



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA FÍSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL
TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS
FELIPE BORJA DE LA PARROQUIA DE TOACASO CANTÓN
LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ABRIL-AGOSTO DEL 2015”**

Tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física.

Autores:

Pallasco Tigse Luis Freddy

Toapanta Villegas Edwin Rolando

Director:

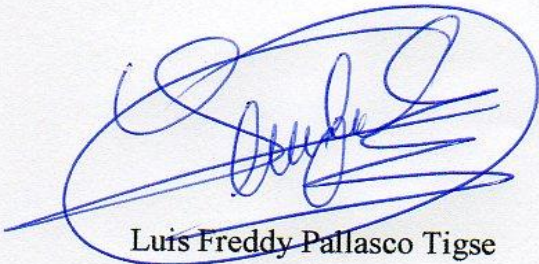
Dr. Msc. López Rodríguez Luis Gonzalo

Latacunga - Ecuador

Diciembre - 2015

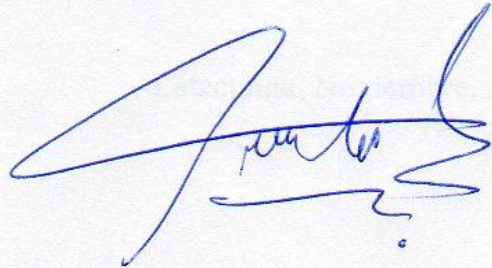
AVAZ DEL DIRECTOR DE TESIS
AUTORIA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS FELIPE BORJA DE LA PARROQUIA DE TOACASO CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ABRIL-AGOSTO DEL 2015”**, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



Luis Freddy Pallasco Tigse

C.I. 050327017-5



Edwin Rolando Toapanta Villegas

C.I. 0503292609

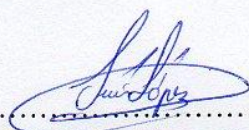
Dr. Msc. López Rodríguez Luis Gonzalo

DIRECTOR

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del trabajo de investigación sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS FELIPE BORJA DE LA PARROQUIA DE TOACASO CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ABRIL-AGOSTO DEL 2015”**, de Pallasco Tigse Luis Freddy y Toapanta Villegas Edwin Rolando de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, de la Carrera de Licenciatura de Cultura Física, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Diciembre, 2015



.....
Dr. Msc. López Rodríguez Luis Gonzalo

DIRECTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, los postulantes: Pallasco Tigse Luis Freddy y Toapanta Villegas Edwin Rolando con el título de tesis: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS FELIPE BORJA DE LA PARROQUIA DE TOACASO CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ABRIL-AGOSTO DEL 2015”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, Diciembre 2015

Para constancia firman:

Msc. Patricio Revelo
PRESIDENTE

Msc. Lorena Logroño
MIEMBRO

Msc. Jose Barbosa
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Sin duda alguna hoy es un día muy especial, de sentimientos encontrados, primero de felicidad, porque terminamos satisfactoriamente un ciclo en nuestras vidas; también, sentimos nostalgia al despedirnos de nuestro tutor, quien nos dedicó gran parte de su tiempo y nos guió en el camino del aprendizaje para hacer de nosotros personas útiles a la sociedad y mejores ciudadanos para un buen futuro, muchas gracias.

Luis Freddy

Edwin Rolando

DEDICATORIA

Quiero dedicar el presente proyecto investigativo primeramente a Dios por permitir culminar satisfactoriamente los estudios y poder así poner los conocimientos al servicio de la juventud que ama el deporte, luego a mis padres y a mi esposa y a mis hijas porque con su comprensión me permitieron que el camino fuera menos difícil de recorrer, ya que fueron motivo de inspiración para saber hacia dónde ir.

Luis Freddy

DEDICATORIA

El siguiente trabajo investigativo le dedico con todo mi amor a Dios que es un ser maravilloso, quien me ha cuidado y ha estado conmigo en todas las circunstancias de la vida. Con mucho amor y cariño a mis padres quienes se sacrificaron gran parte de su vida para educarme y a mis hermanos que siempre me apoyaron ya que son el pilar fundamental y la motivación en mi vida que sin ellos no hubiera podido culminar con mis estudios.

Y a todos mis amigos que quisieron verme crecer como profesional.

Edwin Rolando



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

TEMA: "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS FELIPE BORJA DE LA PARROQUIA DE TOACASO CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ABRIL-AGOSTO DEL 2015"

AUTORES:

Pallasco Tigse Luis Freddy

Toapanta Villegas Edwin Rolando

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tuvo como propósito desarrollar la motricidad gruesa a través de las actividades lúdicas en los niños del tercer año de educación básica con el objetivo de aplicar de manera integral tanto sus capacidades motrices como intelectuales, lo que permitió plantearnos estrategias, sobre el cual se analizó definiciones sobre la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para lo cual proponemos las actividades lúdicas como un medio para detectar este tipo de problemas. El desarrollo de la guía se la realizó mediante la aplicación de la investigación descriptiva de carácter no experimental y se utilizó los métodos tanto inductivo como deductivo para describir el problema, además el método descriptivo y analítico para plantearnos el problema de mejor manera y el método estadístico el cual nos permitió analizar e interpretar los problemas que representa el trabajo de la motricidad. La elaboración de una guía de actividades lúdicas contribuyó al desarrollo correcto de la motricidad gruesa en los niños de la escuela "Luis Felipe Borja". Las actividades lúdicas son una de las mejores herramientas utilizadas en el aprendizaje por lo que se debe promover y fomentar continuamente para así dar paso a un estilo de vida más saludable.

Palabras Claves: Actividad Lúdica, Recreación, Aprendizaje, Motricidad Gruesa.



COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY
ACADEMIC UNITED OF ADMINISTRATIVE AND HUMANISTIC SCIENCES
Latacunga – Ecuador

TOPIC: “THE LEISURE ACTIVITIES AND ITS IMPACT ON GROSS MOTRICITY DEVELOPMENT IN CHILDREN OF THE THIRD YEAR OF BASIC EDUCATION AT LUIS FELIPE BORJA TOACASO SCHOOL PARISH LATACUNGA CANTON DURING THE ACADEMIC YEAR APRIL-AUGUST 2015”.

AUTHORS:

Luis Freddy Pallasco Tigse
Edwin Rolando Toapanta Villegas

SUMMARY

This researching had as achievement diagnosing the development of gross motricity skills through leisure activities for children in the third year of basic education in order to comprehensively apply integrally their skills so both motor and intellectual, which itallowed to carry out strategies, which teaching learnin process definitions of developing importance of developing gross motricity skills in children in the teaching process for this reason we propose leisure activities as a way to detect such problems. The guide development was made by applying non-descriptive research and experimental methods both inductive and deductive used to describe the problem, besides the descriptive and analytical approach to describe the problem in a better way and the statistical method which allowed us to analyze and interpret the problems that motricity work shows. The development of the leisure activity guide will contribute towart a fight motricity work development in children of the third year of elementary education at "Luis Felipe Borja"

Keywords: Leisure activity, Recreation, learning, Gross Motricity.

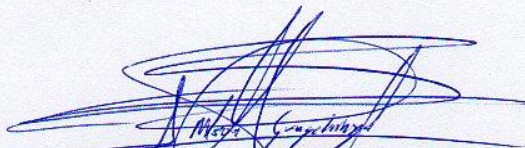
AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señores Egresados de la Carrera de Cultura Física de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **PALLASCO TIGSE LUIS FREDDY y TOAPANTA VILLEGAS EDWIN ROLANDO**, cuyo título versa “**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA LUIS FELIPE BORJA DE LA PARROQUIA DE TOACASO CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERIODO ABRIL-AGOSTO DEL 2015**” Lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Octubre del 2015

Atentamente,



Lic. Guagchinga Chicaiza Nelson Wilfrido

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

C.C. 050324641-5

ÌNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	I
AUTORIA.....	¡Error! Marcador no definido.
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	v
DEDICATORIA	vi
DEDICATORIA	vii
RESUMEN.....	viii
SUMMARY	ix
ÌNDICE	x
INTRODUCCION	¡Error! Marcador no definido.
CAPÌTULO I.....	1
1.FUNDAMENTOS TEÓRICOS	1
1.1.ANTECEDENTES IVESTIGATIVOS	1
1.2 Categorías fundamentales	4
1.3 MARCO TEÓRICO.....	5
1.3.1. RECREACION	5
1.3.2. Tipos De Recreación.....	6
1.3.2.1. Recreación Activa	7
1.3.2.2. Recreación Pasiva	7
1.3.2.3. Recreación Espontanea	8
1.3.2.4. Recreación Infantil.....	8
1.3.2.1. Clasificación de las Actividades Lúdicas.....	10
1.3.3. MOTRICIDAD GRUESA	11
1.3.4. PROCESOS DE ENSEÑANZA	14
1.3.4.1. Enfoques.....	15
1.3.4.2. Elementos del aprendizaje	16
• El procesador.....	16
• Los contenidos	17
1.3.4.3. Los procesos.....	18

