidenciar que las actividades que van a permitir que el niño desarrolle su funcionalidad del cuerpo y sus destrezas para el funcionamiento de la parte académica en el Centro de Educación Inicial son: los juegos

estáticos, de equilibrio y al aire libre, porque estos permiten interactuar de manera social fortaleciendo los lazos de amistad.

- ✓ Se concluye que el desarrollo motriz grueso se ve afectado en vista de que no hay una colaboración en los primeros años de vida, donde existen ejercicios de estimulación que le van a permitir de acuerdo a su edad cronológica avanzar en esto, es por eso que cuando el niño ingresa al Centro Infantil el niño no ha tenido un desarrollo motriz como lo es el gateo,

CAPITULO II

PROPUESTA

2.1. Título de la propuesta

Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial 2 grupo de a 5 años.

2.2.1. General

Elaborar una guía de técnicas lúdicas y recreativas, que impulsen el desarrollo motor en los niños y niñas del nivel inicial 2 grupo de 3 a 5 años.

2.2.2. Específicos

- Impulsar a los docentes mediante la guía de técnicas lúdicas y recreativas el mejoramiento del desarrollo motor.
- Desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas del nivel inicial grupo de 3 a 5 años.
- Orientar el proceso motriz de los niños y niñas del nivel inicial mediante la participación de los padres de familia.

2.3. Justificación

La presente guía permitirá elevar significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Lucerito, por lo que se pudo observar el grado de dificultad que posee el grupo de los niños y niñas, mediante la aplicación de instrumentos (encuesta, entrevistas y ficha de observación) se recolecto información a la autoridad, a las maestras y padres de familia y las observaciones pertinentes registradas en fichas de los niños del nivel inicial, donde permitió reflejar la escasas de actividad lúdica, consecuentemente las docentes y la autoridad de la institución están conscientes y acordes que es necesario implementar metodologías lúdicas, que generen interés y sean atractivas durante el desarrollo de la motricidad gruesa.

Es así que la presente guía de técnicas lúdicas planteadas está y estará a disposición de las docentes y padres de familia, para que puedan aplicarlas dentro y fuera de la institución y en cualquier momento y así desarrollar las actividades propuestas y evidenciar el avance del desarrollo de la motricidad en los niños y niñas. **Estas técnicas muestran una serie de alternativas para que los niños y niñas (de 3 a 5 años) desarrollen su motricidad gruesa y al mismo tiempo su intelecto, porque de manera espontánea dan pautas para que los**

infantes obtengan una madurez integral lo cual permitirá controlar su cuerpo, orientarse y saber coordinar sus movimientos

Con esta propuesta se pretende que todos los niños y niñas del nivel inicial obtengan estos beneficios a través de los movimientos lúdicos y obtener un buen desarrollo motor y así lograr que adquieran otras habilidades que les ayuden para una buena función del cuerpo en general.

2.4 Desarrollo de la propuesta

El uso de las técnicas lúdicas se ha vuelto una necesidad cada vez más habitual en los procesos de enseñanza aprendizaje en el régimen educativo; es decir por ello que se muestra nuevas técnicas en dónde en base al juego se obtendrá mejores resultados.

2.4.1. Elementos que la conforman

La propuesta está conformada por fundamentos teóricos que son necesarios para sustentar este proyecto, cuenta con una guía de 10 técnicas lúdicas.

Fundamentos Teóricos

La propuesta fue construida sobre la base del criterio de algunos autores refiriéndose a las teorías empleadas como tenemos a continuación:

Por ejemplo, (Gutiérrez, 2017) con respecto al juego menciona que:

Son muchos los autores que hablan del juego y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (p. 6)

Por otra parte, (Hinojosa, 2016) se refiere al juego como aquel constituyente cardinal en la adiestramiento escolar, los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje decisivo del programa.

Y por ultimo, López (1989) manifiesta que:

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. (p. 24)

La presente guía de técnicas lúdicas para el desarrollo motriz se encuentra estructurado de los siguientes elementos:

Nombre de la institución: Es necesario conocer el nombre de la institución a la que se va aplicar la guía de talleres lúdicos.

Experiencia de aprendizaje: El resultado de una actividad debe ser plasmado, y describir el conjunto de vivencias experimentadas que son planteadas por los maestros para que el niño goce a la vez que promuevan en él aprendizaje y desarrollo.

Nombre de la técnica: Donde refleja el nombre de la técnica utilizada para la elaboración de la guía de talleres lúdicos.

Objetivo general: Constituye el propósito de la aplicación de las técnicas lúdicas y la forma como va a contribuir en el desarrollo de la destreza.

Criterio de evaluación: Parámetros que sirven como base de comparación e interpretación del desempeño del estudiante de acuerdo a su progreso dentro del desarrollo motriz.

Ámbito: Es el contexto curricular en el que están planteados los ejes de desarrollo, con el fin de ordenar y generar las aptitudes correspondientes a este nivel educativo

Destreza con criterio de desempeño: Son aquellas actividades mostradas con pasos a realizar por los estudiantes, que tengan relación con la teoría y niveles de complejidad del criterio en cuestión.

Actividades: Estrategias que se utilizan para desarrollar la destreza.

Recursos: Es el material y/o elementos utilizados para la elaboración de las actividades.

Indicadores para evaluar: Son medidas que permiten ir observando el avance y cumplimiento del desarrollo de capacidades, ayudando a evaluar los resultados.

2.4.2. Explicación de la propuesta

Se muestran procedimiento de cada una de las técnicas lúdicas presentes en esta guía con el fin de seguir paso a paso la técnica y desarrollarla de buena manera para obtener un buen resultado.

La propuesta plateada responde a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico en donde los niños como los padres de familia son conformistas en el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa movimientos corporales, equilibrio; es por ello que esta propuesta busca justamente eliminar ese conformismo y generar en los estudiantes y sus familias el desarrollo motriz mediante técnicas lúdicas que es un modo de que los niños no se sientan recargados ni desmotivados, y buscar incentivar y generar valores que están perdiendo.

El manejo de estrategias innovadoras en el desarrollo motriz permite el mejorar la motricidad, avalando la adquisición de los conocimientos de manera más efectiva e interactiva, no obstante la falta de capacitaciones y aplicación de estrategias hacen que exista poca presión. Ante esta situación surge la propuesta “Guía de técnicas lúdicas para el desarrollo motriz de los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito”.

2.4.3. Premisas para su implementación

Las actividades lúdicas son importantes para desarrollar la motricidad gruesa en torno a un ambiente agradable y recreativo tanto para el docente como para el estudiante; por lo tanto, se ha propuesto una investigación la misma que permitirá el desarrollo de manera productiva.

En el aspecto afectivo beneficiará para crear un ambiente amigable, el trabajo colaborativo, el compañerismo y sobre todo a inculcar valores que se están perdiendo como la solidaridad, creatividad, respeto, y sociabilización.

En el conductual se promueve en los estudiantes la disciplina, respeto, constancia, perseverancia, responsabilidad, eficiencia constancia entre otras.

Para implementar las premisas he realizado el siguiente cronograma de trabajo:

Tabla 4: Cronograma de trabajo

1. OBJETIVO DE LA IMPLEMENTACION	2.IMPLEMETACIÓN DE LOS JUEGOS A TRAVES DE LAS CLASES DE:	3.EVALUACIÓN DE RESULTADOS Y/O IMPACTOS DE LA PROPUESTA	4. TIEMPOS	5.RESPONSABLES
Comprobar la efectividad de la propuesta en la práctica	Talleres de socialización de los juegos se realizarán las técnicas implementadas en los talleres.	Aplicación de Prueba Pedagógica final de salida	4 al 30 de agosto	Docente Estudiantes
	Talleres de capacitación tiempo		Un mes dos horas semanales	Docente Padres de familia Estudiantes
	Planificación de actividades para la implementación de los juegos		Durante el tiempo que dure la implementación de las actividades	Docente Padres de familia Estudiantes
	Ejecución de las actividades		1 de septiembre al 20 de diciembre (3 meses)	Docente Padres de familia Estudiantes
	Evaluación de resultados de cada actividad		Durante los 3 meses	Docente Padres de familia Estudiantes

Elaborado por: Verónica Chifla

**GUÍA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA
NIÑOS/AS DEL NIVEL
INICIAL 2 PARA
DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA**



Introducción

Este sistema de técnicas lúdicas ha sido creado con la plena seguridad de que servirá para los estudiantes que deseen mejorar el desarrollo motriz de diferente manera, es decir con técnicas lúdicas; en donde prevalecerá las ganas de aprender jugando que es lo más importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta manera se llegará a más niños para enseñar de forma divertida.

Por la importancia de la actividad lúdica se propone una guía de talleres de juegos lúdicos para que el niño desarrolle sus habilidades motoras, siendo de vital necesidad en el crecimiento y formación del infante.

Será de gran interés debido a que la elaboración y propósito de esta guía de actividades es para facilitar a las parvularias a desarrollar en los niños y niñas del nivel inicial sus movimientos motores ya que están en una edad que todavía no desarrollan completamente la coordinación motriz, equilibrio, lateralidad por completo, sin olvidar que en el nivel inicial es donde se desarrollan nociones de tiempo, espacio y también se inculcan los valores y costumbres que aporta al juego en forma divertida.

Esta guía es factible ya que la docente tiene el material a su mano para desarrollar en el niño su motricidad en general.

La actividad lúdica aporta en los niños alegría, creatividad, fantasía, motivación, personas comunicativas y libres para tomar decisiones propias en el presente, futuro y por esta razón causará un gran impacto ya que es un tema nuevo y muy interesante.

Esta guía aspira responder a la necesidad basada en los hechos fundamentales de los niños y niñas, que rechace violencia y que procura prevenir los conflictos destructivos abordando sus causas, apuntando a soluciones concretas con la participación de todos los sujetos del hecho educativo. Es interesante ejecutar la guía de actividades, de tal forma que asimismo alcancemos un enfoque participativo donde los infantes aprenden a desenvolverse y saber mejor como tratar su cuerpo, mediante diversas metodologías como el juego y así puedan mejorar a nivel global sus habilidades.

Roles de los Estudiantes

- Participar en la aplicación de la guía de talleres lúdicos, como elementos principales en el desarrollo motriz.

- Alcanzar las destrezas del desarrollo motriz establecidas para el inicial 2 establecidas en el Currículo Educación Inicial 2014 en el Ámbito Expresión Corporal y Motricidad.

Roles de los Docentes

- Perfeccionar los recursos lúdicos para mejorar las destrezas en el desarrollo motriz.
- Trabajar con la guía de actividades lúdicas constantemente para evidenciar los cambios esperados con el uso adecuado de este instrumento.

Roles de los Padres de Familia

- Apoyar la utilización de la guía de actividades lúdicas.
- Realizar seguimiento y control en el cumplimiento de actividades y refuerzos en casa respecto al proceso del desarrollo motriz.

Objetivo de la guía

Promover la participación de todos los actores de la comunidad educativa vinculada al inicial 2 del Centro de Educación Inicial Lucerito, mediante la guía de actividades lúdicas para optimizar el desarrollo motriz y ampliar habilidades, equilibrio y movimientos que se enmarcan dentro del Currículo actual.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

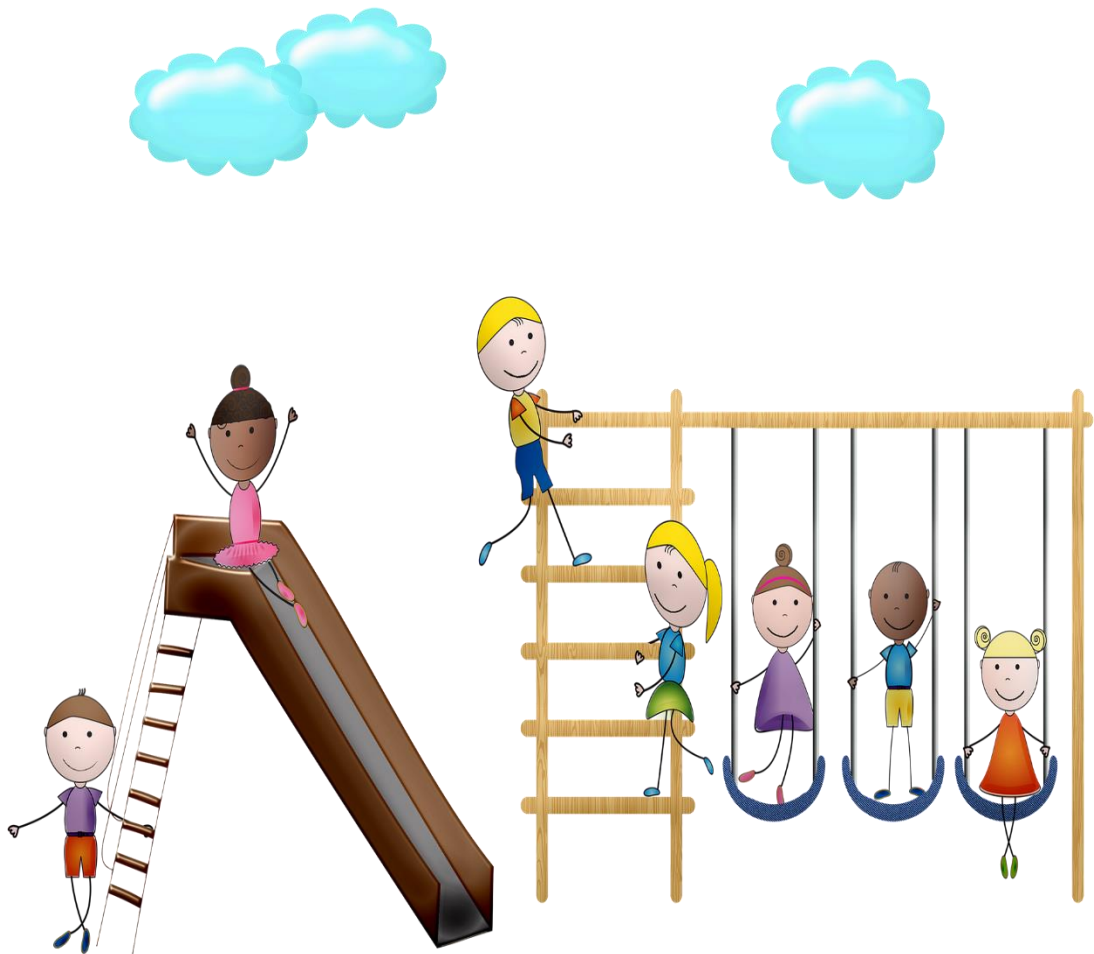
Objetivos educativos del nivel inicial

Estos objetivos pueden enmarcarse relacionando a cada taller como lo son:

- Lograr la coordinación dinámica común en las diferentes formas de locomoción para movilizarse con seguridad.
- Controlar la fuerza y grado muscular en la realización de actividades que le permitan el cumplimiento de movimientos coordinados.
- Desarrollar el dominio de las diferentes posturas en actividades de equilibrio dinámico y estático afianzando el control de los movimientos de su cuerpo.
- Desarrollar la destreza de coordinación viso-motriz de ojo, de la mano y pie, para lograr la respuesta motora ideal en sus movimientos y en la motricidad fina.
- Estructurar el diseño corporal a través de la inmersión sensorial y así alcanzar la interiorización perfecta de la imagen corporal
- Interiorizar la simetría corporal tomando plena consciencia de la igualdad existente en ambos lados y coordinando la movilidad tanto en un lado como en el otro, es decir, en las dos áreas longitudinales que posee el cuerpo.
- Impulsar la esquematización espacio-temporal a través del control de las nociones básicas y así consecuentemente tener orientación de sí mismo en relación al espacio-tiempo.

Con los criterios antes mencionados se pretenden comprobar la mejora de las destrezas necesarias para el desarrollo motriz. Además, se evalúa la habilidad de los estudiantes mediante la observación y proceso que realice en cada uno de los talleres.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS





JUEGOS AL AIRE LIBRE



Son los juegos que generalmente para su fructificación requieren de espacios extensos, ya que presentan movimientos amplios que impedirán el familiar desenvolvimiento si se lo realiza en el aula o en cualquier lugar cerrado

Estas actividades de aire libre no solo desarrollan mejores capacidades físicas, sino que también implican la mejora de otras habilidades beneficiosas para los más pequeños. El ejercicio físico ayuda a que los niños ganen más confianza en sí mismos, porque desarrollan sus capacidades y vencen sus miedos.