1.3.4.4. Teorías de aprendizajes	20
1.3.4.4.1. Teoría del aprendizaje de Piaget	20
1.3.4.4.2. El funcionamiento de la inteligencia.....	20
1.3.4.4.3. Teoría del aprendizaje de Vigotsky	21
1.3.4.5. Tipos de aprendizaje	21
1.3.5.1. Características de una guía.....	25
1.3.5.2. Tipos de guía.....	25
1.3.5.3. Procesos de una guía didáctica.....	26
CAPITULO II	27
2. MARCO INVESTIGATIVO	27
2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN INVESTIGADA.....	27
2.2. DISEÑO METODOLÓGICO	27
2.2.2. Metodología	28
2.2.3. Unidad de estudio.....	28
2.4.1. Técnica	30
2.4.2. Encuesta	30
2.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	31
2.5.1. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y AUTORIDADES	31
2.3.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA.	39
CAPITULO III.....	49
3 TEMA DE LA PROPUESTA.....	49
3.1. DATOS INFORMATIVOS	49
3.3. JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA.....	50
3.4. OBJETIVOS	52
3.4.1. Objetivo General	52
3.4.2. Objetivos Específicos.....	52
3.5. DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	52
3.7. Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	55
3.7.2.La guía de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Escuela Luis Felipe Borja de la Parroquia Toacaso.....	56
3.7.3. Funcionamiento la guía de actividades lúdicas para el desarrollo del esquema corporal en los niños.	56
3.7.2. Actividades lúdicas	56
3.8. EVALUACIÓN	71
• Técnica.....	71
• Instrumento:.....	71

4.BIBLIOGRAFÍA	73
4.1. BIBLIOGRAFÍA CITADA	73
4.2. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	74
4.3. BIBLIOGRAFIA VIRTUAL.....	76

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población.....	28
Tabla N° 2. Actividades lúdicas y motricidad gruesa.....	31
Tabla N°3: Actividades lúdicas en los tiempos libres.....	32
Tabla N°4: Los movimientos en el desarrollo de la motricidad gruesa.....	33
Tabla N°5: Las actividades lúdicas y la salud.....	34
Tabla N°6: La actividad física, la buena alimentación y una formación integral.....	35
Tabla N°7: Las actividades lúdicas y la interrelación con sus semejantes.....	36
Tabla N°8: Guía de actividades lúdicas.....	37
Tabla N°9: Aplicación de Actividades Lúdicas.....	38
TablaN°10: Actividades Lúdicas y motricidad gruesa.....	39
Tabla N°11: Los profesores de Cultura Física y la motricidad gruesa.....	40
Tabla N°12: Los profesores planifican las actividades.....	41
Tabla N°13: El P.E.A y la motricidad gruesa.....	42
Tabla N°14:La metodología empleada para la motricidad gruesa.....	43
Tabla N° 15: Las actividades lúdicas y la importancia de la motricidad gruesa.....	44
Tabla N°16: Guía de actividades lúdicas.....	45
Gráfico N°16: Guía de actividades lúdicas.....	45
Tabla N°17: Elaboración de un guía.....	46

INDICE DE GRÀFICOS

Gráfico 1	4
Gráfico N°2. Actividades lúdicas y motricidad gruesa	31
Gráfico N°3: Actividades lúdicas en los tiempos libres	32
Gráfico N°4: Los movimientos en el desarrollo de la motricidad gruesa	33
Gráfico N°5: Las actividades lúdicas y la salud	34
Gráfico N°6: La actividad física, la buena alimentación y una buena formación integral.....	35
Gráfico N°7: Las actividades lúdicas y la interrelación con sus semejantes	36
Gráfico N°8: Guía de actividades lúdicas	37
Gráfico N°9: Aplicación de Actividades Lúdicas.....	38
Gráfico N°10: Actividades Lúdicas y motricidad gruesa	39
Gráfico N°11: Los profesores de Cultura Física y la motricidad gruesa	40
Gráfico N°12: Los profesores planifican las actividades	41
Gráfico N°13: El P.E.A y la motricidad gruesa	42
Gráfico N° 14: La metodología empleada para la motricidad gruesa	43
Gráfico N°15: Las actividades lúdicas y la importancia de la motricidad gruesa	44
Gráfico N°17: Elaboración de un guía.....	46

INTRODUCCIÓN

La presente tesis hace referencia a las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja de la parroquia de Toacaso cantón Latacunga durante el periodo abril-agosto del 2015.

El Juego es una actividad recreativa; su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, considerando una de las mejores herramientas utilizadas en el aprendizaje ya que los juegos ayudan al estímulo mental y motor de los niños, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas.

La Motricidad Gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota. Repta, Tregar, Equilibrar, Coordinar).

En la actualidad la cantidad de niños y adolescentes que existen en la sociedad víctimas de este desconocimiento, ha llevado a investigar la importancia y efectividad que tienen los juegos cuando se emplea en el aprendizaje volviéndose muy apasionante para el niño y maestro. Guiar a niños de forma correcta posibilita la oportunidad de poder ayudar a su desarrollo motriz, intelectual, afectivo y social; es decir optimizará sus capacidades a nuevos aprendizajes.

Con este aporte se requiere señalar lo importante que es el juego, pues se trata de construir el presente y futuro de la sociedad, siendo los principales beneficiados los niños/as de la escuela Luis Felipe Borja.

Para llegar a la investigación se recurre al tipo de estudio descriptivo, métodos adecuados como: método inductivo, deductivo, analítico y empírico; los mismos que nos sirvieron de ayuda para lograr con eficacia la meta propuesta y para llegar a obtener datos se lo hizo a través de una encuesta aplicada a los docentes, autoridades y estudiantes con la finalidad de conocer si utilizan el juego en su jornada diaria.

El trabajo investigativo está dividido en tres capítulos los mismos que contienen diferentes temáticas elaboradas en la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Capítulo I.- En este capítulo hace referencia explícita de los antecedentes investigativos, categorías fundamentales que contempla el marco teórico.

Capítulo II.- En este capítulo se encuentra el Análisis e Interpretación de los resultados con una breve caracterización del objeto de estudio, las respectivas conclusiones y recomendaciones.

Capítulo III.- En este capítulo comprende la Propuesta que tiene como finalidad dar solución al problema detectado en la Institución Educativa

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En el ámbito internacional la investigación realizada en archivos de la biblioteca y en el internet se consultó la tesis titulada “Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial”. Presentada al Municipio Páez estado portuguesa, por Domínguez Elsa Ivonne, quien manifiesta que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.

Estos antecedentes aportan elementos de juicio para cimentar el trabajo de investigación que se desarrolla, lo cual se profundizara este tema y ayudara en el desarrollo de la misma.

A nivel nacional la investigación realizada en archivos de la biblioteca y en el internet se encontró la tesis con el tema de “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS-AS DEL PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LA CONDAMINE”, PARROQUIA DE TABABELA CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA” presentada por María Lorena Mendoza Rodríguez logra evidenciar que la actividad lúdica es importante para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas. El desarrollo de la motricidad gruesa tiene un considerable apoyo en la actividad lúdica, porque es más fácil lograr que el niño haga ejercicio, haga

segmentaciones en las distintas partes de su cuerpo, con el juego antes que presentara una fría programación de actividades físicas para el desarrollo de las motricidades.

Es necesario mencionar que este trabajo investigativo es pieza fundamental para culminar el proyecto de tesis, lo que quiere decir que es un gran aporte para lograr los objetivos de la investigación.

A nivel local la investigación realizada en archivos de la biblioteca y en el internet se encontró la tesis con el tema de “LA INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “SEMILLAS DE VIDA” DE LA CIUDAD DE LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2012-2013” presentada por Bastidas Maroto Narcisca del Rocío y Navas Pazmiño Emma Rosa manifiesta: que la motricidad gruesa juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, puesto que favorece la adaptación del mismo con el mundo exterior permitiéndole de esta manera descubrirlo a través de los juegos tradicionales partiendo del trabajo corporal, considerando al ser humano como una unidad que integra elementos del desarrollo físico, motor y socio afectivo.

Esta investigación aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

CONCLUSIONES:

- En los primeros años de vida del niño, la actividad lúdica es la base fundamental de la formación de los niños, por ello la utilización de técnicas adecuadas en los estudiantes, ayudara a que se desarrollen de manera exitosa los aprendizajes, de acuerdo a sus necesidades.

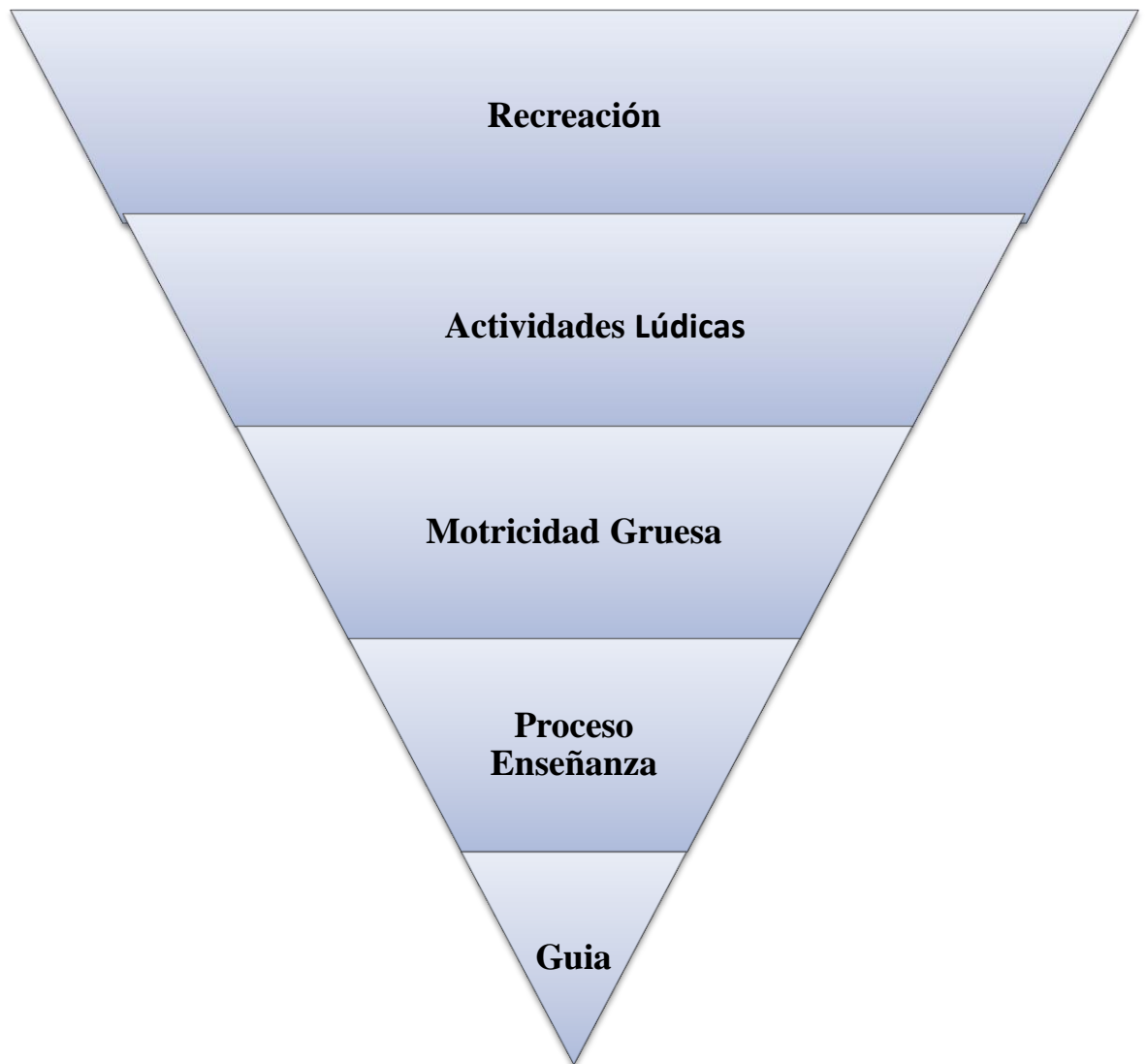
- Para lograr estos objetivos debemos prestar mucha importancia a la infancia, siendo el juego infantil una de las estrategias metodológicas significativas para el proceso enseñanza- aprendizaje del infante.
- La educación ecuatoriana debe cambiar por completo y dejar de ser monótona, rígida y ausente de alegría, debe convertirse en creativa, dinámica así nuestros niños tengan un autoestima muy alta y así serán héroes en el futuro.

APORTE PERSONAL

La poca actividad recreativa, una vida sedentaria son unas de las causas de la falta de motricidad gruesa en los niños, la enseñanza nace por parte de los padres de familia, docentes, sociedad y su entorno diario, todo esto será beneficioso si formamos niños con amor, cariño, ternura, que cumplan deberes y exijan sus derechos, dando de resultado un aprendizaje eficaz, donde el juego forme la parte esencial del aprendizaje.

1.2 Categorías fundamentales

Grafico 1



Elaborado por:

Luis Freddy
Edwin Rolando

1.3 MARCO TEÓRICO

1.3.1. RECREACION

La recreación surge desde las civilizaciones más antiguas como actividad representada por el juego y deportes de adoración a los dioses y de triunfos conseguidos al salir victoriosos de una guerra, es decir la recreación estuvo presente de manera activa, En la actualidad las exigencias de la sociedad van íntimamente relacionadas al desarrollo

del ser humano por medio de las áreas tan importantes como la Educación Física, Deporte y Recreación aplicados en la edad temprana hasta su edad adulta que puede ser dirigida y evaluada para proyectar objetivos educativos donde pueden ser plenamente desarrollados.

Según (Trigo, 2008 pág. 18) en su libro la Recreación desde la mirada de la motricidad manifiesta que: “La Recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico-espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización”.

Los investigadores consideran que, cada una de las etapas establecidas cumple la función obligatoria de velar por el desarrollo físico y mental de cada uno de los participantes en busca de conseguir el tan ansiado buen vivir es por esta razón que prioriza el sector de la infancia mediante la práctica de actividades saludables.

Para (Eiefd, 2005) Pág. 38 Contempla a la recreación como:

La disciplina cuyo propósito es utilizar las horas de descanso (tiempo libre), en el cual puede el hombre aumentar su valor como ser humano y como miembro de la comunidad, ocupando este tiempo con actividades creadoras y motivándolo para que se enriquezca en los dominios profesional, artístico cultural, deportivo y social.

Los postulantes concluyen que, la recreación ayuda al ser humano a desarrollar sus capacidades físicas psicológicas, y utilizando mejor su tiempo y permitiéndole vivir de una manera más sana y útil con la colectividad, dentro de la recreación pueden participar niños, jóvenes y adultos, incluso para los educadores las actividades lúdicas que encierran son utilizadas de varias formas para transmitir la enseñanza y aplicación de valores.

1.3.2. Tipos De Recreación

Para practicar las actividades de recreación se debe conocer su variación con el fin de que resulte funcional al momento de ejercerla y por lo tanto se describe los tipos y objetivos a cumplir al aplicar la recreación que ayudan en la identificación de problemas en el niño, ya que las actividades aplicadas en su momento cumplen con un objetivo determinado.

Según (Pere, 2010) Pag.34 Se exterioriza con respecto a la recreación deportiva como:

“Programas y actividades a perder peso, reducir el perímetro de la cintura, eliminar la flacidez de alguna parte del cuerpo”.

Los investigadores consideran que, la recreación deportiva se lo realiza en lugares abiertos o cerrados, se puede observar que realizan la bailo terapia, danza o simplemente realizando ejercicios por diversión saliendo de la rutina, mientras que otras realizan ejercicios que ayuden a tonificar su cuerpo y mejorar su calidad de vida.

1.3.2.1. Recreación Activa

Para (Funlibre, 2011) Pag.23 muestra a la recreación activa como un: “Conjunto de actividades dirigidas al esparcimiento y al ejercicio de disciplinas lúdicas, artísticas o deportivas, que tienen como fin la salud física y mental, para las cuales se requiere infraestructura destinada a alojar concentraciones de público”.

Los investigadores deducen que, las actividades a realizarse debe evitar la improvisación, tener un objetivo de lo que se desea cumplir la recreación también es libre y espontánea de disfrute de la persona involucrada donde rodea el estado físico, emocional, actitudinal e intelectual para lograr una mejor calidad de vida.

1.3.2.2. Recreación Pasiva

Para la recreación pasiva (Funlibre, 2011) pág. 32 expresa como un:

Conjunto de acciones y medidas dirigidas al ejercicio de actividades contemplativas, que tienen como fin el disfrute escénico y la salud física y mental, para las cuales tan solo se requieren equipamientos mínimos de muy bajo impacto ambiental, tales como senderos peatonales, miradores paisajísticos, observatorios de avifauna y mobiliario propio de las actividades contemplativas.

Para los postulantes se puede considerar que la recreación pasiva es parte fundamental y sobre todo es recordable para el adulto mayor y personas que se encuentran con alguna patología clínica.

1.3.2.3. Recreación Espontanea

Para (Camerino, 2000) pág. 23 menciona que la recreación espontanea es la que no existe ningún objetivo educativo, la única finalidad es la diversión.

Los investigadores, interpretan de tal manera que la diversión es frecuente y constante dentro del goce placentero que permite el cambio inmediato de estado de ánimo ya que la participación en las actividades lúdicas serán voluntarios sin necesidad de fijar objetivos o metas, sino más bien de lograr la distracción total.

1.3.2.4. Recreación Infantil

Mientras (Delval L, 2010) Pág. 32 conceptualiza a la recreación infantil como el:

Conjunto de fenómenos y relaciones que tienen lugar en el aprovechamiento del tiempo libre de los niños propiciando la actividad deportiva, terapéutica, cultural y social que se realiza sin la compulsión de una fuerza externa y produce bienestar inmediato de forma indirecta muchas veces confundida como juego para las edades de la niñez con desarrollo de la actividad cerebral, personalidad u estado físico de los involucrados.

Para los investigadores es el espacio de participación libre presente en las primeras etapas de los niños donde participa libremente de acuerdo a sus preferencias e intereses a través de la generación de espacios y permitiendo el disfrute de los mismos en concordancia con el tiempo determinado para el descanso donde existe dependencia para coordinar actividades y sentirse cómodos haciendo lo que les gusta.

1.3.2. ACTIVIDADES LUDICAS

Es una actividad que se atiza para la diversión y el disfrute de los niños, en muchas ocasiones, incluso como herramientas educativas son experiencias humanas y están presentes en cualquier momento no importa la raza o el color o la cultura que tenga el educando.

Según (Motta, M. 2004) Pag.23. Menciona que:

Las actividades lúdicas enfocan a valorar los derechos fundamentales de los niños, el interés principal a través estos espacios es motivar a los estudiantes a ejercer un derecho a la sana diversión propiciando así un pensamiento constructivo hacia el adecuado uso del tiempo libre.

Los autores deducen que las actividades lúdicas es la relación con el fin de que los niños disfruten y utilicen el tiempo libre en actividades que les ayude al aspecto cognitivo, motriz social y afectivo de cada persona, en la cual los niños tienen derecho a la recreación, a la sana diversión para fortalecer la formación y educación de cada uno, toda actividad que se realice en cualquier espacio físico es fundamental para distraerse con todo la sociedad.

Según ZAPOROZHETE A. 2010(Pag.30) Dice que:

El juego constituye la primera forma de la actividad al niño que presume una reproducción constante y al perfeccionamiento de nuevas habilidades, el juego adquiere un valor incalculable sobre todo para los niños, pues un encanto maravilloso que invita a todos a ejecutarlo mediante su práctica porque adquiere, desarrolla y perfeccionan habilidades motrices. Los juegos adornan y enriquecen la vida de los niños ya que comprenden y se adaptan mejor a la realidad que los rodea

Para los postulantes las actividades lúdicas es un medio de diversión de los niños y jóvenes un medio de salir de la misma rutina que pasamos todos los días para así mejorar el autoestima de las personas que a veces esto nos afecta por demasiado trabajo y las personas de toda edad necesitamos para poder llevar una vida sana y placentera.