Además jugar en el exterior ayuda a los más pequeños a mejorar sus habilidades sociales, ya que están en contacto con otros niños y así aprender a relacionarse y compartir con los demás, así mismo jugar al aire libre estimula la imaginación y la creatividad en los niños, ya que es un escenario idóneo para inventar juegos.



Características

- Favorecen el cumplimiento de reglas.
- Estimulan la imaginación y creatividad.
- Es una táctica importante para la integración de las personas.
- Potencian actitudes y valores positivos como la cooperación.

Taller 1: Los Encantados

Este juego trata sobre la importancia de impulsar la visión espacial o el equilibrio y mejorar la psicomotricidad guiando en el control del cuerpo, así también tiene como beneficio descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad mismos que ayudan a socializar y ganar confianza a sí mismos.

Objetivo: Participar en actividades recreativas mediante el juego de los encantados para que los niños y niñas logren entender y controlar sus emociones intentar.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO				
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: LOS ENCANTADOS			Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.			Tiempo estimado de duración: 30 minutos	
Estrategia Lúdica: Desarrolla la coordinación motora				
ÁMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motricidad	<p>Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.</p>	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Actividades iniciales Escuchar la canción "Los esqueletos"</p> <p style="text-align: center;"><u>DE SARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponer reglas de juego. • Explicar en qué consiste el juego. • Realizar competencia. • Seleccionar el participante. • Delimitar el espacio. • Ejecutar el juego. <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Realizar el juego con una canción.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Patio 	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;"><u>Indicador de evaluación</u></p> <p>Camina y corre coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
Nombre:		Nombre:		Nombre:
Firma:		Firma:		Firma:

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: LOS ENCANTADOS

Desarrollo del taller

- ✓ Se empieza el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo “Buenos mis niños”
- ✓ Luego se procede con un canto de introducción “El baile de los animales”
<https://www.youtube.com/watch?v=8AoVnzzzV4w>
- ✓ La maestra da a conocer las reglas de cómo se va a ejecutar el juego: respetar a sus compañeros, levantar la mano si desea hacer preguntas, no empujar y respetar el espacio dónde se ejecutará el juego.
- ✓ Se realizará una competencia con todos los niños como calentamiento para evitar cualquier inconveniente durante el juego.
- ✓ Explicar en qué consiste el juego: en que todos tienen que correr dentro del espacio delimitados e impedir que el (brujo) otro compañero lo encante. Si el brujo lo llega a tocar a los niños estos deben quedar como estatua (sin moverse) hasta que otro compañero que este libre lo haya desencantado con el toque de su mano, entonces solo así quedará libre del encanto.
- ✓ Para este juego se debe seleccionar a un participante que hará el papel de “EL BRUJO” que será quien encante, el mismo que a medida que se desarrolle el juego se puede ir intercambiando el papel para que de esta manera participen todos con ese papel.
- ✓ El juego termina cuando todos los niños hayan sido encantados.



Fuente <https://www.vladimirklimsa.com/2011/09/juego-los-encantados.html>

Para la realización de esta actividad también se puede desarrollar con una canción, en el siguiente link podrá observar el recurso.



<https://www.youtube.com/watch?v=mnJ7Wk1FASA>

Este taller fue evaluado mediante una ficha de observación que comprenderá los siguientes parámetros para evaluar la destreza.

Lista de Cotejo 1: Los encantados

Nombre de la actividad: Los encantados

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Corre y camina coordinadamente logrando estabilidad a diferentes distancias, orientaciones y ritmos usando todo el espacio.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA


No.	Nombres	Ejecuta carreras de velocidad			Obedece las reglas del juego			Cumple con las actividades dentro del espacio establecido		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X				X		X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X			X				X	
5	Chacón Valentina	X			X			X		
6	Díaz Mikaela	X			X			X		
7	Hidalgo Noah	X			X			X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X			X		
10	Muñoz Ander		X		X			X		
11	Parra Sabrina	X				X		X		
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñañiel Isis	X			X			X		
14	Pilamunga Emilio		X		X			X		
15	Ramos Erick	X			X			X		

16	Rodríguez José	X			X			X		
17	Rueda Jazmín	X				X		X		
18	Sánchez Mauricio	X				X		X		
19	Torres Jesús	X			X			X		
20	Villacis Santiago		X		X			X		
21	Vicuña Alexis	X			X			X		

Taller 2: Juguemos en el bosque

Este juego contribuye al desarrollo de ritmo, lenguaje y movimiento. La coordinación y la repetición grupal es parte esencial de este ejercicio.

Objetivo: Promover el trabajo en equipo, la participación y coordinación motriz, también se fomenta la interrelación social y emocional de los niños y niñas.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO				
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: JUGUEMOS EN EL BOSQUE			Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Desarrollar la estructuración t�mporo espacial a trav�s del manejo de nociones b�sica para una mejor orientaci�n de si mismo en relaci�n al espacio y al tiempo			Tiempo estimado de duraci�n: 30 minutos	
Estrategia l�dica: Desarrolla el equilibrio				
AMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPE�O	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresi�n corporal y motricidad	Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Actividades iniciales y calentamiento</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Salir al patio • Formar un c�rculo. • Seleccionar un participante. • Iniciar el juego con la canci�n. • Realizar preguntas durante el juego. <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tambi�n se lo puede realizar con la canci�n para hacer m�s emocionante el mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales del entorno • Canci�n: "Juguemos en el bosque hasta que el lobo est�. Si el lobo aparece entero nos comer�" Que est�s haciendo lobito? Estoy desayunando. Peinando etc. �ltima pregunta contesta ESTOY LISTO PARA COMERLOS. 	<p style="text-align: center;"><u>T�cnica</u></p> <p>Observaci�n</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;"><u>Indicador de evaluaci�n</u></p> <p>Camina y corre coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.</p>
ELABORADO		REVISADO	APROBADO	
Nombre:		Nombre:	Nombre:	
Firma:		Firma:	Firma:	

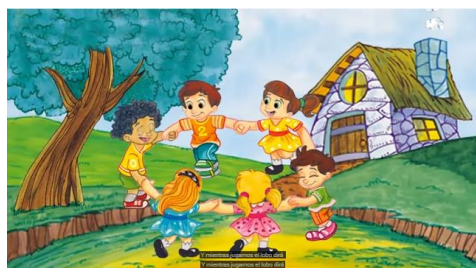
DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo “el sol se ha dormido”.
- ✓ Para la ejecución de esta actividad los niños deben salir al patio
- ✓ La maestra da a conocer las reglas de cómo se va a ejecutar el juego: respetar a sus compañeros, levantar la mano si desea hacer preguntas, no empujar y respetar el espacio dónde se ejecutará el juego.
- ✓ Los niños deben tomarse de las manos y formar un círculo.
- ✓ Para la ejecución del juego se debe seleccionar un participante que hará el papel “LOBO” el mismo que se ubicará a un costado.
- ✓ Mientras se desarrolla el juego los niños giran y repiten el estribillo “JUGUEMOS EN EL BOSQUE”

Mientras giran y saltan el círculo tomados de la mano dice: Juguemos en el bosque hasta que el lobito esté, si el lobito hace aparición, el lobito nos comerá. ¿Qué estás realizando lobito?, el lobito responde: ¡Levantándome de la cama!, Y de esta forma sucesivamente sigue el juego los infantes, hasta que al final dice ¡Estoy yendo a comer niños!

- ✓ El lobo contesta las actividades que normalmente hace una persona en las mañanas.
- ✓ Como cierre de la actividad también se lo puede ejecutar con la canción.



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=Jud_UWNCp5k

Lista de Cotejo 2: Juguemos en el bosque

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: Juguemos en el bosque

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Corre y camina coordinadamente logrando estabilidad a diferentes distancias, orientaciones y ritmos usando todo el espacio.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA


No.	Nombres	Corre y camina coordinadamente			Mantiene el equilibrio mientras corre			Obedece las reglas del juego		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine		X		X			X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X				X	
4	Cortez Liam	X			X			X		
5	Chacón Valentina	X			X			X		
6	Díaz Mikaela	X				X		X		
7	Hidalgo Noah	X			X			X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X				X	
10	Muñoz Ander	X			X			X		
11	Parra Sabrina		X		X			X		
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñañiel Isis	X				X		X		
14	Pilamunga Emilio	X			X			X		
15	Ramos Erick	X			X			X		

16	Rodríguez José	X			X				X	
17	Rueda Jazmín	X			X			X		
18	Sánchez Mauricio	X			X			X		
19	Torres Jesús	X			X			X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis		X		X			X		

Taller 3: El gato y el ratón

Este juego también es un ejercicio para el desarrollo psicomotor de los niños que fomentan tanto la ejercitación del cuerpo y la mente como la importancia del trabajo en equipo.

Objetivo: Crear experiencias nuevas mediante personajes o amigos imaginarios mediante la ejecución del juego el gato y el ratón con la finalidad de incentivar el desarrollo socioemocional

		CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO		
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: EL GATO Y EL RATÓN			Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Desarrollar la estructuración tiempo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo			Tiempo estimado de duración: 30 minutos	
Estrategia Lúdica: Desarrolla las nociones espaciales básicas				
ÁMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motricidad	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos.	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Actividades iniciales y calentamiento</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar reglas del juego. • Salir al patio y formar un círculo. • Seleccionar dos participantes. • Se empieza con las preguntas del juego. • El ratón ale corriendo y el gato empieza la cacería. • Los participantes ayudan al ratón. <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego termine cuando el gato atrape al ratón. • Pueden cambiar de participantes y continuar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales del entorno • Diálogo <p>GATO: ratón, ratón!</p> <p>RATÓN: ¿Qué quieres?</p> <p>Gato ladrón, GATO: Comer te quiero</p> <p>RATÓN: Cómeme si puedes</p> <p>GATO: ¿Estás gordito?</p> <p>RATÓN: ¡Hasta la punta de mi rabito!</p>	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;"><u>Indicador de evaluación</u></p> <p>Se orienta en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos.</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
Nombre:		Nombre:		Nombre:
Firma:		Firma:		Firma:

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: EL GATO Y EL RATÓN

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo “PERIQUITO SE PARECE A SU MAMÁ”.
- ✓ Realizar actividades de calentamiento.
- ✓ Dos niños serán escogidos al azar, uno de los dos niños tendrá el papel de gato y el otro el de ratón.
- ✓ Los demás participantes deberán tomarse de las manos y formar un círculo.
- ✓ Los dos seleccionados tomaran su ubicación quedando el ratón dentro del círculo y el gato fuera del mismo.
- ✓ Empieza el juego con el estribillo: GATO dice: ratón ratón, RATÓN: que quieres gato ladrón GATO: comer te quiero, RATÓN: comeme si me puedes, y empieza la persecución de los dos participantes.
- ✓ Mientras tanto el gato le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.
- ✓ Cuando el gato toca al ratón el juego finalizará y entonces el ratón pasará a ser el gato y escoger a una persona para que haga el papel de ratón.

Este taller fue evaluado mediante una ficha de observación que comprenderá los siguientes parámetros para evaluar la destreza.

Lista de Cotejo 3: El gato y el ratón

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: El gato y el ratón

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Orientarse en el espacio haciendo desplazamientos en base a señales dadas con las nociones: entre, con, adelante-detrás, cerca-lejos.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA


No.	Nombres	Se orienta en el espacio			Identifica las nociones adelante, atrás junto a			Se ubica en relación a las nociones cerca, lejos.		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X			X			X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X				X		X		
4	Cortez Liam	X				X		X		
5	Chacón Valentina	X			X			X		
6	Díaz Mikaela	X			X			X		
7	Hidalgo Noah	X			X				X	
8	Lescano Ariel	X			X				X	
9	Luna Adrian	X			X				X	
10	Muñoz Ander	X			X			X		
11	Parra Sabrina		X		X			X		
12	Pérez Matías		X		X			X		
13	Peñañiel Isis	X			X			X		
14	Pilamunga Emilio	X			X			X		

15	Ramos Erick	X			X			X		
16	Rodríguez José	X			X			X		
17	Rueda Jazmín	X			X			X		
18	Sánchez Mauricio	X			X			X		
19	Torres Jesús		X		X			X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X				X		X		

Taller 4: La gallinita ciega

Este es un juego tradicional muy divertido, su finalidad es la cooperación en grupo, en seguir lo movimientos en base a los sonidos que va tomando el participante principal. Los demás no puede indicar su posición pero harán ruidos para ayudar a la agudeza auditiva-motora.

Objetivo: Desarrollar el sentido de la seguridad en sí mismo, desarrollar los sentidos corporales como el tacto y el oído, desarrollar el sentido de la orientación espacial, facilitar la socialización, mejorar el equilibrio y trabaja la estabilidad.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO				
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: LA GALLINITA CIEGA			Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básica para una mejor orientación de si mismo en relación al espacio y al tiempo			Tiempo estimado de duración: 30 minutos	
Estrategia Lúdica: Desarrollar la coordinación auditiva motora				
ÁMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motricidad	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos.	<p>INICIO</p> <p>Cantar la canción: "La ronda de los conejos"</p> <p>DE SARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar reglas del juego. • Sentarse en el piso. • Seleccionar un participante. • Descripción del juego. • Dar inicio al juego. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño deberá encontrar a su compañero siguiendo las indicaciones dadas por los demás niños, utilizando las nociones adelante-atrás, cerca-lejos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales del entorno • Recursos humanos 	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Indicador de evaluación</p> <p>Se orienta en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos.</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
Nombre:		Nombre:		Nombre:
Firma:		Firma:		Firma:

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: LA GALLINITA CIEGA

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo “RONDA DE LOS CONEJOS”.
<https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI>
- ✓ Dara a conocer las reglas del juego: no empujar a sus compañeros, mantener sus posiciones.
- ✓ Salir al patio y sentarse en el piso
- ✓ Seleccionar un participante para que ocupe el papel de gallinita ciega, el mismo que se le vendará los ojos con un pañuelo de forma que no pueda ver nada y sí deberá encontrar al resto.
- ✓ El resto de niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La gallinita debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
- ✓ La tarea de la gallinita consiste en atrapar a algunos de los niños, que pueden moverse pero con cuidado y dentro del espacio determinado. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta se intercambian los papeles.
- ✓ Para jugar este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil:
Gallinita, gallinita ¿qué se te perdió en el pajar? Una aguja y un dedal.... entonces da tres vueltas y lo encontrarás.

Este taller fue evaluado mediante una ficha de observación que comprenderá los siguientes parámetros para evaluar la destreza.

Lista de Cotejo 4: Barra de equilibrio

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: La gallinita ciega.

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Orientarse en el espacio haciendo desplazamientos en base a señales dadas con las nociones: entre, con, adelante-detrás, cerca-lejos.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA

No.	Nombres	Demuestra seguridad en sí mismo al vendarse los ojos			Se orienta en el espacio			Se ubica en relación a las nociones cerca, lejos.		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X				X		X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X			X			X		
5	Chacón Valentina	X				X		X		
6	Díaz Mikaela	X			X			X		
7	Hidalgo Noah	X				X		X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X			X		
10	Muñoz Ander	X			X				X	
11	Parra Sabrina	X			X				X	
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñañiel Isis	X				X		X		
14	Pilamunga Emilio	X			X			X		

15	Ramos Erick	X			X			X		
16	Rodríguez José	X			X			X		
17	Rueda Jazmín	X			X				X	
18	Sánchez Mauricio	X				X		X		
19	Torres Jesús	X				X		X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X			X			X		

EJERCICIOS DE EQUILIBRIO



Es la capacidad de orientar correctamente la coordinación del cuerpo en el espacio, con destreza y habilidad, a través del esquema corporal en el entorno.

El equilibrio correcto es la base fundamental en la coordinación dinámica y con esto cualquier actividad sin dependencia de los integrantes superiores e inferiores.

Un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y cualquier actividad independiente de los miembros superiores e inferiores.

El equilibrio corporal se constituye y desarrolla en base a las informaciones viso-espaciales.


Objetivos:

- Desarrollar y mejorar las habilidades y destreza básicas con especial incidencia en los equilibrios.
- Desarrollar y mejorar el equilibrio estático y dinámico.
- Mejorar la capacidad de ajuste postural.
- Adquirir confianza ante situaciones de equilibrio.