1.3.2.1. Clasificación de las Actividades Lúdicas

Han sido escasos y podríamos decir que nulos los intentos de clasificar los juegos didácticos nosotros a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización consideramos dos clases de juego.

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de valores como las competencias ciudadanas.

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrolle exitosamente, los juegos exigen una preparación bien solita por parte de los estudiantes. Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clase común o en horario extra docente todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar un grupo ganador y ofrecerle un premio, asimismo debemos seleccionar al estudiante más destacado, estos aspectos son muy valiosos para lograr una sólida motivación para los próximos juegos.

1.3.3. MOTRICIDAD GRUESA

La Motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismo. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético. Capacidad de mover una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e inventarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras. La Motricidad Gruesa está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, entre otras.

Según GARCIA Sylvia, (2008) (Pág. 25) menciona que:

Los niños son ligeramente más fuertes que las niñas y tienen algo más de músculo, mientras que las niñas tienden a lograr mayor coordinación en los músculos cortos. Estas diferencias reflejan actitudes sociales que fortalecen diferentes tipos de actividades para niños y niñas. Así las niñas suelen jugar en el patio a juegos de tipo social, mientras que los niños pasan la mayor parte del tiempo participando en actividades lúdico-deportivas, como el fútbol o juegos dinámicos como el pilla-pilla. Sin embargo, al concluir la etapa de Educación Primaria tanto niños como niñas deberían haber adquirido cierta destreza en el empleo de ambos tipos de motricidad, y cualquier diferencia significativa debería estar asociada a la práctica de actividades de forma regular, como por ejemplo, un sentido del equilibrio más agudo en un niño que practica danza.

Para los postulantes la motricidad gruesa se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, comprende todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Como caminar, correr, rodar, saltar, girar, de portes, expresión corporal, bailar, montar bicicleta, patinar trepar, pedalear, entre otras.

Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, entre otras.

También abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

El ámbito de la motricidad está relacionado mayormente con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Para (RAMOS Rafael 2006) Pág. 22 Menciona que:

Un muy buen juguete es una pelota, pues irá avanzando a medida que el niño la alcance y lo hará gatear más. 10 a 12 Meses, durante esta van soltándose de sus apoyos para caminar y en general hacia el año ya caminan solos.

Para los investigadores se considera bueno para ayudarles a agacharse con los brazos estirados y llamarlos, tomarlos de una mano para hacerlos caminar o ponerlos entre dos muebles, por ejemplo, con algo atractivo frente a ellos para que traten de soltarse y llegar al otro.

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

Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño. La recomendación es que los padres sepan las necesidades afectivas del bebé, eviten ser permisivos o restrictivos y fomenten el juego.

Ejercicios Los padres deben tener en cuenta dos aspectos fundamentales en el desarrollo de sus hijos, uno es la actividad refleja y el otro es la concepción del cuerpo del niño en el espacio. “El contacto a nivel táctil, las caricias y los masajes son lo más importante a la hora de desarrollar destrezas en el pequeño.

Hacer que se toque la cara, que se asome por la ventana, que tenga contacto con la ropa colgada en el patio y agarre cosas que son llamativas, incentiva la motricidad gruesa, lógicamente debe hacerse bajo la supervisión de un adulto.

El gateo hace parte de la motricidad gruesa, por eso hay que promoverlo a través de estímulos, como muñecos para que el niño los alcance o juegos para que avance sin ayuda de los padres. Otros incentivos que funcionan son la música, la estimulación visual y la claridad en el lenguaje verbal. Por supuesto, el contacto físico es indispensable porque además de ser un apoyo extra, fomenta la seguridad en los niños y les proporciona tranquilidad para interrelacionarse.

A través del juego puede enseñarle a doblar y estirar las piernas. Ponerlos sobre pelotas y hacer que flexionen su cuerpo para hacer rollos, esto también incrementa su capacidad motora. La motivación excesiva no es recomendada por los especialistas, ya que sobre estimula al bebé, volviéndolo hiperactivo. Lo que puede ocasionar que no tolere estar sentado y es un indicio de indisciplina.

1.3.4. PROCESOS DE ENSEÑANZA

Métodos y técnicas de enseñanza: constituyen recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje.

Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus alumnos.

Según (Beltrán, 1984) Pág. 34-36 menciona que:

Aunque no hay una definición de aprendizaje plenamente satisfactoria y absolutamente compartida por todos los especialistas, sí existe una definición que recibe el máximo consenso, y es ésta se entiende por aprendizaje "un cambio más o menos permanente de conducta que se produce como resultado de la práctica.

Los autores mencionan que el aprendizaje es un proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

Para (Beltrán, 2010) Pág. 34 señala que:

Afirmar que la aceptación casi general de esta definición está motivada por el carácter operacional de la misma, en el sentido de que tanto la práctica como el cambio de conducta son variables operacionales fácilmente cuantificables y medibles; con ella se establece además una relación funcional entre la ejecución y la práctica, entre la variable dependiente y la variable independiente. Prácticamente todos los especialistas aceptan explícita o implícitamente los tres criterios anteriormente señalados del aprendizaje un cambio en la conducta o en la potencialidad de la conducta, un cambio producido por algún tipo de práctica o ejercicio y un cambio más o menos duradero.

Para los investigadores el aprendizaje es un cambio a la conducta ejecutado por algún tipo de comportamiento del alumno donde van de la mano dos variables que son la práctica y la ejecución gracias a estos dos variables podemos transmitir al alumno nuestros conocimientos.

1.3.4.1. Enfoques

Tiene como punto de partida el aprendizaje del alumno, al que considera sujeto de la educación. Su finalidad no es solo que el alumno adquiriera una serie de conocimientos como un modelo centrado como el profesor sino que desarrolle procedimientos autónomos de pensamiento. La actividad espontanea del alumno es, a la vez meta y punto de partida de la acción educativa.

(Beltrán, 2002) Pág. 47-49 señala que.

Si aparecemos un poco al panorama actual de las ciencias psicológicas relacionadas con el aprendizaje, y especialmente con el aprendizaje escolar, observaremos enseguida que hay una serie de teorías o interpretaciones distintas del mismo fenómeno del aprendizaje humano. Estas interpretaciones están ligadas a teorías o Escuelas psicológicas diferentes, nacen en un contexto temporal determinado y se pueden formular a través de una serie de metáforas que expresan con claridad los principios y las consecuencias de cada interpretación, sobre todo por lo que se refiere al proceso de instrucción-aprendizaje.

Para los investigadores el enfoque en el proceso enseñanza aprendizaje está más ligada a la interacción entre maestro y alumno según que va avanzando los conocimientos podemos ir enfocando en el problema que tiene el alumno para captar la idea que deseamos transmitir a él, y así podemos darnos cuenta en que estamos fallando y mejorar el proceso de enseñanza.

1.3.4.2. Elementos del aprendizaje

El procesador

Para (Jesús Beltrán, 2002) pág. 67-69 manifiesta que:

Al hablar del procesador nos tenemos que referir, en primer lugar al sistema. Los modelos de procesamiento, dibujan un sistema que trata la información de forma secuencial, con tres grandes mecanismos o almacenes: el registro sensorial, la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo.

Para los postulantes al referirnos de procesador nos referimos a la memoria que pueden almacenar los niños a corto y largo plazo dependiendo de lo interesante que lo realicemos la clase.

Los contenidos

Para (Valero, A. 2006) págs. 10,42-49 aporta a la investigación como:

Los esquemas se interpretan como patrones generales de conocimiento o como estructuras cognitivas organizadas a las cuales se asimilan los nuevos conocimientos que, a su vez, se acomodan a los conocimientos nuevos, pudiéndose incorporar en otros esquemas de nivel superior. Parece sensato suponer que estos esquemas están representados en la memoria en forma de redes semánticas complejas que se pueden utilizar independientemente o en relación con otros esquemas. Estos esquemas llamados también guiones, son en realidad componentes conceptuales, centrales representados gráficamente por módulos relacionados entre sí por diversos enlaces que indican relaciones diversas como rasgos, propiedades, funciones o tipos.

Para los investigadores los esquemas tienen características muy precisas. Ya que contienen un registro de experiencias individualizadas. En realidad, la red de esquemas cognitivos abarca todo lo que la persona conoce, cree y siente de sí mismo, de otras personas o sucesos en términos episódicos, semánticos o afectivos, y todo lo que uno sabe sobre la manera más eficiente de mantener los materiales informativos en la memoria, de resolver problemas o trasladarse de una parte a otra (meta cogniciones o mapas cognitivos).

Para (Vesta, 1987). Pág. 85 aporta a la investigación con que:

Los esquemas son, además, flexibles, en el sentido de que un esquema puede sustituir a otro, y son sensibles al contexto, al no depender estrictamente de las condiciones bajo las cuales se produce. Los esquemas abarcan, pues, la visión que el sujeto tiene del mundo, y dirigen la organización perceptual y los procesos que suministran elementos informativos del ambiente; la información, a la vez, modifica el conocimiento esquemático.

Beltrán (1983, 1987). Pág. 67 Aporta a la investigación como:

Distinción destacando las implicaciones educativas que tiene, sin duda, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se pueden señalar tres criterios para sostener la distinción entre conocimiento declarativo y conocimiento procedimental: el contenido, la rapidez de activación y la forma de representación. En primer lugar, el conocimiento declarativo hace referencia a lo que una cosa es, mientras que el conocimiento procedimental se refiere a cómo se hace.

Para los investigadores los contenidos son los conocimientos del maestro que está dispuesto a compartir hacia el alumno. Esto puede ser oral o gráficamente con ello lograremos una mayor fluidez de conocimiento y llegaremos así a una óptima capacidad de aprendizaje para el educando.

1.3.4.3. Los procesos

El aprendizaje escolar en los últimos años ha sido la de los procesos del aprendizaje. Y hemos obtenido resultados que han sido brillantes gracias al esfuerzo de una serie de especialistas que han destacado frente a los contenidos, objeto casi exclusivo del aprendizaje tradicional los procesos que se han convertido en la clave del aprendizaje significativo.

Según Seibold, J. (1998) pág. 28 los procesos de enseñanza aprendizaje:

Sugiere que la comprensión significativa implica la adquisición de nueva información que es difícil, si no imposible, explicar por el modo tradicional de la metáfora de la memoria. Esto es, el conocimiento se adquiere inicialmente en un contexto específico; para comprender qué ocurre, este conocimiento debe ser más abstracto, de forma que pueda ser relacionado con una serie de situaciones diferentes. No se sugiere un mecanismo para este proceso de descontextualización, pero se sugiere que los conceptos y el conocimiento lleguen a ser abstractos a fin de ser utilizados para clasificar más situaciones; y sí señala la importancia de que el estudiante encuentre ejemplares relevantes.

Para Smith, O. (1999). Hace referencia que:

El aprendizaje de un cierto nivel de complejidad depende de la adquisición de conocimientos subordinados, poniendo de relieve el carácter jerárquico y las exigencias de la instrucción adecuada. De esta forma sólo se produce aprendizaje en un nivel jerárquicamente superior cuando se han adquirido los niveles inferiores.

(Beltrán, 1984). Pág. 12-18. Ha destacado que:

La distinta suerte que corren los sujetos a lo largo de los distintos niveles escolares en función de su carácter introvertido o extravertido. Así, por ejemplo, mientras en la escuela primaria los extravertidos (niños y niñas) rinden bien, los introvertidos tienen grandes dificultades; en la enseñanza media, se invierten los papeles por lo que se refiere a los niños (ya que los introvertidos tienen un buen rendimiento, mientras los extravertidos tienen problemas), y las niñas siguen en la misma línea anterior; en la universidad, el cambio es total, ya que tanto los chicos como las chicas introvertidas tienen las mejores calificaciones.

Para los investigadores el aprendizaje escolar en los últimos años ha sido la de los procesos del aprendizaje. y hemos obtenido resultados que han sido brillantes gracias al esfuerzo de una serie de especialistas que han destacado frente a los contenidos procesos que se han convertido en la clave del aprendizaje significativo en los educandos por ello hemos observado que para enseñar debemos iniciar desde abajo, seguir paso a paso con un método factible de enseñanza.

1.3.4.4. Teorías de aprendizajes

1.3.4.4.1. Teoría del aprendizaje de Piaget

Tratará de explicar el desarrollo y la formación de los conocimientos recurriendo al proceso central de la equilibración, entendido éste como estados en los que se articulan equilibrios aproximados, desequilibrios y reequilibraciones. Esta secuencia es la que va a dar cuenta de un equilibrio móvil y en constante superación, siendo por lo tanto un proceso y no un estado.

1.3.4.4.2. El funcionamiento de la inteligencia

Piaget cree que los organismos humanos comparten dos "funciones invariantes" organización y adaptación. La mente humana, de acuerdo con Piaget, también opera en términos de estas dos funciones no cambiantes. Sus procesos psicológicos están muy organizados en sistemas coherentes y estos sistemas están preparados para adaptarse a los estímulos cambiantes del entorno. La función de adaptación en los sistemas psicológicos y fisiológicos opera a través de dos procesos complementarios: la asimilación y la acomodación.

1.3.4.4.3. Teoría del aprendizaje de Vigotsky

Tiene una clara influencia del materialismo histórico, donde se basa en la concepción que tenía Engels de la actividad como motor de la humanización, una psicología basada en la actividad.

La actividad es un proceso de transformación del medio a través del uso de instrumentos.

Al basar su psicología en el concepto de actividad, Vigotsky considera que el hombre no se limita a responder a los estímulos sino que actúa sobre ellos, transformándolos. Ello es posible gracias a la mediación de instrumentos que se interponen entre el estímulo y la respuesta

Hace referencia a la mediación que cumplen los diferentes instrumentos, que en los divide en herramientas y signos, dándole la importancia mayúscula a los signos, en el caso del lenguaje hablado, el que tendrá mucha influencia en esta teoría cognitiva.

Distingue entonces dos clases de instrumentos en función del tipo de actividad que hacen posible. El tipo más simple de instrumento sería la herramienta que actúa materialmente sobre el estímulo, modificándolo. Así, un martillo actúa de manera directa sobre el clavo, de tal forma que la acción a que da lugar no sólo responde al entorno sino que lo modifica materialmente. Este es el tipo de instrumento al que hacía referencia Engels cuando consideraba la importancia del trabajo en el proceso de hominización.

1.3.4.5. Tipos de aprendizaje

Según la fuente de internet los seres humanos perciben y aprenden las cosas de formas distintas y a través de canales diferentes, esto implica distintos sistemas de representación o de recibir información mediante canales sensoriales diferentes.

Además de los distintos canales de comunicación que existen, también hay diferentes tipos de alumnos. Se han realizado estudios sobre los distintos tipos de aprendizaje los cuales han determinado qué parte de la capacidad de aprendizaje se hereda y cuál se desarrolla. Estos estudios han demostrado que las creencias tradicionales sobre los entornos de aprendizaje más favorables son erróneas. Estas creencias sostienen afirmaciones como: que los estudiantes aprenden mejor en un entorno tranquilo, que una buena iluminación es importante para el aprendizaje, que la mejor hora para estudiar es por la mañana y que comer dificulta el aprendizaje. Según la información de la que disponemos actualmente no existe un entorno de aprendizaje universal ni un método apropiado para todo el mundo.

Aprendizaje repetitivo o memorístico: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos, dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Desde la perspectiva de la ciencia definida como proceso de hacer y deshacer hipótesis, axiomas, imágenes, leyes y paradigmas existen cinco tipos de aprendizaje:

Aprendizaje de mantenimiento descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.

Aprendizaje innovador es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.

Aprendizaje visual las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social. Asimismo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las cosas individualmente. Se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada "modelo".

Aprendizaje auditivo una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.

Aprendizaje kinestésico las personas con sistemas de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas kinestésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las pausas. Como público, son impacientes porque prefieren pasar a la acción.

Para los investigadores los tipos de aprendizajes son muy importantes en el proceso enseñanza aprendizaje ya que con ellos podemos llegar al alumno con nuevos conocimientos de diferente forma.

1.3.5. GUÍA DIDACTICA

Es el Instrumento que organiza sistemáticamente la evaluación de los diferentes factores que determinan el nivel de preparación por parte de los usuarios.

Que complementa y dinamiza el texto básico con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de dialogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje.

Según (Terues, 2006) pág. 34 determina a la guía como: Un documento que dirige o encamina en procesos de interés de forma sistemática, ordenada y de fácil aplicación para el receptor”.

Los postulantes enuncian la necesidad de crear las guías como un documento de apoyo es vital en los diferentes ámbitos donde se desea aplicar este documento debe ser sistemático, coherente, orientado, y organizado para conseguir resultados positivos y alentadores en función de las necesidades de quienes buscan aplicar como método activo de gestión en los diferentes ámbitos

Y aún más en lo educativo pues se busca reforzar aquellas falencias observadas en el diario vivir, por tal razón una guía de recreación para el reconocimiento del esquema corporal es fundamental en esta investigación para desarrollar las capacidades y habilidades de los niños.

1.3.5.1. Características de una guía

Según (Benavides, 2014) Pag.34-37 Menciona que la guía de recreación debe contar con: “Características específicas que faciliten su elaboración por tanto es necesario recomendar las siguientes características”

- Objetivo
- Objeto y sujeto de estudio
- Estructura
- Conceptualización
- Evaluación

1.3.5.2. Tipos de guía

Según (Benavides, 2014) Pág. 45 señala que existen varios tipos de guía y por lo tanto responden a objetivos distintos, los cuales el docente debe tener muy claros al escoger este medio:

- Guías de recreación
- Guías de Motivación
- Guías de Aprendizaje
- Guías de Comprobación
- Guías de Síntesis
- Guías de Aplicación
- Guías de Estudio
- Guías de Lectura.

Cada una de las guías debe contar con la información precisa y adecuada partiendo de los datos informativos completos donde consta el lugar y sector de aplicación, tiempo y evaluación del mismo para posterior explicar con objetividad su contenido.

La investigadora, muestra conocer las características necesarias que permite crear la guía de recreación enfocados en un objetivo claro para llevar a cabo su aplicación, también el reconocer los distintos tipos de guías de recreación permite una correcta ejecución en base a las necesidades y requerimientos del objeto y sujeto de estudio la cual permite su evaluación constante en uso de las técnicas e instrumentos necesarios para lograr los avances previos a la planificación o exposición de las diferentes actividades propuestas para el beneficio común.

1.3.5.3. Procesos de una guía didáctica

Para (Rebles, 2011) “se entiende por guía didáctica al documento que encamina o guía un objetivo donde actúan varios factores”

Determinar los procedimientos exactos para llevar a cabo una guía depende del tipo de guía, de la necesidad, de los factores y sobre todos a quien se direcciona cierto servicio por lo cual se orienta que una guía de constar de los siguientes procesos.