Taller 5: Barra de equilibrio

El equilibrio es parte del desarrollo corporal dinámico, pues permite que el niño posea estabilidad corporal, y logre disfrutar del movimiento.

Objetivo: Permitir la coordinación viso motora, equilibrio y ritmo en sus movimientos corporales.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO					
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos	Grupos: 3 a 5 años				
Nombre de la actividad: BARRA DE EQUILIBRIO	Año lectivo: 2020-2021				
Objetivo general: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.	Tiempo estimado de duración: 20 minutos				
Estrategia Lúdica: mejor dominio del equilibrio					
AMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR	
Expresión corporal y motricidad	Mantener el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20cm) logrando un adecuado control postural.	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>Cantar la canción "Arriba las manos"</p> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponer reglas de juego • Revisar el área donde se desarrollará el juego • Colocar los materiales en el suelo. • Realizar la caminata sobre los materiales. • Colocar ladrillos para obtener altura. • Con la ayuda de la maestra familiarizase con la altura. <p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transitar por encima del camino realizado con las tablas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabla robusta y lisa de 1 ½ de largo por 10cm de ancho • 2 ladrillos o adoquines 	<p style="text-align: center;">Técnica</p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;">Instrumento</p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;">Indicador de evaluación</p> <p>Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura (aprox. 20cm) logrando un adecuado control postural.</p>	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: BARRA DE EQUILIBRIO

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo “ARRIBA LAS MANOS”.

<https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo>

- ✓ Exponer reglas de juego: no empujar a sus compañeros, levantar la mano si desea hablar.
- ✓ Revisar e inspeccionar el área para verificar que esté libre de peligros, de preferencia situarse en un área lisa y despejada de piedras o cualquier otra cosa de peligro.
- ✓ Colocar los materiales como la tabla en el piso para que el niño se familiarice con los objetos.
- ✓ Permitir que el niño realice actividades o caminatas sobre la tabla que se encuentra en el piso.
- ✓ Colocar ladrillos debajo de los extremos de la tabla para obtener una altura de 20cm, aproximadamente.
- ✓ Con la ayuda de la maestra pasar sobre la tabla, posterior realizar el recorrido de manera autónoma.

Este taller fue evaluado mediante una ficha de observación que comprenderá los siguientes parámetros para evaluar la destreza.

Lista de Cotejo 5: Barra de equilibrio

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: Barra de equilibrio

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Equilibrar el cuerpo al caminar sobre una línea recta, sobre curvas y líneas quebradas con una altura aproximada de 20 cm, alcanzando un adecuado control postural.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA


No.	Nombres	Respeto las reglas del juego			Mantiene el equilibrio durante el recorrido			Termina el recorrido de manera autónoma		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X			X			X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X			X			X		
5	Chacón Valentina	X			X				X	
6	Díaz Mikaela	X			X				X	
7	Hidalgo Noah	X				X		X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X			X		
10	Muñoz Ander		X		X			X		
11	Parra Sabrina	X				X		X		
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñafiel Isis	X			X			X		
14	Pilamunga Emilio	X			X			X		
15	Ramos Erick	X			X			X		

16	Rodríguez José		X		X			X		
17	Rueda Jazmín		X		X			X		
18	Sánchez Mauricio		X		X			X		
19	Torres Jesús	X			X			X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X			X				X	

Taller 6: Carrera de obstáculos

La carrera de obstáculos son pruebas realmente divertidas que cautivan tanto a los niños grandes como a los más pequeños. Los niños pequeños pueden disfrutar de este maravilloso juego adaptándolo a su edad y a las actividades al aire libre en el Centro Infantil.

Objetivo: Permitir el desarrollo del dominio psicomotor dinámico, fortaleciendo la tonicidad muscular de brazos y piernas.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO				
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: CARRERA DE OBSTACULOS			Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.			Tiempo estimado de duración: 30 minutos	
Estrategia Lúdica: Desarrollar el dominio psicomotor				
ÁMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motricidad	Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Actividades iniciales y calentamiento</p> <p style="text-align: center;"><u>DE SARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponer reglas de juego. • Observar el recorrido a realizar. • Identificar materiales. • Formar una fila. • Empezar el recorrido con tres obstáculos. • Incrementar progresivamente los obstáculos. <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dificultad media: • Andar a gatas por debajo de una escoba sostenida entre dos sillas. • Saltar sobre una escoba suspendida entre los travesaños de dos sillas. • Caminar entre dos muebles casi juntos, de manera que el niño tenga que ponerse de costado para caber entre ellos. • Pasar de pie de un taburete a otro, bajo la supervisión del adulto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Escoba • Cajas • Muebles • Cuerda 	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;"><u>Indicador de evaluación</u></p> <p>Camina, corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
Nombre:		Nombre:		Nombre:
Firma:		Firma:		Firma:

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: CARRERA DE OBSTÁCULOS

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo “SOL SOLECITO”.

<https://www.youtube.com/watch?v=ydWNFMCn-JE>

- ✓ Exponer reglas de juego: no empujar a sus compañeros, levantar la mano si desea hablar, respetar turnos.
- ✓ Observar y explicar el recorrido que se va a realizar.
- ✓ Identificar los materiales que se van a utilizar para este recorrido.
- ✓ Formar dos filas para la realización del ejercicio.
- ✓ Empezar el recorrido con tres obstáculos.
- ✓ Aumentar obstáculos progresivamente
- ✓ Saltar por encima de una escoba sostenida por dos niños en una altura de 20cm aproximadamente.
- ✓ Caminar entre dos muebles casi juntos, de manera que el niño tenga que ponerse de costado para caber entre ellos.
- ✓ Pasar de pie de un taburete a otro, bajo la supervisión del adulto.

Este taller fue evaluado mediante una ficha de observación que comprenderá los siguientes parámetros para evaluar la destreza.

Taller 6: Carrera de obstáculos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: Carrera de obstáculos

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Saltar, caminar, correr de un punto a otro de manera sincronizada, combinando los ejercicios y las formas de desplazamiento a diferentes velocidades en una superficie plana e inclinada con diferentes obstáculos.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA


No.	Nombres	Respeto las reglas del juego			Mantiene el equilibrio durante el recorrido			Termina el recorrido de manera autónoma		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X			X			X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X			X			X		
5	Chacón Valentina	X				X		X		
6	Díaz Mikaela	X			X			X		
7	Hidalgo Noah	X			X			X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X			X		
10	Muñoz Ander	X				X		X		
11	Parra Sabrina	X				X		X		
12	Pérez Matías	X				X		X		
13	Peñañiel Isis	X			X			X		

14	Pilamunga Emilio	X			X				X	
15	Ramos Erick	X			X				X	
16	Rodríguez José	X			X			X		
17	Rueda Jazmín	X			X			X		
18	Sánchez Mauricio	X			X			X		
19	Torres Jesús	X			X				X	
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X			X			X		

Taller 7: La rayuela

Es una actividad muy divertida a la que juegan los niños. Se trata de un juego que ayuda a los niños a aprender los números y despierta sus habilidades como contar, razonar y sobre todo mejorar su equilibrio. Este es un juego que ayuda al desarrollo motor de los niños.

Objetivo: Permite el desarrollo del pensamiento lógico, mayor agilidad, coordinación y fuerza.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO					
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos				Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: LA RAYUELA				Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.				Tiempo estimado de duración: 30 minutos	
Estrategia lúdica: Agilidad y coordinación motora.					
ÁMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR	
Expresión corporal y motricidad	Saltar sobre un pie o sobre otro de manera autónoma. Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	<u>INICIO</u> Actividades iniciales Saludo	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza de diferentes colores • Recursos humanos 	<u>Técnica</u> Observación <u>Instrumento</u> Lista de cotejo <u>Indicador de evaluación</u> Salta sobre un pie o sobre otro de manera autónoma. Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	
		<u>DE SARROLLO</u> <ul style="list-style-type: none"> • Salir al patio • Explicar las reglas del juego. • Realizar ejercicios de calentamiento. • Dibujar la rayuela el piso con tiza. • Observar a la maestra como realiza el ejercicio. • Empezar el ejercicio de manera autónoma. 		Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	
		<u>CIERRE</u> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en círculo sobre un cojín vamos a contestar las siguientes preguntas: • ¿Qué aprendí? • ¿Cómo lo hice? • ¿Cómo me sentí? 			
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: LA RAYUELA

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo “PERIQUITO SE PARECE A SU MAMÁ”.

<https://www.youtube.com/watch?v=wVINYXff2ZM>

Exponer reglas de juego: no empujar a sus compañeros, levantar la mano si desea hablar, respetar turnos.

- ✓ Salir al patio.
- ✓ Realizar ejercicios de calentamiento: dar saltos en un solo pie y dos pies.
- ✓ Dibujar un diagrama compuesto por 10 cuadros, luego escribir el número del 1 al 10, con diversos colores de tiza. Se puede hacer una rayuela mayor o menor, dependiendo del tamaño y las capacidades de los niños.
- ✓ A continuación para empezar el juego, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadrado y lanzar la ficha, el cuadrado donde caiga la ficha será el lugar donde el niño no puede pisar.
- ✓ El niño comenzará el círculo con un salto a un solo pie (si hay un solo cuadrado) y a dos pies (si el cuadrado es doble). El objetivo es, ir pasando la ficha de cuadrado en cuadrado hasta el número 10 y volver.
- ✓ Si el niño se cae o la ficha sale del cuadro, será el turno del siguiente jugador.
- ✓ También se puede innovar en este juego. Se puede hacer la rayuela con diferentes formatos para facilitar u obstaculizar el juego. Cuenta la creatividad.

Lista de Cotejo 6: La rayuela.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: la rayuela

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Saltar sobre un pie o sobre otro de manera autónoma.

Hacer ejercicios que potencien los movimientos articulados de partes gruesas del cuerpo como la cabeza, el tronco, y las extremidades.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA

No.	Nombres	Respeto las reglas del juego			Salta sobre un pie de manera autónoma			Realiza el recorrido completo		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X			X			X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X			X			X		
5	Chacón Valentina	X				X		X		
6	Díaz Mikaela	X			X				X	
7	Hidalgo Noah	X			X			X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X			X		
10	Muñoz Ander	X				X		X		
11	Parra Sabrina	X			X			X		
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñafiel Isis	X			X			X		
14	Pilamunga Emilio	X				X		X		



15	Ramos Erick	X				X		X		
16	Rodríguez José	X			X				X	
17	Rueda Jazmín	X			X			X		
18	Sánchez Mauricio	X			X			X		
19	Torres Jesús	X			X			X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X			X			X		

Lista de Cotejo 8: Los meseros

Esta actividad es muy divertida para los niños es un ejercicio de coordinación y equilibrio que fomenta la ejercitación de cuerpo y la mente como la importancia del trabajo en equipo.

Objetivo: Potenciar la coordinación y el equilibrio para mejorar la motricidad gruesa.

Mejorar los reflejos mientras se juega.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO				
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: LOS MESEROS			Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Estructurar su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización d una adecuada imagen corporal.			Tiempo estimado de duración: 30 minutos	
Estrategia lúdica: Coordinación y equilibrio				
ÁMBITOS	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motricidad	Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Cantar la canción “Arriba las manos”</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponer reglas de juego. • Trazar en el piso un recorrido. • Entregar materiales a los niños. • Dar instrucciones del juego. • Realizar el recorrido establecido. <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementar la dificultad del juego con movimientos corporales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza • Mesas • Sillas • Globos • Platos • Cinta adhesiva 	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;"><u>Indicador de evaluación</u></p> <p>Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
Nombre:		Nombre:		Nombre:
Firma:		Firma:		Firma:

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: LOS MESEROS

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo y una canción “LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO”.

<https://www.youtube.com/watch?v=4-D0eju-8QU>

Exponer reglas de juego: no empujar a sus compañeros, levantar la mano si desea hablar, respetar turnos.

- ✓ Salir al patio, realizar las actividades iniciales.
- ✓ Dibujar en el piso una pista y ubicar varios obstáculos para que se sean atravesados.
- ✓ Entregar a los niños los materiales: un globo sobre un plato (al comienzo se debe fijar el globo al plato con cinta adhesiva para facilitar su traslado).
- ✓ Solicitarle al niño que ubique el plato encima de la mano.
- ✓ Hacer un recorrido para que no se caiga el globo
- ✓ Conforme se van familiarizando con las actividades, debe aumentar la dificultad del juego.

Taller 8: Los meseros
FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: los meseros

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Usar el lado con mayor fuerza (dominante) en la realización de las actividades, es decir, la mano, ojo y pie.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA

No.	Nombres	Emplea su lado dominante			Logra sostener el globo en equilibrio			Realiza el recorrido completo		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine		X		X			X		
2	Cañar Gabriela	X				X		X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X			X			X		
5	Chacón Valentina	X			X			X		
6	Díaz Mikaela	X			X			X		
7	Hidalgo Noah	X			X			X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X			X		
10	Muñoz Ander	X			X			X		
11	Parra Sabrina		X		X			X		
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñafiel Isis	X				X		X		
14	Pilamunga Emilio	X			X			X		
15	Ramos Erick	X			X			X		


16	Rodríguez José	X			X				X	
17	Rueda Jazmín	X			X				X	
18	Sánchez Mauricio	X			X			X		
19	Torres Jesús	X			X			X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X				X		X		

Taller 9: Líneas de colores

Esta actividad es muy divertida para los niños consiste en seguir las rutas marcadas con un material, mediante esto el niño explorará sus habilidades y desarrollar su equilibrio.

Objetivo: Potenciar la coordinación y el equilibrio para mejorar la motricidad gruesa.

Mejorar los reflejos mientras se juega.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO				
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años	
Nombre de la actividad: LINEA DE COLORES			Año lectivo: 2020-2021	
Objetivo general: Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo.			Tiempo estimado de duración: 30 minutos	
Estrategia lúdica: Coordinación y equilibrio				
ÁMBITOS	DE STREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES PARA EVALUAR
Expresión corporal y motricidad	Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Cantar la canción “Brinca y para ya”</p> <p style="text-align: center;"><u>DE SARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponer reglas de juego. • Trazar en el piso un recorrido. • Entregar materiales a los niños. • Dar instrucciones del juego. • Realizar el recorrido establecido. <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementar la dificultad del juego con movimientos corporales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva de colores. • Materiales del entorno 	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;"><u>Indicador de evaluación</u></p> <p>Realiza ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.</p>
ELABORADO		REVISADO		APROBADO
Nombre:		Nombre:		Nombre:
Firma:		Firma:		Firma:

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: LÍNEAS DE COLORES

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo y una canción “BRINCA Y PARA YA”.

<https://www.youtube.com/watch?v=LNzrq9pHI0w>

Exponer reglas de juego: no empujar a sus compañeros, levantar la mano si desea hablar, respetar turnos.

- ✓ Salir al patio, realizar las actividades iniciales.
- ✓ Trazar en el piso los recorridos a realizarse con cinta adhesiva de colores (puede ser colores primarios), la cinta adhesiva puede tener varias formas de líneas (recta, ondulada, zig-zag) formando un camino.
- ✓ Entregar a los niños los materiales: palos para que puedan sostenerlo y equilibrarse durante el recorrido.
- ✓ Realizar el recorrido establecido por cada uno de los caminos realizados con la cinta adhesiva.
- ✓ Se les puede incentivar a los niños a imaginar que están pasando por un puente y tiene que caminar sobre las líneas coordinando pie izquierdo y pie derecho.
- ✓ Conforme se van familiarizando con las actividades se debe aumentar la dificultad del juego, se pueden realizar las pruebas saltando con un solo pie y en dos pies.