- **Tema.-** información general de la guía.
- **Datos informativos.-** estos deben respaldar la información del lugar y objeto donde se realiza la orientación.
- **Objetivo.-** las razones o el porqué de la guía y para qué.
- **Pasos.-** se debe enumera o puntuar paso a paso el objetivo o actividades a realizar.
- **La información debe ser la necesaria,** si se utiliza imágenes estas deben ser claras y en diseño completo

CAPITULO II

2. MARCO INVESTIGATIVO

2.1. BREVE CARACTERIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN INVESTIGADA

Los investigadores hemos tomado como objeto de estudio para la realización del proyecto “las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja de la parroquia de Toacaso cantón Latacunga durante el periodo abril-agosto del 2015” la misma que se encuentra ubicada al norte de la ciudad de Latacunga en la parroquia de Toacaso en la panamericana sur vía a Sigchos y cuentan con 74 niños y niñas.

2.2. DISEÑO METODOLÓGICO

En este proyecto dentro de la institución se utiliza la investigación descriptiva la cual permitirá la revisión de la literatura existente y la elaboración de fichas bibliográficas, internet y los respectivos resúmenes, por tal motivo se determinó el siguiente diseño metodológico de investigación.

2.2.1. Tipos de investigación

En este proceso de investigación fue de tipo aplicada porque ayudo a la búsqueda de una solución para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la escuela Luis Felipe Borja y también es de tipo descriptiva porque permitió medir, evaluar y recolectar datos sobre la práctica de actividades lúdicas con los cuales se determinó la situación real, describiendo los diferentes elementos del problema de investigación delineando características comunes.

2.2.2. Metodología

En la investigación se utilizará el diseño no experimental, porque se realizará sin controlar las variables debido a que se utilizaron preguntas científicas.

2.2.3. Unidad de estudio

La investigación a desarrollarse está dirigida a las autoridades institucionales, profesores y a los estudiantes del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja de la parroquia de Toacaso cantón Latacunga, la misma que servirá para la recolección de la información mediante las encuestas.

Por ser reducido el universo objeto de estudio no se aplicó la fórmula para el cálculo de la población, y se trabajara con totalidad del universo.

Tabla N° 1: Población

Escuela Luis Felipe Borja de la parroquia de Toacaso Cantón Latacunga.

DESCRIPCIÓN (unidades de observación)	Número
Profesores y Autoridades	32
Estudiantes	74
TOTAL	106

Fuente: Escuela Luis Felipe Borja
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

2.3. Métodos.

Es la vía o el camino que permitirá estructurar los procesos dentro de una investigación científica; con el fin de alcanzar objetivos propuestos en la indagación que se está realizando.

2.3.1. Métodos Teóricos.

Los siguientes métodos ayudaran a fundamentar de manera teórica toda la información obtenida para el presente trabajo.

2.3.1. Método Deductivo – Inductivo

Sigue un proceso sintético - analítico, es decir se presentan conceptos, principios, definiciones, leyes o normas generales de las cuales se extraen conclusiones o consecuencias en las que se aplican o se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas.

2.3.2. Método Descriptivo.

Consiste en la observación actual de los hechos, fenómenos y casos, dicho método se procurará a la interpretación racional y el análisis objetivo de los mismos, con la finalidad que ha sido establecida previamente. Este método será aplicado en el Capítulo II, para el análisis e interpretación de resultados, ya que permitirá trabajar con la recolección y tabulación de datos.

2.3.3. Diseño Estadístico.

Este diseño se utilizará en la estadística descriptiva lo cual permitirá que a través de la media aritmética obtener los datos y representarlos mediante frecuencias, gráficos, pasteles etc., e interpretar los resultados obtenidos para en lo posterior establecer con mayor precisión conclusiones y recomendaciones respectivas.

2.4.1. Técnica

Con el objeto de obtener datos seguros para la investigación los postulantes han creído necesario utilizar la siguiente técnica de investigación: La encuesta.

2.4.2. Encuesta

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito.

Ese listado se denomina cuestionario.

2.5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.5.1. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES Y AUTORIDADES

1. ¿Los estudiantes tienen conocimiento de lo que son actividades lúdicas y motricidad gruesa?

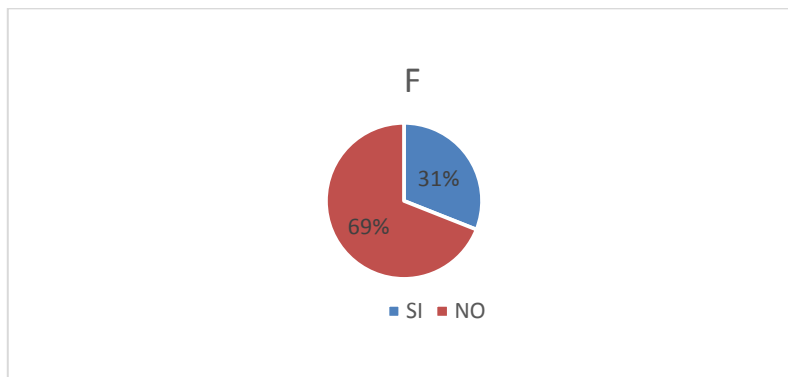
Tabla N° 2.
Actividades lúdicas y motricidad gruesa

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
1	SI	10	31%
	NO	22	69%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”

Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°2.
Actividades lúdicas y motricidad gruesa



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”

Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de la población encuestada, el 31% de los docentes y autoridades, afirman que los estudiantes tienen conocimiento de lo que son actividades lúdicas y motricidad gruesa, mientras que el 69% determinan que los estudiantes poseen pocos conocimientos lo cual es necesario aplicar este tipo de guía mejorando así el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

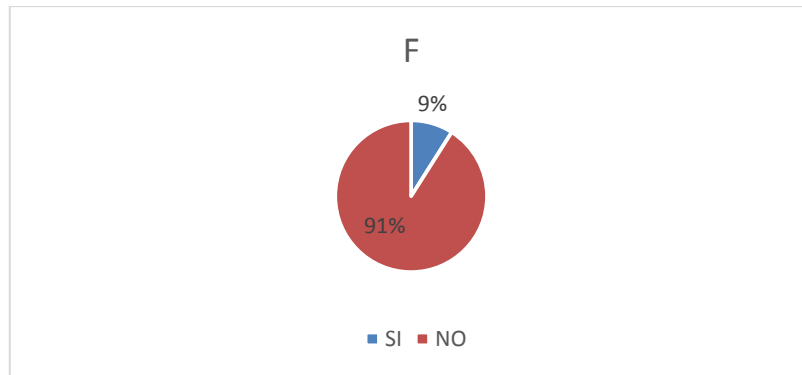
2. ¿Ha incentivado a los estudiantes a realizar actividades lúdicas en los tiempos libres?

Tabla N°3:
Actividades lúdicas en los tiempos libres

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
2	SI	3	9%
	NO	29	91%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°3:
Actividades lúdicas en los tiempos libres



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de la población encuestada el 9% de los docentes y autoridades, manifiestan que si han incentivado y motivado a los estudiantes a realizar actividades lúdicas en los tiempos libres, mientras que el 91% no le dan la importancia que tienen los juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa por lo tanto se debe incentivar a los estudiantes a ejercer un derecho de sana diversión propiciando así un pensamiento constructivo hacia el adecuado uso del tiempo libre.

3. ¿El experimentar las posibilidades de movimiento favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños (a)?

Tabla N°4:
Los movimientos en el desarrollo de la motricidad gruesa

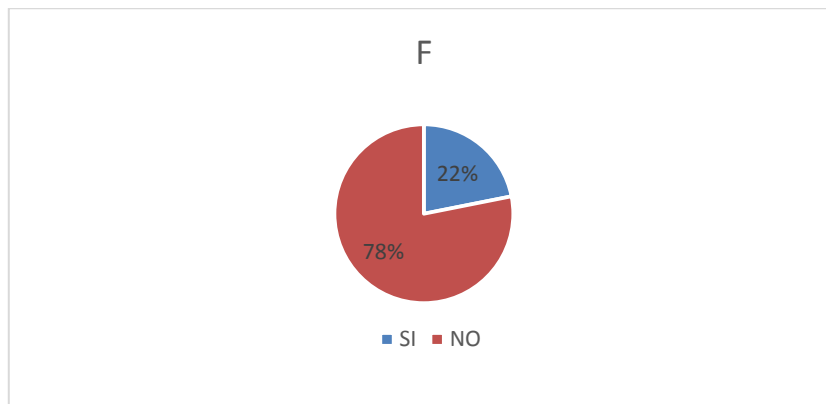
PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
3	SI	7	22%
	NO	25	78%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”

Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°4:

Los movimientos en el desarrollo de la motricidad gruesa



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”

Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 22% de los docentes y autoridades, manifiestan que los movimientos favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, mientras que el 78% demuestran lo contrario por lo tanto la presente investigación tiene como fin incentivar a los docentes a tener una noción más clara de cómo se puede desarrollar la motricidad gruesa a través de las actividades lúdicas.

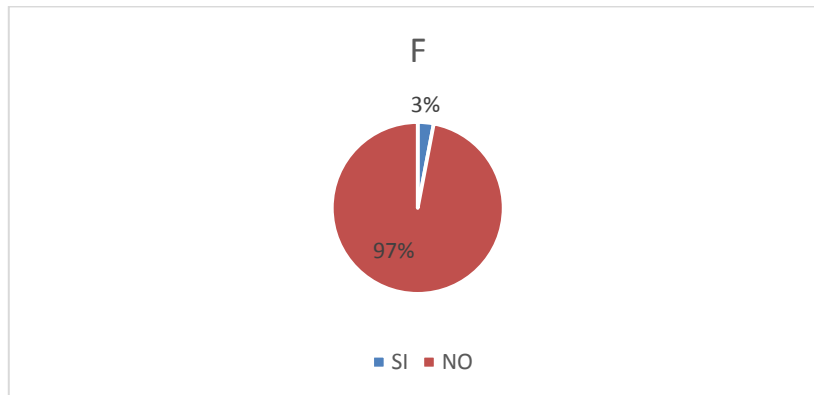
4. ¿Está de acuerdo usted que las actividades lúdicas permitirán mejorar la salud de los estudiantes?