Lista de Cotejo 7: Líneas de colores

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: líneas de colores

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Expresión corporal y motricidad

Competencia: Ejecutar ejercicios de equilibrio tanto dinámico como estático, teniendo bajo control los movimientos de las partes gruesas del cuerpo para ir estructurando la motricidad facial y gestual de los niños según la estructura por lapsos cortos de tiempo.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA

No.	Nombres	Contra la el equilibrio durante el recorrido			Camina de manera coordinada sobre las líneas			Salta en un solo pie por los caminos trazados		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X			X			X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X			X			X		
5	Chacón Valentina	X				X		X		
6	Díaz Mikaela	X			X			X		
7	Hidalgo Noah	X				X		X		
8	Lescano Ariel	X				X		X		
9	Luna Adrian	X			X			X		
10	Muñoz Ander	X			X			X		
11	Parra Sabrina		X		X			X		
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñañiel Isis	X			X				X	


14	Pilamunga Emilio	X			X				X	
15	Ramos Erick	X			X			X		
16	Rodríguez José		X		X			X		
17	Rueda Jazmín	X			X			X		
18	Sánchez Mauricio	X			X			X		
19	Torres Jesús	X			X			X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X			X			X		

Taller 10: Los naipes del amor

Este juego es muy divertido para los niños, porque a veces los niños juegan pero se enojan y no saben perder, solo les gusta ganar, con esta actividad el niño va a jugar, y a controlar sus emociones.

Objetivo: Fortalecer el desarrollo socio-afectivo mediante la lúdica.

Desarrollar los reflejos al momento de jugar.

 CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL LUCERITO					
PLANIFICACIÓN POR EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					
Experiencia de aprendizaje: Jugando nos divertimos			Grupos: 3 a 5 años		
Nombre de la actividad: LOS NAIPES DEL AMOR			Año lectivo: 2020-2021		
Objetivo general: Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.			Tiempo estimado de duración: 30 minutos		
Estrategia lúdica: desarrollo socio-afectivo					
ÁMBITOS	DE STRE ZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORE S PARA EVALUAR	
Convivencia	<p>Demostrar interés ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar.</p>	<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Cantar la canción “Las emociones”</p> <p style="text-align: center;"><u>DE SARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponer reglas de juego. • Trazar un recorrido. • Dar instrucciones del juego. • Realizar el recorrido establecido. <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementar la dificultad del juego con movimientos corporales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tela cambrela • Foamix rojo • Silicona 	<p style="text-align: center;"><u>Técnica</u></p> <p>Observación</p> <p style="text-align: center;"><u>Instrumento</u></p> <p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;"><u>Indicador de evaluación</u></p> <p>Demostrar interés ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar.</p>	
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
Nombre:		Nombre:		Nombre:	
Firma:		Firma:		Firma:	

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: LÍNEAS DE COLORES

Desarrollo del taller

- ✓ Es recomendable empezar el taller aplicando las actividades iniciales como es el saludo y una canción “LAS EMOCIONES”.

<https://www.youtube.com/watch?v=pMt7XGLg600>

Exponer reglas de juego: no empujar a sus compañeros, levantar la mano si desea hablar, respetar turnos.

- ✓ Salir al patio, realizar las actividades iniciales.
- ✓ Trazar el recorrido donde se va a realizar el juego.
- ✓ Tres niños se disfrazan de amor con un corazón grande.
- ✓ Los niños corren y al escuchar el sonido de la campana salen los naipes y el niño tiene que hacer las mil formas para que no se deje atrapar, pero si le atrapo hay la situación que el naipe tiene que abrazarle.
- ✓ Realizar el juego del gato y ratón y si el ratón se deja comer por el gato, el naipe debe estar atento y correr atrapar a ese niño y brindarle un abrazo al niño que fue comido por el gato.
- ✓ Conforme se van familiarizando con las actividades se debe aumentar la dificultad del juego, se pueden realizar las pruebas saltando con un solo pie y en dos pies.

Lista de Cotejo 8: Los naipes del amor

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la actividad: Los naipes de colores

Grupo: 3 a 5 años

Ámbito: Convivencia

Competencia: Demostrar interés ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar.

1	SIEMPRE
2	A VECES
3	NUNCA

No.	Nombres	Contra las emociones			Obedece reglas del juego			Se integra en el juego		
		S	AV.	N	S	AV.	N	S	AV.	N
1	Albán Katherine	X			X			X		
2	Cañar Gabriela	X			X			X		
3	Cascante Alejandra	X			X			X		
4	Cortez Liam	X				X		X		
5	Chacón Valentina	X				X		X		
6	Díaz Mikaela	X			X			X		
7	Hidalgo Noah	X			X			X		
8	Lescano Ariel	X			X			X		
9	Luna Adrian	X			X				X	
10	Muñoz Ander	X			X				X	
11	Parra Sabrina	X			X			X		
12	Pérez Matías	X			X			X		
13	Peñafiel Isis	X			X			X		
14	Pilamunga Emilio	X			X			X		

15	Ramos Erick	X			X			X		
16	Rodríguez José	X			X			X		
17	Rueda Jazmín	X			X			X		
18	Sánchez Mauricio	X				X		X		
19	Torres Jesús	X				X		X		
20	Villacis Santiago	X			X			X		
21	Vicuña Alexis	X			X				X	

2.5 Conclusiones Capítulo II

- Se observó que los docentes emplean el currículo de educación inicial; sin embargo el desinterés de los niños y padres de familia ha obstaculizado desarrollar ciertas capacidades, destrezas y logros a alcanzar en los estudiantes.
- El trabajo de investigación realizado cuenta con una diversidad de actividades donde no solo se desarrolla el área motriz, sino también el área social y afectiva siendo un complemento integral en el desarrollo de los niños.
- Esta guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 3 a 5 años, indica actividades en la que las docentes y padres de familia pueden potenciar en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. Las docentes deben poseer conocimientos amplios sobre el desarrollo de este contenido, ya que es importante que conozcan diversas formas ingeniosas para el uso de los materiales y recursos para estimular el desarrollo motor de los niños.
- Se ha podido evidenciar la importancia esencial de integrar a la familia como eje articulador de procesos educativos y vivenciales dentro del contexto escolar, así como a los docentes y demás miembros de la comunidad.
- Las principales fortalezas identificadas en los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito, se relacionan con el correr, caminar, saltar, cantar, desplazarse y jugar libremente, además de contar con los padres colaboradores y participativos en las actividades que enmarcan el desarrollo integral de sus hijos.
- Es necesario el planteamiento de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, que incluyan actividades variadas y enfocadas en el equilibrio, dinámico y estático, además de contar con parámetros de evaluación para el respectivo análisis como el postest.
- En mi labor como docente profesional puedo decir que esta experiencia fue muy enriquecedora en todos los ámbitos en especial de proyectos futuros de la primera infancia que requiere de mucha dedicación y amor por la profesión.

CAPITULO III

APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Evaluación de expertos

Para que la propuesta planteada sea válida se tomó en cuenta la cooperación de especialistas en el área de Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, estos expertos por su nivel de experticia constituyen un aval para la investigación donde las exhaustivas revisiones y posteriores recomendaciones dan a la propuesta planteada una validez. Se ha manejado un instrumento de validación con parámetros determinativos que ayuden a comprobar su argumentación, orden, importancia, felicidad y valoración integral, los indicadores de evaluación de cada criterio fueron; siempre, a veces, nunca. En esta validación se contó con los siguientes expertos:

La Magister en Ciencia de la Educación mención Educación Parvularia Bayas Castillo Wilma Narcisa docente de la Unidad Educativa Gabriel Urbina con cédula de identidad 1802536555, con 23 años de experiencia valoró con Excelente la propuesta planteada, ya que la manera en cómo está planteada y el orden que posee es el apropiado además contiene una argumentación consistente, la propuesta guarda una estrecha relación entre la problemática en la que se basó esta investigación y la guía a utilizar para el proceso del desarrollo motriz, con una redacción clara sin caer en tergiversación. Razón por la cual es fácil de comprender cómo está diseñada y poder aplicarla sin dificultad, tanto por expertos en la materia como por personas sin formación en esta área. Y por último recomendó la socialización de la guía con el fin de poder implementarla en el ámbito educativo.

De la misma manera, la Magister en Administración Educativa y Docencia Universitaria docente de la Unidad Educativa Gabriel Urbina con cédula de identidad 1802740454 con 18 años de experiencia valoró con Excelente, determinando que este trabajo es un aporte productivo para el ámbito educacional, basado en una estructura y argumentación concreta, además tiene lógica y es importante ya que será fuente de desarrollo para otros actores educativos ya que es de fácil manejo para su implementación ya que engloba un aspecto importante y necesario, ya que es la base fundamental de hoy en día, además se recomienda hacer mayor énfasis en la evaluación ya que debe ser siempre novedosa y adecuada para cada taller.

Finalmente, el Magister en Educación Básica docente de la Unidad Educativa Gabriel Urbina con cédula de identidad 1804093563 valoro como Bueno, pues manifiesta que es un aporte significativo para el desarrollo de la motricidad gruesa en el proceso de enseñanza

aprendizaje, ya que el niño por su condición aprende jugando y que el material utilizado abarca todo lo estipulado dentro del currículo educativo consiguiendo así mejorar la calidad educativa dentro del ámbito de expresión corporal en el nivel inicial, puesto que cuenta con argumentación, actividades y sobre todo está guiada a una realidad de comprensión y desarrollo, la estructuración está bien planteada, su lógica es fundamental y es muy manejable, es así como este trabajo se considera factible dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como herramienta fundamental del que hacer educativo nacional.

3.2 Evaluación de usuarios

La propuesta que se plantea se propone una alternativa de solución a los múltiples problemas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños, en tal virtud cada procedimiento está basado con el fin de aplicarlo correctamente para su buena labor.

Con la finalidad de efectuar el estudio de factibilidad a cerca de la búsqueda de opciones para el desarrollo de la motricidad se ha seleccionado tres usuarios; tomando en cuenta el cargo que ocupan dentro la Institución, el nivel de preparación académica, su carga horaria, años de servicio, calidad educativa, calidad personal, disposición para comprometerse con la encuesta, análisis y práctica de la opción presentada. Está integrada por un elemento humano conocedor del proceso educativo: la Directora de Centro de Educación Inicial Lucerito responsable del ámbito académico y educativo de la institución y dos licenciadas docentes en Educación Inicial, su experiencia académica esta entre 8 y 15 años en la formación de los estudiantes del nivel inicial con instrucción de Tercer nivel.

Para la evaluación de usuarios se realizó a las docentes del Centro de Educación Inicial Lucerito, donde se realizó un documento de validación de estructura, bases argumentativas, metodología y la guía de actividades lúdicas para impulsar el desarrollo motor. La calificación cualitativa fue utilizada en este ámbito, es así que se pudo verificar que han habido avances significativos en el proceso de investigación y que la comunidad educativa tendrá grandes impactos con este proyecto, el presente proyecto tiene ventajas positivas en los ámbitos socio emocionales.

La Lic. Zavala Hidalgo Yesenia de los Ángeles portadora de la cédula de identidad: 1803243193 y tras evaluar la propuesta consideró que es un trabajo muy conveniente y lo valora como excelente porque llena las expectativas de ser un trabajo de investigación basado en fuentes confiables acerca del área de educación inicial. Añade también, que la propuesta está realizada con información clara y relevante para poder hacer uso de ella y recomienda que

el trabajo sea aplicado con temporalidad y a la vez manifiesta actividades lúdicas ayuda mucho en el desarrollo de la motricidad.

De la misma manera, la Lic. Tite Pilla Carmen Nereida con cédula de identidad: 1804021424, evaluó la propuesta como un excelente, debido a que dirige de manera apropiada al maestro para que pueda ayudar al desarrollo motriz de los niños a partir de actividades a realizar en el ámbito educativo. Por otro lado, la estructura y la argumentación que posee la propuesta guarda lógica con la edad a la que va dirigida, es decir, niños de nivel inicial, y ella misma plantea que el impacto del trabajo investigativo debería ser regional.

Finalmente, la Lic. Valencia Torres Dhana Ariela con cédula de identidad: 1803195500, tras la valoración de la propuesta también menciona que el contenido que guarda tiene relación con la problemática establecida con los educandos de inicial. La parte investigativa del trabajo fue calificada como excelente porque la guía cumple con todos los objetivos propuestos por todo esto considera que la propuesta es dinámica y que puede llegar fácilmente al niño, y a la vez considera que es un medio de aprendizaje.

Concluyendo que las docentes de educación inicial como usuarias de la guía de actividades lúdicas, es una estrategia para que los niños puedan desarrollar la motricidad gruesa, a través del aplicativo móvil con la finalidad de que el niño le tome el gusto a las actividades y así lograr un desarrollo completo de los niños de educación inicial que sea aplicado en las instituciones, ya que la propuesta comprende a niños, padres y maestros

3.3 Evaluación de resultados

Se socializo mediante un taller la guía de actividades lúdicas dirigida a las docentes del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito para presentar la propuesta y como está constituida la misma. En este se dio a conocer la estructura de la Guía de actividades lúdicas y como puede ser aplicado en el proceso de enseñanza aprendizaje, además estuvo encaminado a lo teórico y práctico ya que en lo teórico se dio a conocer la importancia de la motricidad gruesa y su base de formación esencial en los primeros años de Educación y en lo práctico se realizó grupos de trabajo para desarrollar cada uno de los talleres lo que originó que los docentes entendieran el propósito de esta actividad ya que generó en ellos motivación, imaginación y entusiasmo para aplicarlo en su diario vivir.

Al finalizar el taller se dotó la propuesta a cada docente para su respectivo análisis más detallado seguido de un instrumento de validación para dar su punto de vista valorativo a lo actuado en esta investigación, además se invitó a adaptar esta propuesta en cada uno de sus

años a cargo para obtener resultados favorables en estudiantes que aún tiene dificultades para desarrollar la motricidad.

3.4 Resultados de la propuesta

Como parte de este proceso se aplicó la lista de cotejo, que contiene ítems de valoración desde siempre representado con (3), a veces representado con (2) y nunca se lo represento con (1). Después de la aplicación a los profesores de educación inicial y la tabulación de los resultados se concluyó que:

Los profesores consideran que la guía de actividades lúdicas es novedosa, entendible e idónea para ser aplicada con los niños del nivel inicial, además tienen coherencia, organización y secuencia, con una metodología aplicable al nivel inicial y con recursos de fácil acceso.

Los datos arrojados dan a conocer que los docentes consideran a la guía como un elemento más efectivo que las actividades realizadas cotidianamente, pues, abordan de manera universal los ejes del currículo de Educación Inicial, considerándola como novedosa y auténtica al integrar la actividad lúdica, al final de la aplicación de cada una de las actividades que se encuentran en la guía resultó una progreso en el desarrollo de la motricidad.

Por ende se puede deducir que la propuesta de actividades lúdicas abarcadas en talleres para desarrollar la motricidad gruesa es admisible para el grupo encuestado de usuarios, lo que enfatiza su práctica y su utilidad total.

Finalmente, se ha observado que el niño no se complica con los obstáculos que tiene cada juego y lo realizan con facilidad, lo más importante de resaltar es que les parece importante y entendible la aplicación, divertida y llama mucho la atención al niño y logrando así cumplir todos los retos establecidos en cada uno de los juegos.

Las docentes manifiestan que para el desarrollo de la guía se tomó en cuenta los ámbitos y objetivos de aprendizaje, mismos que están relacionados con la expresión corporal y la motricidad del Currículo de Educación Inicial, las técnicas y estrategias utilizadas en la aplicación han permitido que el grupo tenga mejor desarrollo de la motricidad.

Tabla 5: Cuadro comparativo de la ficha de observación

Niños que responden en el diagnóstico	Niños que responden luego de la aplicación de la propuesta
Se pudo observar que solo el 30% de los niños ejecuta y se desplaza en el espacio total para realizar movimientos coordinados	El 90 % de los niños tiene el interés de ejecutar y desplazarse en el espacio total para realizar movimientos coordinados.
El 12% identifica el lado derecho de su cuerpo	El 85% de los niños, identifica el lado derecho de su cuerpo
El 26% de los niños, domina su cuerpo y posee equilibrio	El 90% de los niños, tiene mejor dominio su cuerpo y poseen mejor equilibrio
El 36% de los niños, tiene agilidad al ponerse de pie.	El 95% de los niños tienen mayor agilidad al ponerse de pie
El 27% de los niños le pega al balón con el lado dominante	El 85% de los niños puede pegarle con mayor facilidad el balón con su lado dominante.
El 39% de los niños arroja para arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra	El 90% de los niños, arroja para arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra con mayor facilidad.
El 23% de los niños, recoge un objeto del suelo mientras corre	El 85% de los niños, recoge con mayor facilidad un objeto que está en el suelo mientras corre.
El 33% de los niños, se sostiene en un solo pie	El 90% de los niños, pueden sostenerse en un solo pie sin dificultades.
El 30% de los niños, camina sobre un círculo sin salirse de la línea	El 85% de los niños, mejoro el equilibrio para caminar sobre un circulo sin salirse de la línea
El 27% de los niños, salta sobre un obstáculo	El 90% de los niños logran saltar sobre un obstáculo con los pies juntos sin dificultades.

Elaborado por: Verónica Chifla

3.5 Evaluación de impactos o resultados

La propuesta presentada en la presente investigación alcanzó los resultados deseados ya que se cumplió con el objetivo planteado. Elaborar estrategias innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños de Educación Inicial donde se evidencia que los resultados porcentuales en un inicio fueron intermedios y bajos y que al finalizar la subida fue notable ya que han alcanzado un nivel más alto y representativo dejando como evidencia que la propuesta utilizada para desarrollar la motricidad contribuyó significativamente en dicho proceso, por lo que, su aplicabilidad es factible ya que el 90% alcanzaron un nivel satisfactorio con relación al desarrollo motriz en comparación con quienes se encuentran en un nivel moderado y aceptable 10%. Cabe recalcar que estos estudiantes siguen en el proceso, quienes van avanzando cada día en su desarrollo, por lo que se seguirá utilizando esta propuesta hasta alcanzar el nivel de desarrollo deseado en los niños.

Conclusiones Capítulo III

- Se detectó fortalezas y debilidades en el proceso del desarrollo de la motricidad en los niños del Centro de Educación Inicial Lucerito. Por lo que, a través de una intervención de aula, se pudo comprobar que las estrategias propuestas y empleadas durante el proceso del desarrollo motriz contribuyó significativamente en los niños del nivel inicial.
- Existen docentes que siguen aplicando técnicas tradicionales en el proceso del desarrollo motriz, y por ende los niños no sienten interés ni motivación al realizar algunas actividades. Por lo que es indispensable la aplicación de la guía de actividades lúdicas que propicien un mejor desarrollo de la motricidad, es decir desarrollando en los niños un interés al desarrollar las actividades.

Conclusiones generales

- La aplicación de la guía de las actividades lúdicas que realizaron las docentes con los niños de nivel inicial, tuvieron resultados positivos, puesto que con el uso de la misma fortalecieron la motricidad gruesa afianzaron su psicomotricidad al punto que se esperaba en el desarrollo de su intelecto.
- Se detectó fortaleza y debilidades en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro de Educación Inicial Lucerito. Por lo que, a través de una intervención de aula se pudo comprobar que las estrategias propuestas y empleadas durante este proceso de desarrollo, contribuyeron significativamente en el desarrollo de la motricidad en el grupo de estudio del nivel inicial en donde se realizó la investigación y aplicación.
- Del mismo modo frente a la poca aplicación de actividades lúdicas por parte de los docentes del nivel inicial, se realizó una guía de actividades tanto para docentes como para padres de familia, la misma que permitió actualizar el trabajo del desarrollo motriz para los niños del nivel inicial, permitiendo así desarrollar la motricidad, imaginación y creatividad de los niños que servirán para el crecimiento y desarrollo intelectual a futuro.

Recomendaciones

- El docente debe ser participe y orientador para asistir y despertar el interés para que los estudiantes desarrollen sus habilidades, capacidades y destrezas sobre todo en despertar el interés en los niños, el material utilizado debe ser motivador y dinámico para fortalecer lo aprendido en el aula y así alcanzar el desarrollo de la motricidad gruesa en el ámbito educativo.
- Elaborar planificaciones académicas con parámetros de desarrollo integral encaminando la imaginación y creatividad de los niños, donde se diseñe actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Es preciso que el docente aplique a diario dinámicas que motiven y despierten el interés de los niños para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa, recurriendo a la utilización de estrategias lúdica innovadoras que faciliten la aplicación y desarrollo de las mismas.
- Para que funcione bien la trilogía educativa deben estar inmersos los involucrados y buscar facilidades para fortalecer el desarrollo motriz en todo lugar y en todo momento.

Bibliografía

- Acosta, A. (Diciembre de 2016). *La Lúdica en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la escuela de Aplicación del Instituto Pedagógico "Manuela Cañizares" en la ciudad de Quito*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16543/1/T-UCE-0010-FIL-117.pdf>
- Allegri, V. M. (2019). *Juegos y Actividades de Creatividad para Niños y Adultos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/juegos-creatividad/>
- Andalucía, F. d. (2016). *Temas para la Educación. revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-6.
- Balseca, G. (S/D de S/M de 2016). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/T-UCE-0010-1566.pdf>
- Balseca, G. (2016). *EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "LUCIA FRANCO DE CASTRO" DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8929/1/T-UCE-0010-1566.pdf>
- Baque, J. (2013). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DEL FIAT, PARROQUIA MANGLARALTO, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERIODO LECTIVO 2013-2014*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/1051/TESIS%20JULIO%20BAQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baque, J. (S/D de MAYO de 2013). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/1051/1/TESIS%20JULIO%20BAQUE.pdf>
- Barbosa, A. (S/D de S/M de 2018). *IDEP.EDU*. Obtenido de IDEP.EDU: <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/Fomenta%20la%20creatividad%20en%20preescolar.pdf>
- Baretta, D. (2007). *Revista Didactica*.
- BCEP. (25 de ENERO de 2019). *Diferencias entre los Juegos y las Actividades Lúdicas*,. Obtenido de PLEIQ: <https://blog.pleiq.com/conoce-la-diferencia-que-hay-entre-los-juegos-y-las-actividades-ludicas-segun-las-nuevas-bcep-2018/>
- Bravo, L. (S/D de S/M de 2010). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/4352/Lesvia%20Bravo%20Rodr%C3%ADguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Seg%C3%BAn%20la%20autora%20el%20desarrollo,capaces%20de%20crear%20acciones%20imaginarias.>
- Carrillo, R. (2013). *Unidad de apoyo para el aprendizaje- Creatividad*. Obtenido de https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html
- Catalina, A. (S/D de S/M de 2015). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23211/1/TESIS.pdf>

- Catalina, A. (S/D de S/M de 2015). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23211/1/TESIS.pdf>
- Chimbo, E. (S/D de S/M de 2012). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/359>
- COGNITIVO, C. D. (26 de ENERO de 2017). La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil . *RED CENIT*, 2-3. Obtenido de RED CENIT: <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>
- contributors, E. (2019). Juegos Lúdicos. *ECU RED*, 222 - 512.
- Covarrubias, C. G. (2012). LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD. *Revista Xihmai*, 49.
- Dávalos, A. (S/D de S/M de 2016). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/16543>
- Díaz, L., Torroco, U., Martínez, M., & Valera, M. (2013). *Investigación en educación médica*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_abstract&lng=es#:~:text=La%20entrevista%20se%20define%20como,investigaci%C3%B3n%20cualitativa%2C%20para%20recabar%20datos.
- Espinosa, P. (2017). *La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil* *La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil*.
- Federacion de enseñana de Andalucía. (2011). *Temas para la educacion*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Galán, M. (2009). *La entrevista en Investigación*. Obtenido de http://manuelgalan.blogspot.com/2009_05_24_archive.html#:~:text=La%20entrevista%2C%20es%20la%20comunicaci%C3%B3n,obtener%20una%20informaci%C3%B3n%20m%C3%A1s%20completa.
- García, A. (2009). *La importancia del juego y desarrollo en educación infantil*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- Geraldine, G. (2015). La ludica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero. *Ibagué: Universidad del Tolima*.
- Gómez, T., Molano, P., & Rodríguez, S. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Gonzalez, M. (S/D de S/M de 2011). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2246/1/tps748.pdf>
- Grande, A. E. (2005). *Análisis de la encuesta*. Madrid: ESIC EDITORIAL.
- Guartatanga, D. (2009). *JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIADOR DEL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO*". Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>

- Guillermo Campos, N. H. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Hinojosa, V. (2016). "EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/6013/1/05%20FECYT%203045%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Irene, L. (1989). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *AUTODIDACTICA*, 19-37.
- Jaramillo, M. (S/d de S/N de 2010). Obtenido de COBUEC: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1620/1/F>
- Jiménez, F. y. (2011). APORTES DE LA MOTRICIDAD EN LA ENSEÑANZA. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 95 - 119.
- Linares, I. (2011). El juego infantil y su metodología. En I. Linares, *El juego infantil y su metodología* (pág. 36). Paraninfo.
- LOEI. (2015). *Reforma de Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/02/Reforma-al-Reglamento-de-la-LOEI.pdf>
- Ludicobox. (2018). *¿Cómo estimular la creatividad en los niños?* Obtenido de <https://www.ludicobox.com/como-estimular-la-creatividad-en-los-ninos/>
- Madrona, P. G. (2008). *HABILIDADES MOTRICES EN LA INFANCIA*. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.pdf>
- Martha, G. (03 de 07 de 2017). *cobuec*. Obtenido de Universidad de Cantabria : <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Mateo, S., & Soto, J. (2015). *LA ACTIVIDAD LÚDICA DESARROLLA LA PSICOMOTRICIDAD DEL NIÑO DE 5 AÑOS DE LA I.E.E. "NUESTRA SEÑORA DE ASUNCIÓN", DISTRITO DE HUAYLLAY – PROVINCIA DE PASCO*. Obtenido de http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/268/1/T026_04029916_T.pdf
- Mendoza, M. L. (2013). *LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS-AS*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6323/1/FCHE-CEP-494.pdf>
- Meneses, M. y. (2001). El juego en los niños: enfoque técnico. *REVISTA EDUCACIÓN*, 113-124.
- MINEDUC. (2014). *Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial*. Quito: MinEduc.

- Ministerio de Educacion de Colombia. (2009). *Desarrollo infantil y competencias*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-210305_archivo_pdf.pdf
- Moreno, J. (1997). EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ EN LA ETAPA INFANTIL. En J. Moreno, *EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ EN LA ETAPA INFANTIL* (págs. 1-35). Murcia: S/E.
- Narvaez, M. (2017). *Guia de actividades ludicas para el desarrollo de la motricidad gruesa*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3544/2/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0012.1.pdf>
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*.
- Paris, E. (29 de Mayo de 2011). *Desarrollo motor grueso y fino: desarrollo psicomotor en los bebés*. Obtenido de <https://www.bebesymas.com/desarrollo/desarrollo-motor-grueso-y-fino>
- Pazmiño, M. (s/d de Noviembre de 2009). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>
- PBS American. (2020). *Creatividad y los juegos*. Obtenido de <https://www.pbs.org/wholechild/spanish/parents/play.html>
- Piaget J. Lorenz K, E. E. (1982). *Juego y Desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
- Piaget Jean, B. (1971). *Psicología Evolutiva*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Piedra, V. S., & Piedra Vera, S. E. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Revista Cognosis*, 93 - 108.
- Puentes, L. (1995). *El juego*.
- Puertas, P. (2015). *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>
- RED, E. (ECU RED). Juegos Lúdico. *ECU RED*, 222-509.
- Ríos, J. E. (2015). *EL USO TERAPÉUTICO DE LOS JUEGOS DE MOTRICIDAD GRUESA, EN EL TRATAMIENTO DE LA HIPERACTIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 DEL INSTITUTO EDUCATIVO ANTONIO PEÑA CELI, DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2012-2013. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS*. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/15461/1/JOHANNA%20ELIZABETH%20RIOS%20BASTIDAS.pdf>
- Sanjinez, A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/477/SANJINEZ%20MORRONE%20AMELIA....pdf?sequence=1>
- Sanmartín Arce, R. (2000). La entrevista en el trabajo de campo. *Revista de Antropología Social* núm. 9, 105-126.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*.
- Semino, G. (2016). *NIVEL DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DEL DISTRITO DE CASTILLA-PIURA*. Obtenido de

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?isAllowed=y&sequence=3

Serrada, F. M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. *Redalyc.org*, 639-646.

Shunta, E. (2019). *La Motricidad fina en la Educación Inicial*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/6035/1/MUTC-000637.pdf>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Valdivieso, M. (2007). *El arte y el juego y su influencia para potenciar el desarrollo socio afectivo de las niñas y niños de uno a cinco años*. Obtenido de <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/1338/1/ULEAM-POSG-PARV-0003.pdf>

Vera, D. (S/D de S/M de 2017). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

Vera, D. (S/D de S/M de 2017). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

Vera, J. (S/D de S/M de 2018). *COBUEC*. Obtenido de COBUEC: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

Vygotsky, L. (1982). *Interacción entre enseñanza y desarrollo*.

Vygotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Obtenido de https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf

Zhunio, M. E. (2015). *INFLUENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES Y CUATRO AÑOS DEL CENTRO PREESCOLAR "LA COMETA" 2014*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22532/1/Tesis.pdf>

ANEXOS
Anexo 1. Validación Guía de Expertos
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL
FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Chifla Chuncho Verónica Maricela

Título: Elaboración de una guía de técnicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

Objetivo: Elaborar una guía de actividades lúdicas y recreativas, que ayuden a mejorar el desarrollo motriz en los niños y niñas.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:

Wilma Narciza Bayas Castillo

Número de cédula o identidad:

1802536555

Título de cuarto Nivel o posgrado:

Magister en Educación Parvularia

Número de Registro Senescyt:

1045-05-610663

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución) **Docente**

Unidad Educativa Gabriel Urbina

Teléfonos: **0984617353**

Correo electrónico:

narciso.vayas@educacion.gob.ec

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Deficiente
Contenido				
a) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	X			
b) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	X			

c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X			
d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X			
e) los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y el producto obtenido.		X		
Estructura				
f) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.		X		
g) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.		X		
h) Es pertinente y funcional para el mejoramiento de la problemática.		X		
Organización				
i) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.		X		
j) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X			
Factibilidad				
k) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.		X		

l) Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.		X		
m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.		X		

Por favor emita un comentario

1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?

La investigación se ha realizado minuciosamente y está bien estructurada, la cual tiene relación sistemática entre el problema metodológico y la aplicación.

2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

El contenido es relevante y será aplicable en cualquier institución educativa y contribuirá en forma significativa a los niños.

3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

La aplicación será un aporte más que significativo en los estudiantes, pues hoy en día los niños no realizan actividad física y esta propuesta es relevante en el ámbito Expresión corporal y motricidad.

4. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto?

LOCAL	REGIONAL	NACIONAL	INTERNACIONAL
X			

5. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor

Es una propuesta positiva para la comunidad educativa. Lo recomendable es que al finalizar se aplique en el aula de clases



Firma del evaluador
C.I. 1802536555

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Chifla Chuncho Verónica Maricela

Título: Elaboración de una guía de técnicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

Objetivo: Elaborar una guía de actividades lúdicas y recreativas, que ayuden a mejorar el desarrollo motriz en los niños y niñas.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:

Sefora Janeth Vargas Barrionuevo

Número de cédula o identidad:

1802740454

Título de cuarto Nivel o posgrado:

Magister en Administración Educativa y Docencia Universitaria

Número de Registro Senescyt:

1045-03-335493

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución) **Docente**

Unidad Educativa Gabriel Urbina

Teléfonos: **0988173215**

Correo electrónico:

vseforajaneth@yahoo.es

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Deficiente
Contenido				
a) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	X			
b) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	X			
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X			

d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X			
e) los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y el producto obtenido.	X			
Estructura				
f) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X			
g) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X			
h) Es pertinente y funcional para el mejoramiento de la problemática.	X			
Organización				
i) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	X			
j) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.		X		
Factibilidad				
k) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X			
l) Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	X			

m) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.		X		
--	--	---	--	--

Por favor emita un comentario

1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?

Concuerda con la investigación que se ha realizado

2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

Tiene una estructura aceptable y de mucho interés

3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

De una manera muy aceptable y puesto en uso

4. **Impacto.** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto?

LOCAL	REGIONAL	NACIONAL	INTERNACIONAL
X			

5. **Comentarios y recomendaciones generales para el Autor**

Para cada actividad desarrollar un taller más

.....

Firma del evaluador

C.I. 1802740454

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Chifla Chuncho Verónica Maricela

Título: Elaboración de una guía de técnicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

Objetivo: Elaborar una guía de actividades lúdicas y recreativas, que ayuden a mejorar el desarrollo motriz en los niños y niñas.