Tabla N°5:
Las actividades lúdicas y la salud

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
4	SI	1	3%
	NO	31	97%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°5:
Las actividades lúdicas y la salud



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 3% de los docentes y autoridades, manifiestan que las actividades lúdicas permiten mejorar la salud de los niños, mientras que el 97% demuestran lo contrario por lo cual los docentes y autoridades determinan que es factible realizar este tipo de actividades para lograr una mejor calidad de vida en los estudiantes.

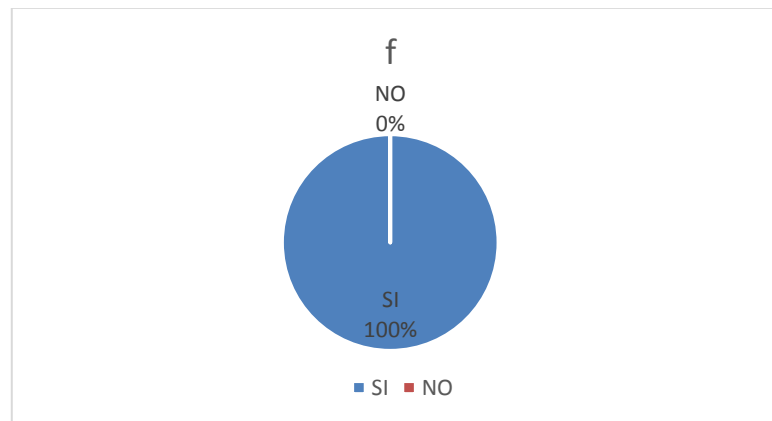
5. ¿Cree usted que la actividad física y una buena alimentación le permitirá alcanzar una buena formación integral?

Tabla N°6:
La actividad física, la buena alimentación y una formación integral

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
5	SI	32	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°6:
La actividad física, la buena alimentación y una buena formación integral



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de la población encuestada el 100% de los docentes y autoridades expresan que **SI**, por lo tanto se determina que se logra un mejor desempeño en las actividades educativas de los estudiantes a través de una adecuada alimentación.

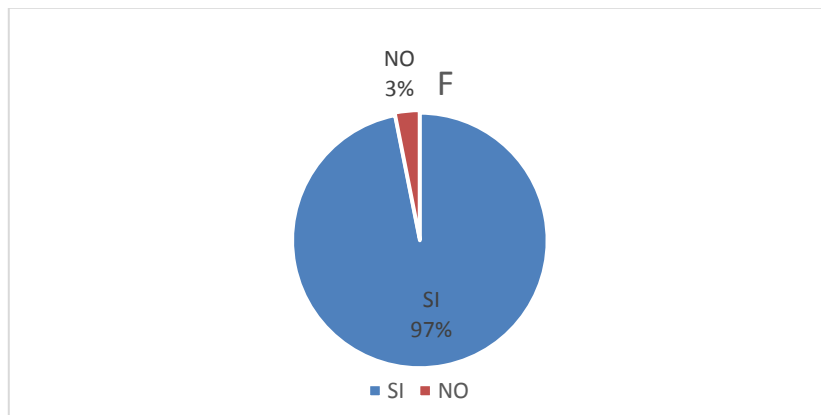
6. ¿Cree usted que las actividades lúdicas fomenta la interrelación del niño (a) con sus semejantes?

Tabla N°7:
Las actividades lúdicas y la interrelación con sus semejantes

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
6	SI	31	97%
	NO	1	3%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°7:
Las actividades lúdicas y la interrelación con sus semejantes



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 97% de los docentes y autoridades, manifiestan que las actividades lúdicas fomenta la interrelación con sus semejantes; mientras que el 3% demuestran lo contrario por lo que se puede concluir que es alta la probabilidad que las niñas y niños tengan problemas de convivencia con los docentes y sus padres.

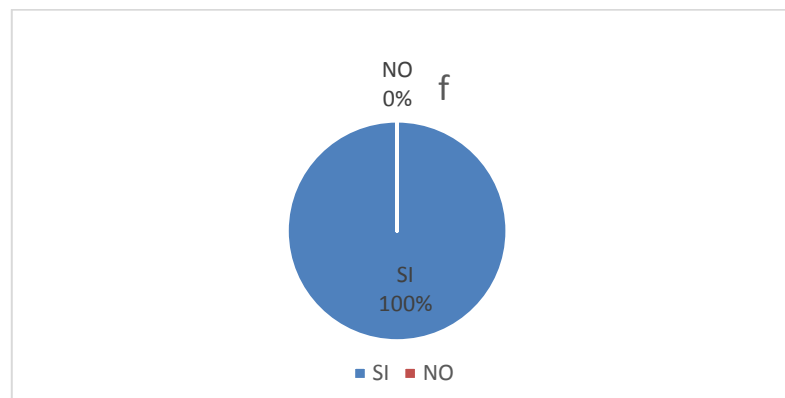
7. ¿Es importante tener una guía de actividades lúdicas aplicables en los estudiantes?

Tabla N°8:
Guía de actividades lúdicas

PREGUNTA	ALTERNATIVA	F	%
7	SI	32	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°8:
Guía de actividades lúdicas



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de la población encuestada el 100% de los docentes y autoridades, consideran que es importante tener una guía de actividades lúdicas aplicables en los estudiantes ya que este documento es una ayuda para aplicarlo en la clase.

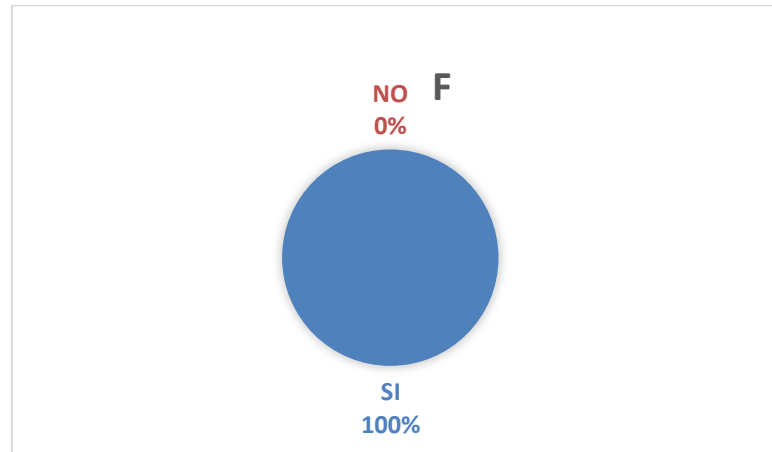
8. ¿Cree usted que es importante aplicar actividades lúdicas en la escuela?

**Tabla N°9:
Aplicación de Actividades Lúdicas**

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
8	SI	32	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	32	100%

Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

**Gráfico N°9:
Aplicación de Actividades Lúdicas**



Fuente: Docentes y autoridades de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 100% de los docentes y autoridades interpretan que es necesario aplicar una guía de actividades lúdicas considerando que los juegos son una de las mejores estrategias para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa.

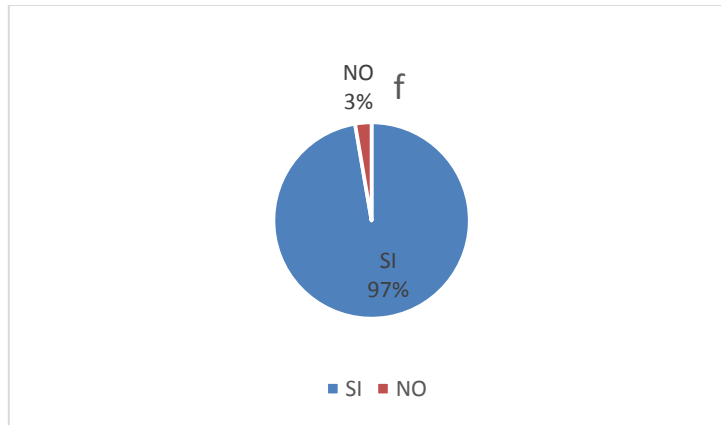
**2.3.2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA.
1. ¿Tiene conocimiento de lo que son actividades lúdicas y motricidad gruesa?**

Tabla N°10:
Actividades Lúdicas y motricidad gruesa

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
1	SI	72	97%
	NO	2	3%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°10:
Actividades Lúdicas y motricidad gruesa



Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 97% de los estudiantes, manifiestan que los estudiantes si tienen conocimiento de lo que son actividades lúdicas y motricidad gruesa; mientras que el 3% demuestran lo contrario, evidenciando que la aplicación de la guía de actividades lúdicas tendrá buena aceptación ya que por medio del juego se puede realizar movimientos corporales.

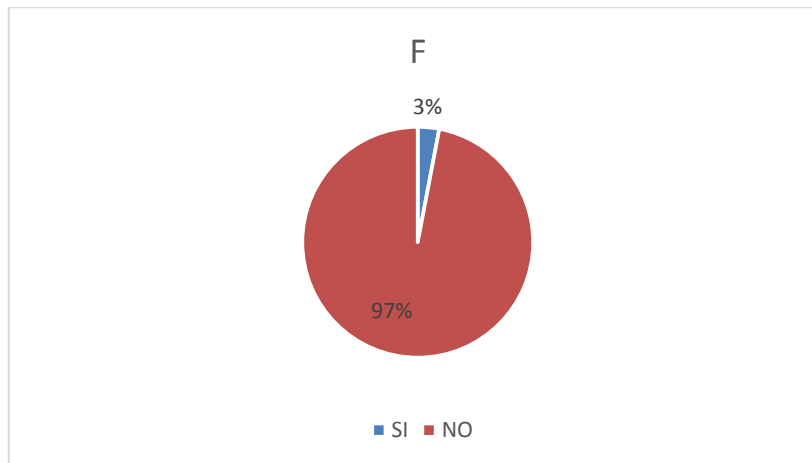
2. ¿Los profesores de Cultura Física de la Escuela Luis Felipe Borja en sus clases desarrollan la motricidad gruesa en los niños?