2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:

Fernando Javier Tubón Escobar

Número de cédula o identidad:

1804093563

Título de cuarto Nivel o posgrado:

Magister en Educación Básica

Número de Registro Senescyt:

1020-2017-1893892

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución)

Docente Unidad Educativa Gabriel Urbina

Teléfonos: **0997313442**

Correo electrónico: loquillo8305@gmail.com

3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Deficiente
Contenido				
a) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.		X		
b) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	X			
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.		X		

d) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X			
e) los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y el producto obtenido.	X			
Estructura				
f) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X			
g) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X			
h) Es pertinente y funcional para el mejoramiento de la problemática.	X			
Organización				
i) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	X			
j) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X			
Factibilidad				
k) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X			
l) Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	X			

m) Califíque la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	X			
--	----------	--	--	--

Por favor emita un comentario

1. TEMPORALIDAD: ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?
2. NORMALIDAD DE CONTENIDO ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?
3. SELECTIVIDAD: ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?
4. **Impacto.** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto?

LOCAL	REGIONAL	NACIONAL	INTERNACIONAL
		X	

5. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor



.....
Firma del evaluador
C.I. 1804093563

Anexo2. Validación instrumento encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tema: “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el subnivel 2”

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA

Objetivo: El objetivo de este cuestionario es recabar información sobre el desarrollo motriz en los niños del nivel inicial.

Instrucción: En las respuestas de las escalas tipo Likert, por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las seis opciones que se presentan en los casilleros, siendo:

1 = muy en desacuerdo

2 = en desacuerdo

3 = en desacuerdo más que en acuerdo

4 = de acuerdo más que en desacuerdo

5 = de acuerdo

6 = muy de acuerdo

INDIQUE SU GRADO DE ACUERDO FRENTE A LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
ADECUACIÓN: (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar)						
La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, acorde al nivel de información del lenguaje del encuestado y la observación).						
Las opciones de respuestas son adecuadas.						
Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.						
PERTINENCIA Contribuye a recoger información relevante para la investigación.						
Es pertinente para lograr el objetivo general de la investigación (Elaborar estrategias metodológicas innovadoras para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en el proceso enseñanza aprendizaje, en los estudiantes de Educación general básica superior).						
Es pertinente para lograr el objetivo específico N° 1 de la investigación (Diagnosticar las dificultades de aprendizaje que se presentan en la asignatura de matemática).						
Es pertinente para lograr el objetivo específico N° 2 de la investigación						

(Fundamentar las estrategias metodológicas que se utilizan para fortalecer el Razonamiento lógico matemático a través de la información bibliográfica).						
Es pertinente para lograr el objetivo específico N° 3 de la investigación (Diseñar una información metodológica para desarrollar el razonamiento lógico matemático).						

Identificación del experto

Nombre y apellidos	
Filiación	
e-mail	
Cédula de identidad	
Fecha de la validación:	
Firma	

Gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Tema: “La actividad lúdica en el desarrollo motriz en el Centro de Educación Inicial Lucerito en el subnivel 2”

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA

Objetivo: El objetivo de este cuestionario es recabar información sobre el desarrollo motriz en los niños del nivel inicial.


Instrucción: En las respuestas de las escalas tipo Likert, por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las seis opciones que se presentan en los casilleros, siendo:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 = muy en desacuerdo | 4 = de acuerdo más que en desacuerdo |
| 2 = en desacuerdo | 5 = de acuerdo |
| 3 = en desacuerdo más que en acuerdo | 6 = muy de acuerdo |

INDIQUE SU GRADO DE ACUERDO FRENTE A LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
ADECUACIÓN: (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar)						X
La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, acorde al nivel de información del lenguaje del encuestado y la observación).						X
Las opciones de respuestas son adecuadas.						X
Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.						X
PERTINENCIA Contribuye a recoger información relevante para la investigación.						X
Es pertinente para lograr el objetivo general de la investigación (Elaborar estrategias metodológicas innovadoras para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en el proceso enseñanza aprendizaje, en los estudiantes de Educación general básica superior).						X
Es pertinente para lograr el objetivo específico N° 1 de la investigación (Diagnosticar las dificultades de aprendizaje que se presentan en la asignatura de matemática).						X
Es pertinente para lograr el objetivo específico N° 2 de la investigación						X

(Fundamentar las estrategias metodológicas que se utilizan para fortalecer el Razonamiento lógico matemático a través de la información bibliográfica).						
Es pertinente para lograr el objetivo específico N° 3 de la investigación (Diseñar una información metodológica para desarrollar el razonamiento lógico matemático).						X

Identificación del experto

Nombre y apellidos	Wilma Narciza Bayas Castillo
Filiación	Docente Cuarto nivel Pillaro
e-mail	narciso.vayas@educacion.gob.ec
Cédula de identidad	1802536555
Fecha de la validación:	
Firma	

Gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.

**Anexo 3. ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA
UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo motriz de los niños de educación inicial 1 grupo de 3 a 4 años.

Instrucciones: Estimados padres de familia la finalidad de este instrumento es recopilar información acerca de la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo motriz de sus representados pertenecientes al nivel inicial 1, se ruega responder con franqueza marcando una (X) en la alternativa que usted considere apropiada. La información recogida tiene fines de estudio.

CUESTIONARIO

1. Su hijo identifica lo que es arriba y abajo.

	Siempre
	A veces
	Nunca

2. Le gusta jugar a su hijo con otros niños.

	Siempre
	A veces
	Nunca

3. Su hijo al caminar muestra movimientos incontrolados.

	Siempre
	A veces
	Nunca

4. Ha notado en su hijo falta de coordinación.

	Siempre
	A veces
	Nunca

5. Ha observado en su hijo la falta de equilibrio.

	Siempre
	A veces
	Nunca

6. Considera importante el juego en la vida cotidiana de su hijo.

	Siempre
	A veces
	Nunca

7. Considera usted que en sus tiempos libres a realizado juegos con su hijo.

	Siempre
	A veces
	Nunca

8. Usted como padre promueve la salud y el desarrollo de la motricidad gruesa.

	Siempre
	A veces
	Nunca

9. Considera que el juego influye en el desenvolvimiento académico de su hijo.

	Siempre
--	---------

	A veces
	Nunca

10. En el instituto de educación donde asiste su hijo, realizan actividades lúdicas como: pararse en un solo pie, brincar, tirar la pelota, etc., para el desarrollo de la motricidad gruesa.

	Siempre
	A veces
	Nunca

Anexo 4. ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo: Determinar la influencia de la actividad lúdica en la motricidad gruesa de los niños del inicial 2 grupo de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucerito.

Indicaciones: Estimado docente lea determinadamente cada una de las preguntas y de acuerdo con su criterio marque con una X en el casillero de acuerdo a la siguiente escala.

ESCALA	
SIEMPRE	S
AVECES	A
NUNCA	N

1. Como docente de la institución cree que las actividades lúdicas facilitan el desarrollo de la motricidad gruesa.

	Siempre
	A veces
	Nunca

2. Es fundamental el desarrollo de la motricidad gruesa en los educandos.

	Siempre
	A veces
	Nunca

3. El desarrollo de la motricidad gruesa es importante incentivarlo en el aprendizaje.

	Siempre
	A veces
	Nunca

4. Muestran los estudiantes movimientos incontrolados al caminar.

	Siempre
	A veces
	Nunca

5. Ha notado en sus estudiantes falta de coordinación.

	Siempre
	A veces
	Nunca

6. Sus estudiantes tienen problemas en el sentido de lateralidad.

	Siempre
	A veces
	Nunca

7. Ha notado en sus estudiantes la falta de equilibrio.

	Siempre
	A veces
	Nunca

8. Considera que usted realiza actividades lúdicas con sus estudiantes.

	Siempre
	A veces
	Nunca

9. Considera de gran valor la implementación de actividades lúdicas en las escuelas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas.

	Siempre
	A veces

	Nunca
--	-------

10. En el instituto de educación donde usted labora, realizan actividades lúdicas como: mantenerse de pie, brincar, tirar la pelota, etc.; para que los niños y niñas desarrollen de la motricidad gruesa.

	Siempre
	A veces
	Nunca

Anexo 5. ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DIRECTOR

Objetivo: Establecer la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Lucerito inicial 2 grupo de 3 a 4 años.

Indicaciones: Complete las preguntas

1. ¿Qué es para usted la actividad lúdica?
2. ¿Por qué cree que la actividad lúdica es importante para el desarrollo de los niños?
3. ¿Considera que el juego es una estrategia educativa? porque
4. ¿Por qué es importante el juego en los primeros años de vida?
5. ¿El MEC ha brindado capacitaciones a los docentes en los últimos años para que puedan enseñar a través del juego?
6. ¿Su institución cuenta con suficiente material lúdico para que el docente pueda utilizar en los diferentes ambientes que posee su institución para el desarrollo de la motricidad gruesa?
7. ¿Las docentes conocen o implementan recursos o materiales lúdicos para el desarrollo de la motricidad gruesa de los educandos?

8. ¿Conoce usted y las docentes de su institución cuales son o serían las causas si no se desarrolla en los educandos la motricidad gruesa?

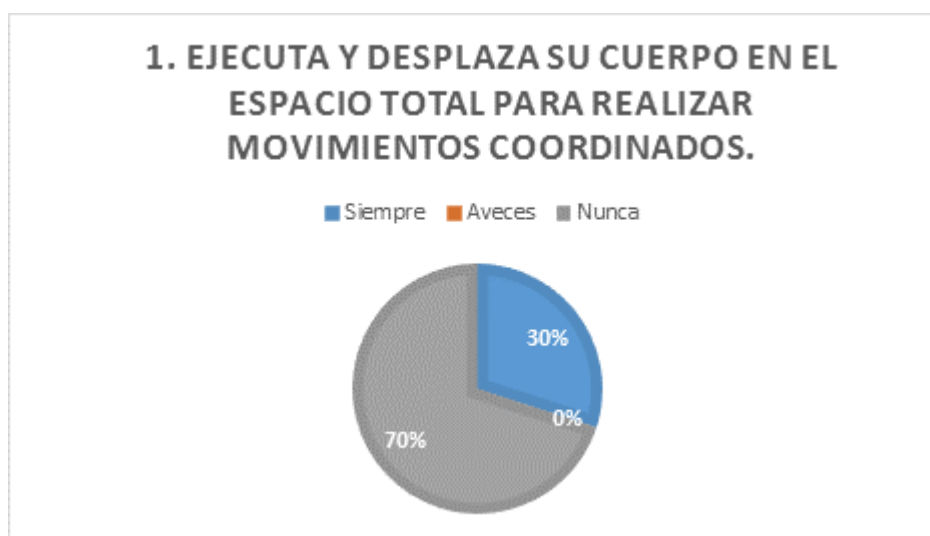
9. ¿Juega usted a diario con sus niños y niñas para desarrollar su motricidad, por qué?

10. ¿Qué sugerencias les daría a las parvularias para que jueguen con sus niños y niñas con fines educativos?

Anexo 6. Tabulación de datos de la ficha de observación

Antes de la aplicación de la propuesta

1. Ejecuta y desplaza su cuerpo en todo el espacio para efectuar movimientos coordinados.



Se puede observar en la ficha aplicada a los niños del nivel inicial, que en un 70% los niños no ejecutan ni desplazan su cuerpo en el espacio por ende no pueden realizar movimientos coordinados, y el mínimo porcentaje tiene interés y se desplaza en el espacio.

2. Identifica el lado derecho de su cuerpo

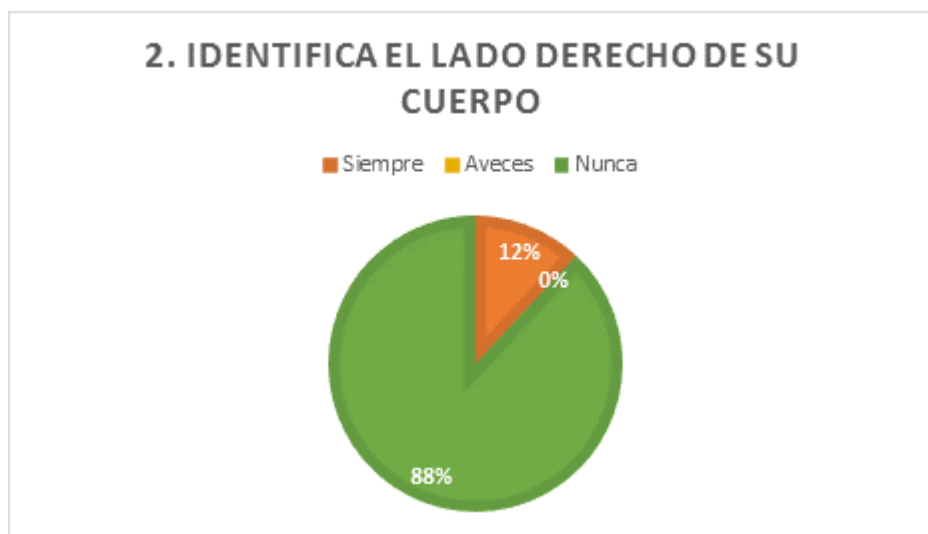


Figura 2.

En la ficha de observación aplicada se puede observar que el 12% de los niños pueden identificar el lado derecho de su cuerpo, mientras que el 88% no logra identificar el lado derecho de su cuerpo. Por lo que se considera que los niños deben reconocer su lado derecho.

3. Domina su cuerpo y posee estabilidad



Figura 3.

Mediante la ficha aplicada a los niños se pudo observar que el 74% de los niños no dominan su cuerpo ni poseen estabilidad, mientras que el 26% de los niños dominan su cuerpo siendo este un porcentaje mínimo. Por lo que se puede mencionar que mediante la guía de actividades cada uno de los estudiantes pueda tener mejor dominio de su cuerpo.

4. Tiene agilidad al ponerse de pie.

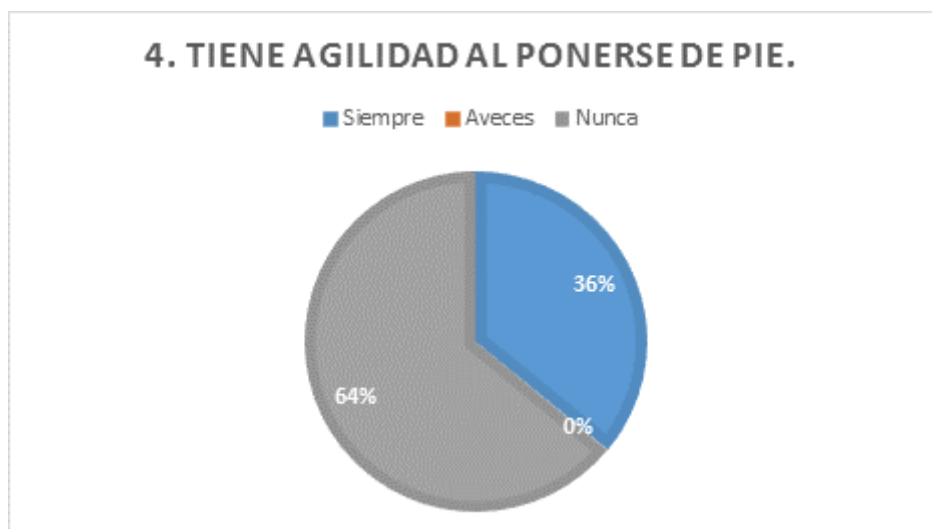


Figura 4

Mediante la ficha aplicada a los niños se pudo observar que el 64% de los niños no tiene la agilidad para ponerse de pie, ya que los mismos solo tiene una vida rutinaria es decir no realizan actividades, mientras que solo el 36% logra ponerse de pie con mayor agilidad.

5. Le pega al balón con el lado dominante de su cuerpo sin dificultad.



Figura 5.

Mediante la ficha aplicada a los niños se pudo observar que el 73% de los niños tiene problemas para patear el balón con el lado dominante de su cuerpo, mientras que el 27% logra el dominio de lado dominante, lo que muestra que es de mucho interés aplicar la guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa en los niños.

6. Lanza hacia arriba el balón con una mano y lo recibe con la otra.

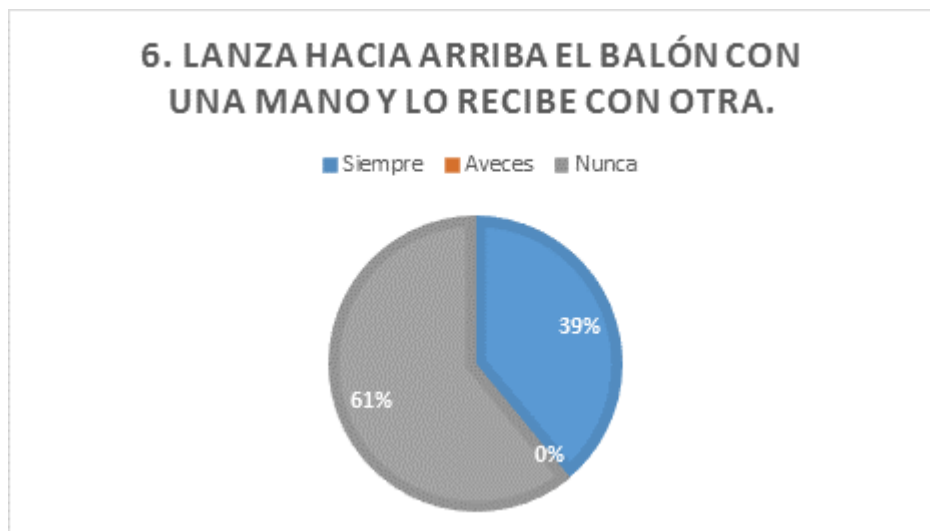


Figura 6

En la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial se pudo evidenciar que el 61% de los niños tiene problemas al lanzar el balón y recibirlo con la otra mano, mientras que el 39% puede dominar el ejercicio de lanzar el balón y recibirlo con la otra mano sin dificultades.

7. Recoge un objeto del suelo mientras corre.

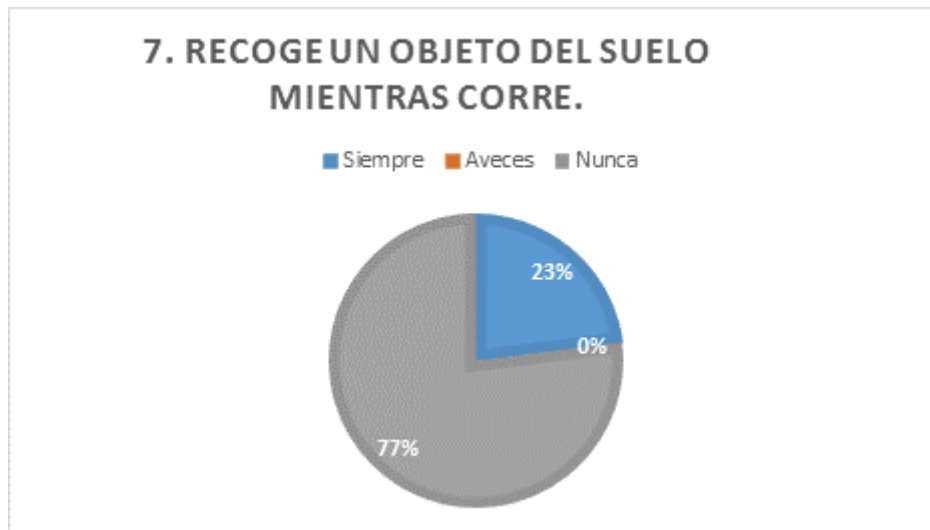


Figura 8.

En la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial se pudo evidenciar que el 77% de los niños tiene problemas para coger un objeto mientras corre pues al realizar este ejercicio los niños tienden a caerse, mientras que el 23% de los niños logra coger el objeto mientras corre y no se cae al realizar esta actividad.

8. Se sostiene en un solo pie.



Figura 8

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial se pudo evidenciar que el 67% de la población tiene muchos problemas al sostenerse en un solo pie pues tienden a caerse con mucha facilidad, esto se debe a la falta de ejercicios lúdicos, mientras que el 33% de los niños logran realizar esta actividad con facilidad.

9. Recorre sobre el círculo sin salirse de la línea.

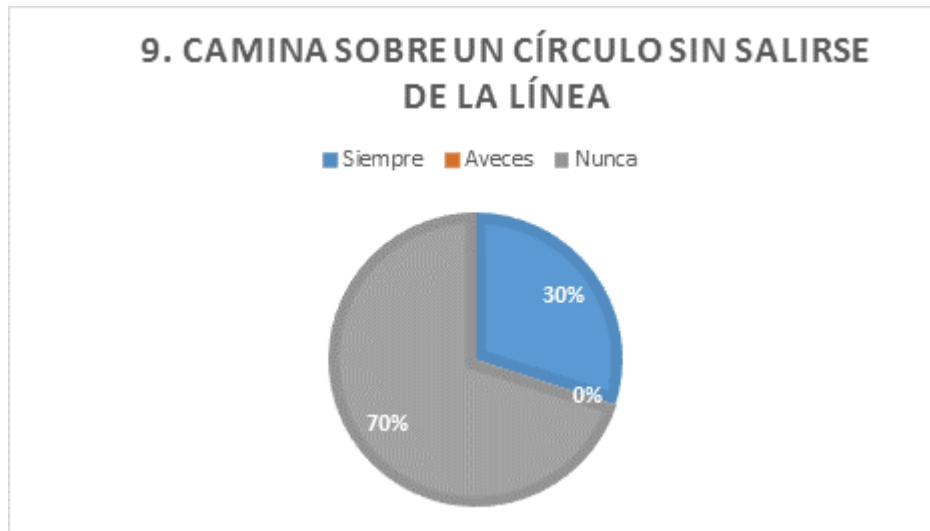


Figura 9

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial se pudo evidenciar que el 70% de los niños presentan problemas de equilibrio al caminar y no seguir de manera equilibrada la ruta de la línea determinada, mientras que el 30% de los niños pueden desarrollar el ejercicio sin dificultades.

10. Brinca un obstáculo de 25cm sin dificultad.

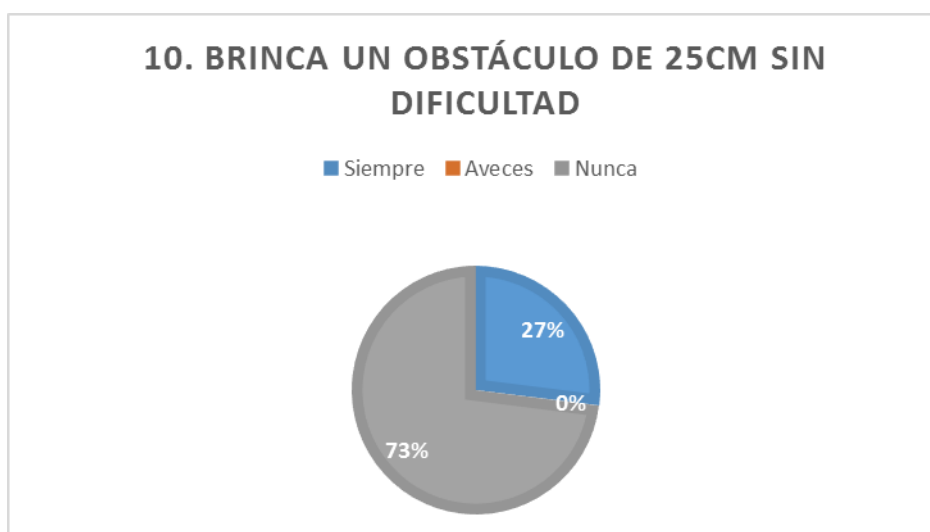


Figura 10

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial se pudo evidenciar que el 73% de los niños presentan una dificultad al realizar el salto sobre un obstáculo de 25cm, mientras que el 27% puede desarrollar este ejercicio. En efecto se puede mencionar que la aplicación de la ficha ayudó para conocer el nivel de desarrollo que posee la población de estudio.

Después de la aplicación de la propuesta

1. Ejecuta y desplaza su cuerpo en todo el espacio para efectuar movimientos coordinados.

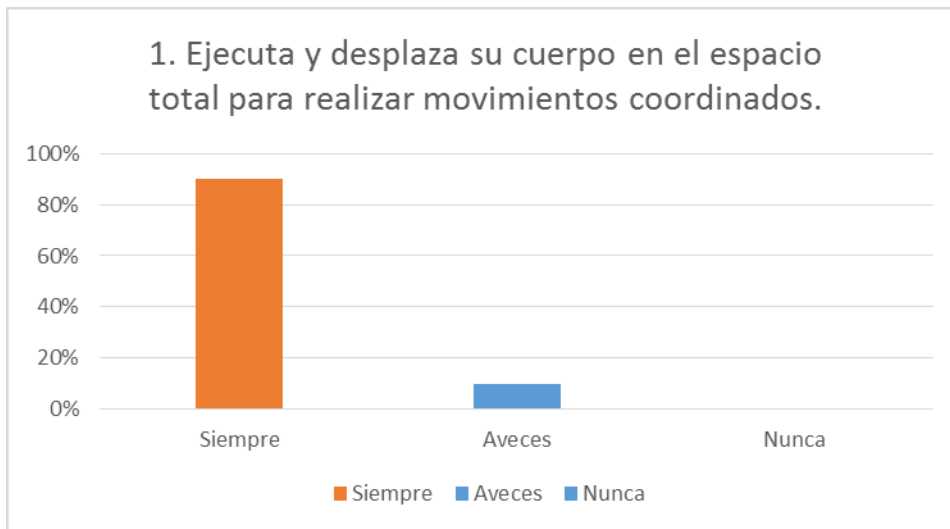


Figura 11

De acuerdo a lo observado a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito se determina que, entre el rango del 90% los niños pueden ejecutar y desplazarse en el espacio realizando movimientos coordinados, mientras que el 10% aún siguen teniendo problemas al desplazarse en el espacio total de manera coordinada ya que aún siguen en proceso, por lo que seguiremos aplicando los ejercicios para lograr el desarrollo al 100% de todos los niños.

2. Identifica el lado derecho de su cuerpo.

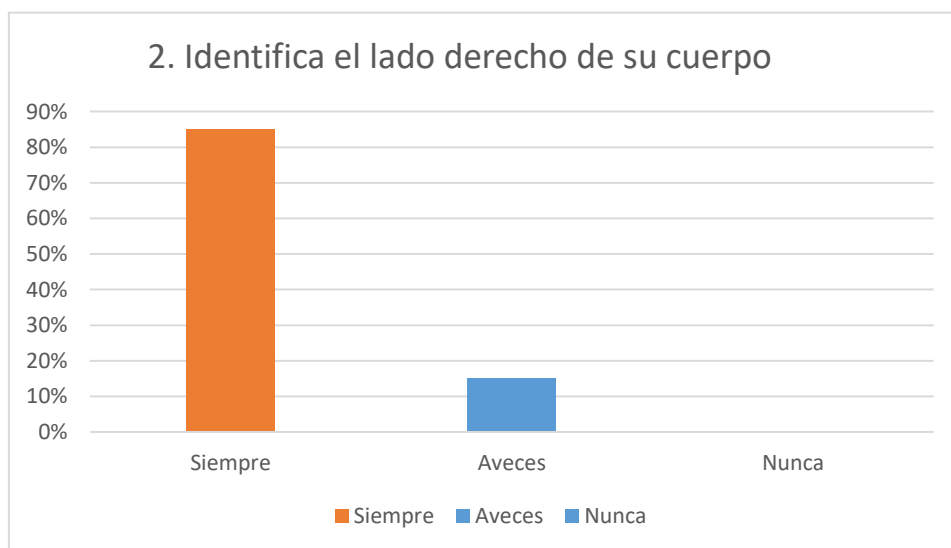


Figura 12

Según el gráfico se puede observar que los niños en un 85% ya logran identificar el lado derecho de su cuerpo, sin embargo existe un porcentaje del 15% que aún no logra identificar su lado derecho, por lo que se reforzará con más actividades de lateralidad para de esta manera lograr que todos los niños logren identificar el lado derecho de su cuerpo.

3. Domina su cuerpo y posee estabilidad.

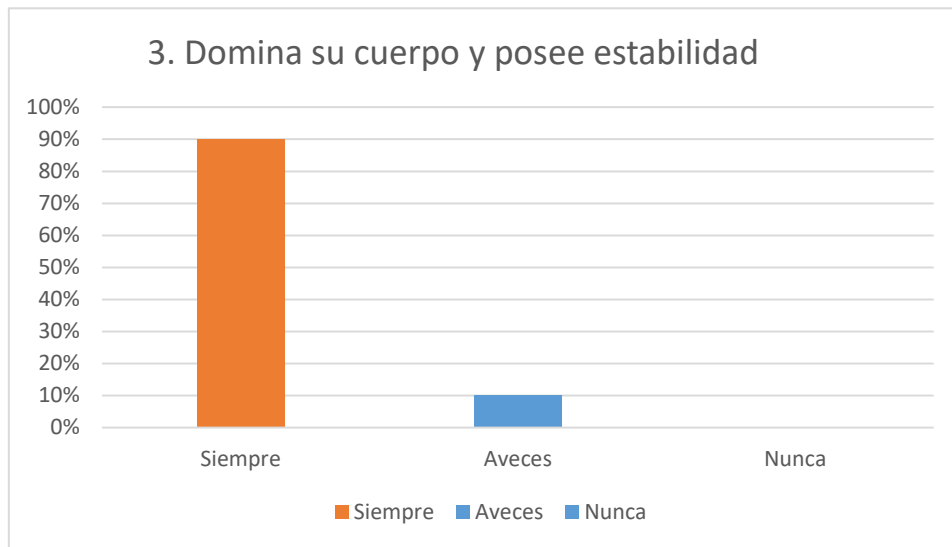


Figura 13

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del Centro de Educación Inicial Lucerito se determina que, en el rango del 90% los niños logran dominar su cuerpo y poseen mayor estabilidad en ejercicios que así lo requieran, mientras que el 10% no ha logrado aún dominar su cuerpo al no poseer estabilidad en los ejercicios, por lo que se continuará aplicando los ejercicios hasta obtener las respuestas esperadas.

4. Tiene agilidad al ponerse de pie.

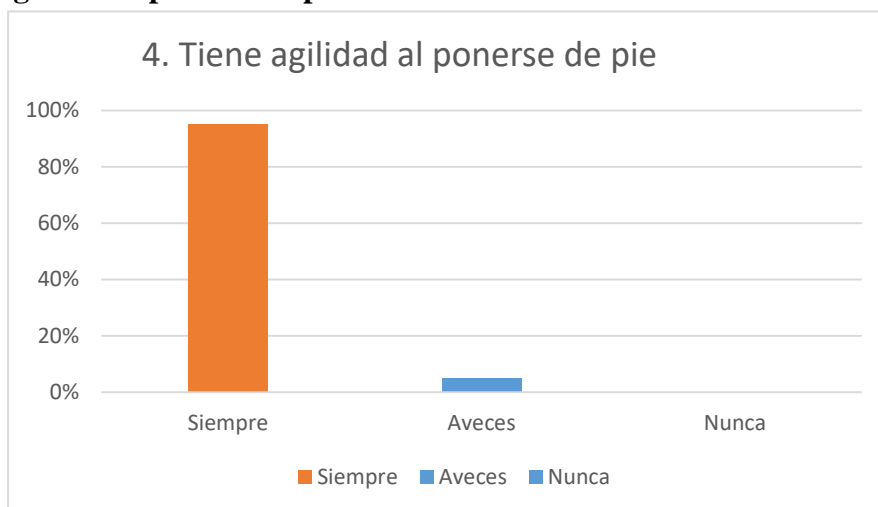


Figura 14

De acuerdo a lo observado mediante la ficha de evaluación aplicada a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito se determina que, el 95% de los niños han demostrado una notable agilidad al ponerse de pie sin mayor dificultad, mientras que un 5% sigue presentado estas dificultades, para lo cual investigaremos más actividades que ayuden a mejorar este problema, ya que es muy importante que los niños desarrollen toda la parte motriz de su cuerpo.

5. Le pega al balón con el lado dominante de su cuerpo sin dificultad.

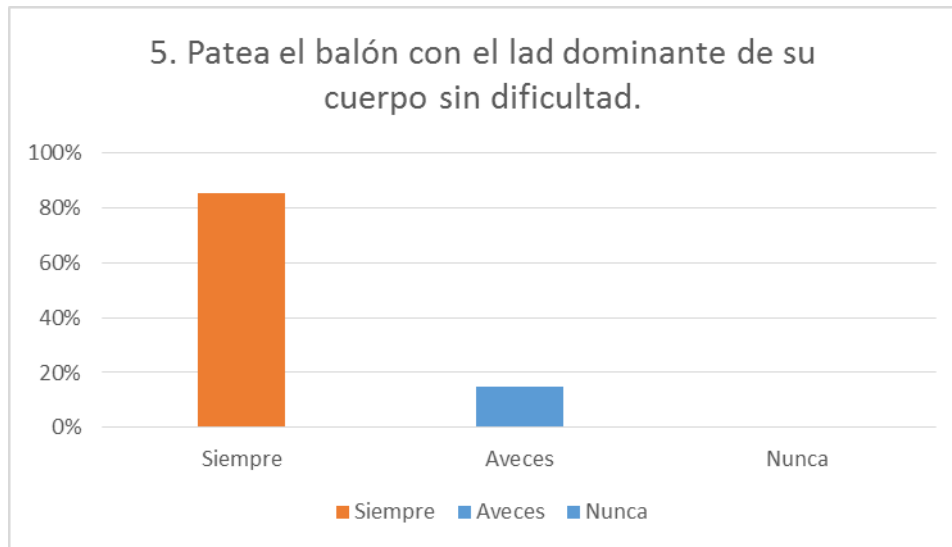


Figura 15

De acuerdo a la ficha aplicada a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito se determina que, entre el rango del 85% se pudo observar que los niños patean el balón con el lado dominante de su cuerpo sin mayor dificultad conociendo así ya su lateralidad, mientras que el 15% de los niños ejecuta las actividades de forma incorrecta, sobresaliendo la duda al saber si son diestros o izquierdos, para lo cual se continuará con la aplicación de los ejercicios hasta lograr obtener el objetivo esperado.

6. Lanza hacia arriba el esférico con una mano y lo recibe con la otra.

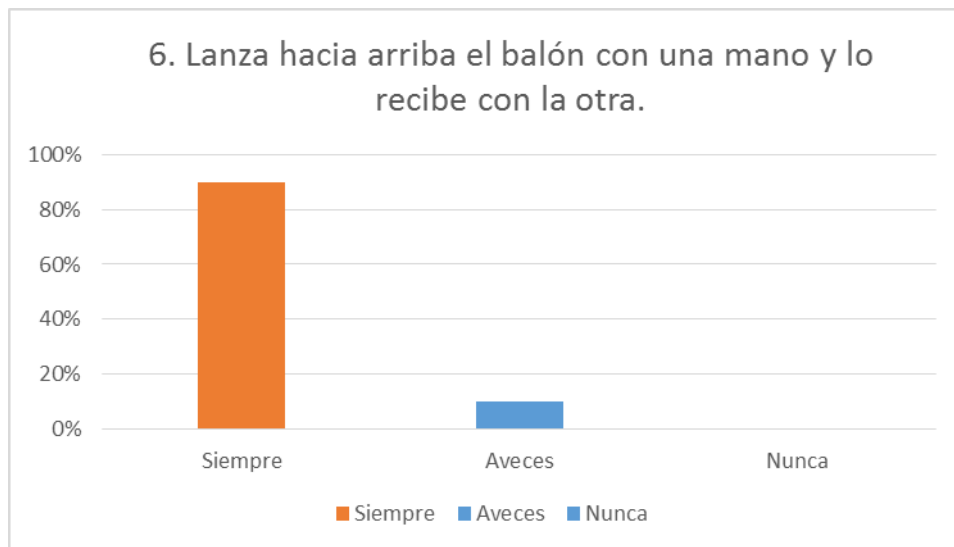


Figura 16

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito se determina que, entre el 90% de los niños lanzan el balón con una mano y lo reciben con la otra sin mayor dificultad, mientras que el 10% de los niños aun presentan problemas al lanzar y coger el balón por lo que se siguen en proceso hasta lograr el objetivo planteado con esta actividad.

7. Recoge un objeto del suelo mientras corre.

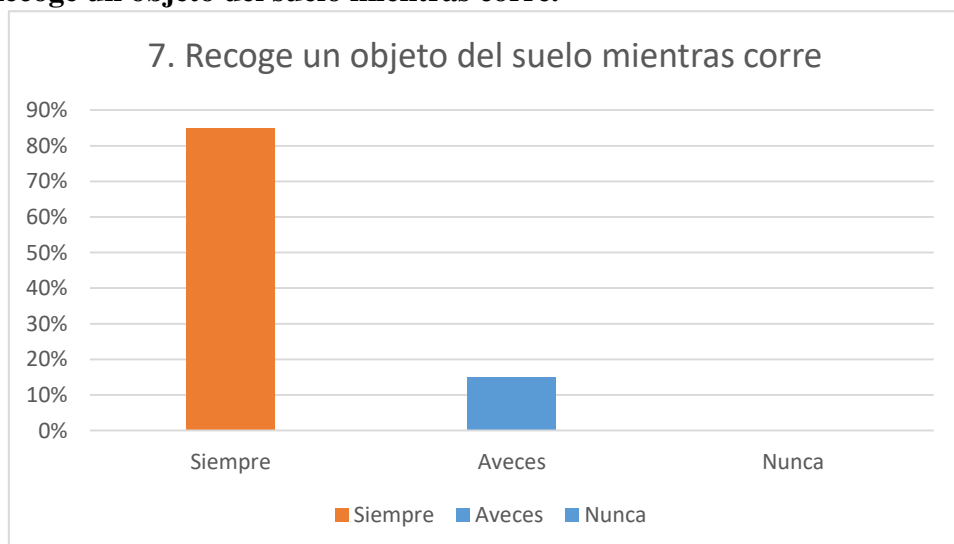


Figura 17

De acuerdo a la ficha aplicada a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Lucerito se determina que, entre el rango del 85% de los niños logran recoger del suelo mientras corren demostrando así una mejoría, mientras que el 15% de la población aún sigue presentando esta dificultad por lo que siguen en desarrollo de estas actividades.

8. Se sostiene en un solo pie.

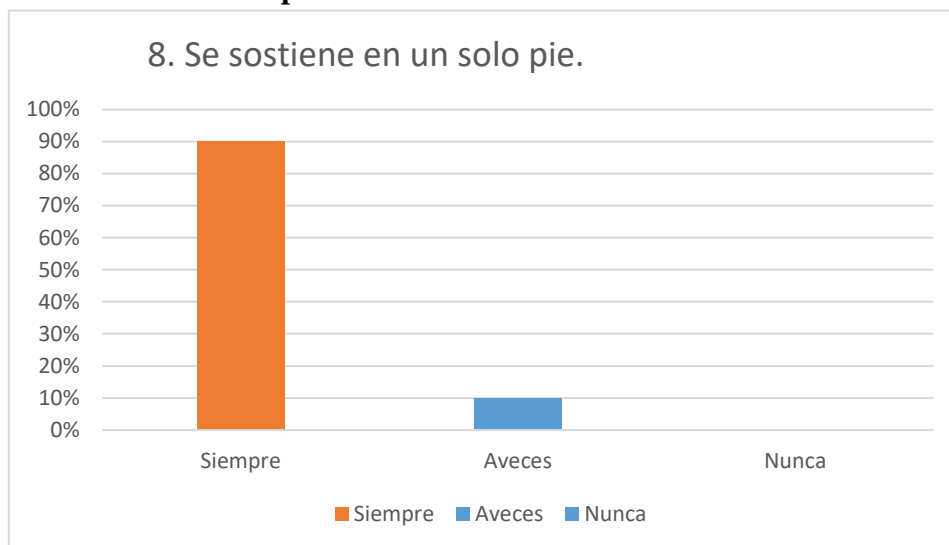


Figura 18

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito se puede determinar que, entre el rango del 90% logran ya sostenerse en un pie por un lapso determinado y sin caerse, mientras que el 10% de los niños siguen presentando este problema, los mismo que siguen en desarrollo.

9. Camina sobre un círculo sin salirse de la línea

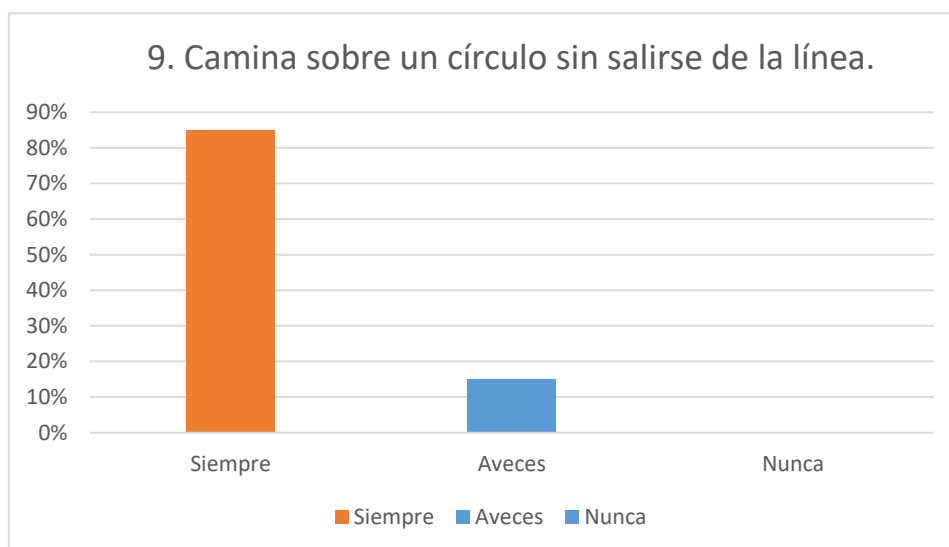


Figura 19

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Lucerito se puede determinar que, entre el rango del 85% los niños logran caminar sobre un círculo sin salirse de la línea demostrando que las actividades planteadas lograron su objetivo, mientras que el 15% de los niños siguen con un equilibrio inestable mismo que se lo

observo en la aplicación del ejercicio, para lo cual se seguirá aplicando los ejercicios hasta lograr obtener el objetivo esperado.

10. Salta un obstáculo de 25cm sin dificultad.

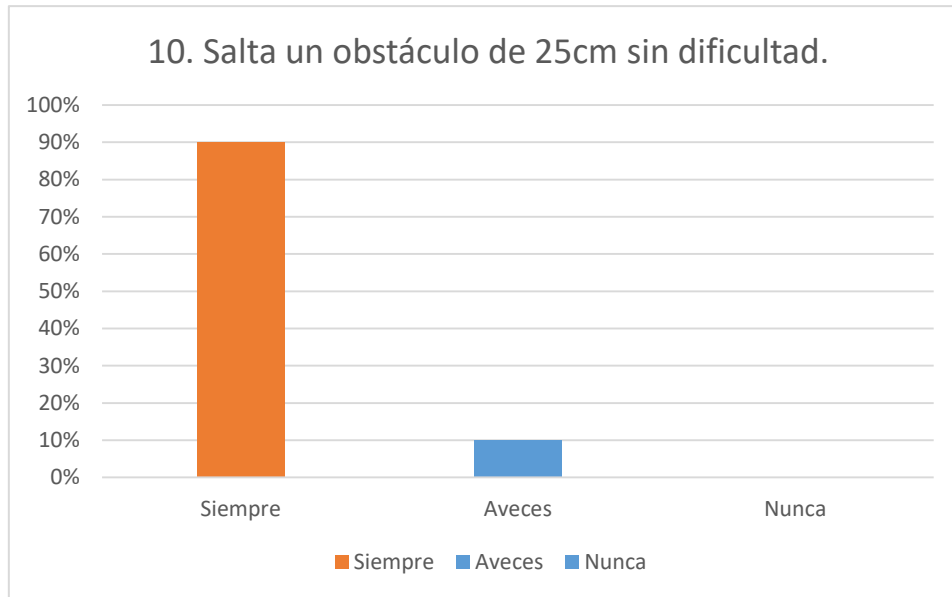


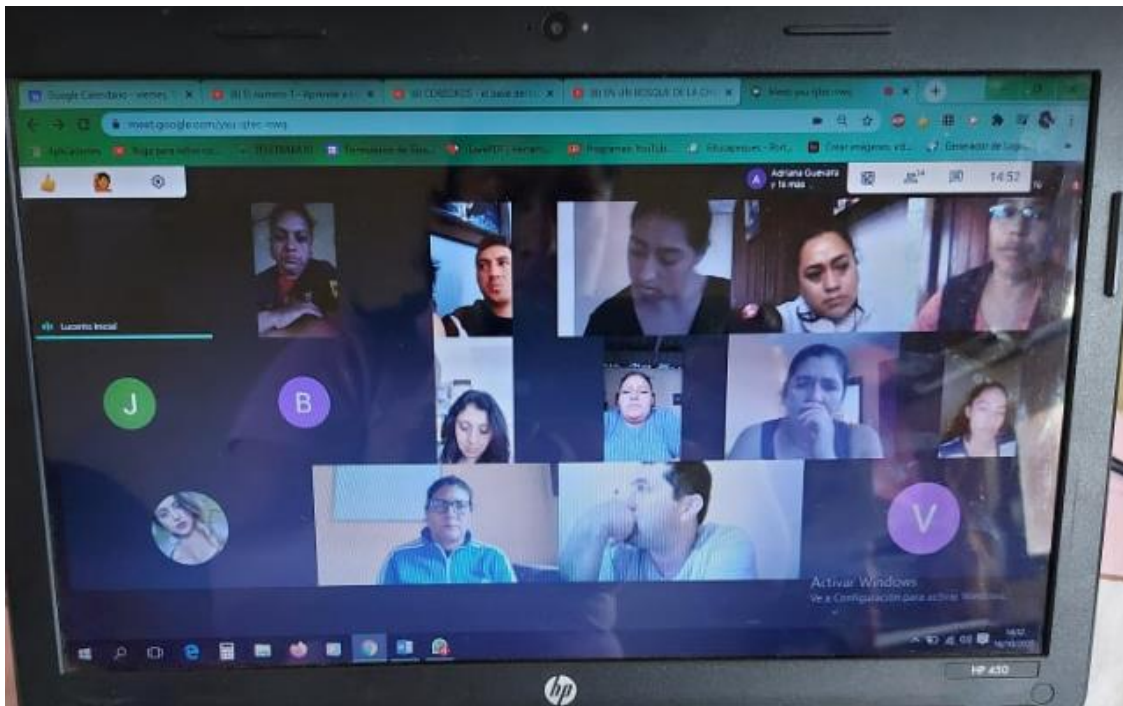
Figura 20

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial del Centro de Educación Inicial Lucerito se determina que, entre el rango del 90% los niños logran saltar obstáculos de 25cm con mucha facilidad, mientras que el 10% de los niños aun necesitan ayuda para realizar esta actividad, mismo que siguen en proceso de desarrollo y por lo que seguirá trabajando con la guía hasta obtener los resultados planteados.

Anexo 7 Aplicación de la propuesta
RESULTADOS DEL ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA DE
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN EL NIVEL INICIAL.

DESTREZAS DESARROLLADAS POR TALLER	ANTES	DESPUÉS
	Porcentaje	Porcentaje
Realiza ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo TALLER 1	20%	90%
Camina y corre coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias. TALLER 2	25%	85%
Realiza actividades de coordinación viso-motriz con materiales sencillos y de tamaño grande. TALLER 3	35%	90%
Mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas rectas, curvas y quebradas con altura aprox. 20cm. TALLER 4	20%	95%
Emplea su lado dominante en la realización de la mayoría de actividades que utilice la mano, ojo y pie. TALLER 5	35%	85%
Realiza varios movimientos y desplazamientos combinados a diferentes velocidades. TALLER 6	30%	90%
Se orienta en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas. TALLER 7	20%	95%
Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo. TALLER 8	30%	90%
Salta sobre un pie o sobre otro de manera autónoma. TALLER 9	20%	85%
Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo. (cabeza, tronco y extremidades) TALLER 10	25%	90%

Anexo 8. Socialización, aplicación y uso de la guía (Repositorio fotográfico)



Socialización de la guía de actividades





Taller los encantados



Carrera de obstáculos



Equilibrio