Tabla N°11:
Los profesores de Cultura Física y la motricidad gruesa.

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
2	SI	2	3%
	NO	72	97%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°11:
Los profesores de Cultura Física y la motricidad gruesa



Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de la población encuestada el 3% de los niños, exponen que los profesores de Cultura Física en sus clases si desarrollan la motricidad gruesa; mientras que el 97% de los niños demuestran lo contrario por lo que se determina que los docentes deben tener interés por observar las falencias de cada uno de los niños en lo cual ayude a desarrollar su motricidad gruesa.

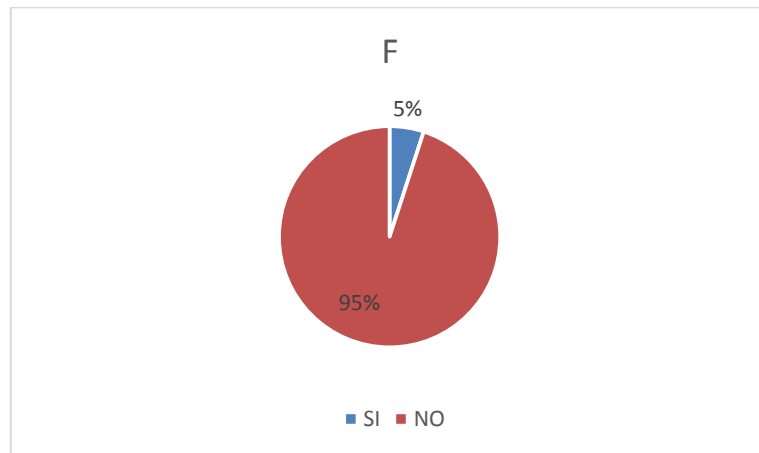
3. ¿Para el desarrollo de la motricidad gruesa los profesores de la escuela Luis Felipe Borja planifican las actividades?

Tabla N°12:
Los profesores planifican las actividades

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
3	SI	4	5%
	NO	70	95%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°12:
Los profesores planifican las actividades



Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 5% de los estudiantes, manifiestan que: para el desarrollo de la motricidad gruesa, los profesores si planifican las actividades; mientras que el 95% de los estudiantes interpretan lo contrario por lo que se concluye que la planificación es muy indispensable en cada clase tomando en cuenta el objetivo a alcanzar evitando así la improvisación.

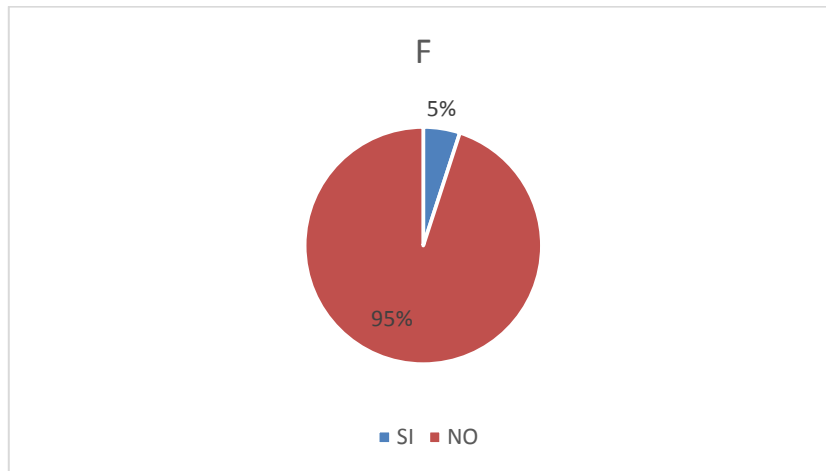
4. ¿El proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa se lo realiza de manera adecuada?

Tabla N°13:
El P.E.A y la motricidad gruesa

PREGUNTA	ALTERNATIVA	F	%
4	SI	4	5%
	NO	70	95%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela "Luis Felipe Borja"
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°13:
El P.E.A y la motricidad gruesa



Fuente: Estudiantes de la escuela "Luis Felipe Borja"
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de la población encuestada el 5% de los estudiantes interpretan que el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa se lo realiza de manera adecuada; mientras que el 95% de los estudiantes demuestran lo contrario por lo que se concluye que se debe trabajar paso a paso donde se pueda evaluar e ir corrigiendo errores más comunes.

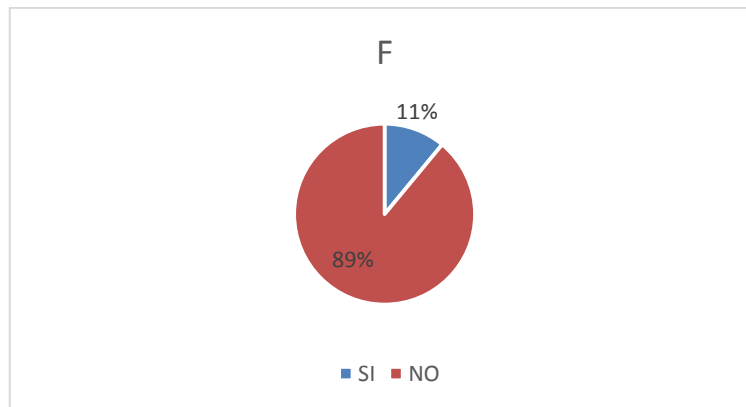
5. ¿Considera usted que la metodología empleada para el desarrollo de la motricidad gruesa por parte del profesor es la adecuada?

Tabla N°14: La metodología empleada para la motricidad gruesa

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
5	SI	8	11%
	NO	66	89%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N° 14:
La metodología empleada para la motricidad gruesa



Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 11% de los estudiantes, considera que la metodología empleada para el desarrollo de la motricidad gruesa por parte del profesor es la adecuada; mientras que el 89% interpretan lo contrario por lo que se manifiesta que el juego como estrategia metodológica ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje obteniendo excelentes resultados.

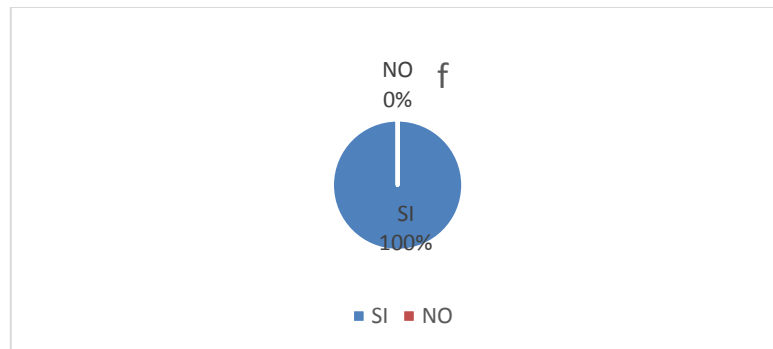
6. ¿Cree usted que las actividades lúdicas son importantes para desarrollar la motricidad gruesa?

Tabla N° 15:
Las actividades lúdicas y la importancia de la motricidad gruesa

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
6	SI	74	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°15:
Las actividades lúdicas y la importancia de la motricidad gruesa



Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de la población encuestada el 100% de los estudiantes de la Escuela “Luis Felipe Borja” de la parroquia de Toacaso, manifiestan que las actividades lúdicas son importantes para el movimiento del cuerpo humano porque ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa y al desarrollo del esquema corporal.

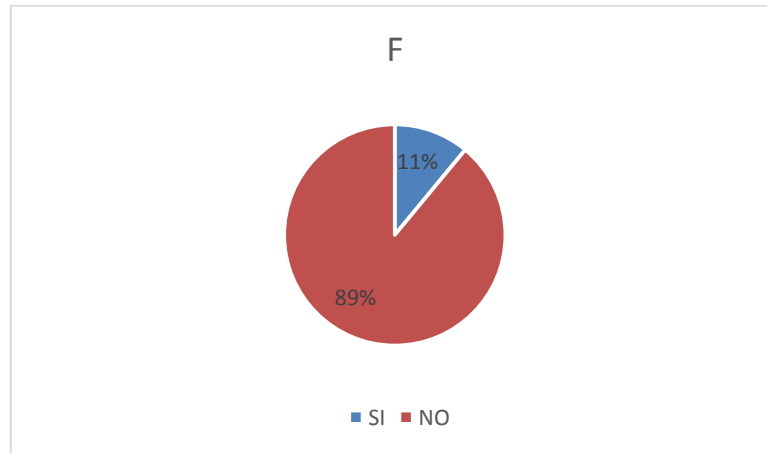
7. ¿La escuela Luis Felipe Borja cuenta con alguna guía de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa?

Tabla N°16:
Guía de actividades lúdicas

PREGUNTA	ALTERNATIVA	F	%
7	SI	8	11%
	NO	66	89%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°16:
Guía de actividades lúdicas



Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”
Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de la población encuestada el 11% de los estudiantes, razonan que si disponen con alguna guía de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa; mientras que el 89% de los estudiantes demuestran lo contrario, por lo cual es evidente que los docentes de Cultura Física no cuentan con material didáctico para la práctica de las actividades lúdicas.

8. ¿Estarían ustedes dispuestos a colaborar en la elaboración de una guía de estrategias metodológicas de las actividades lúdicas?

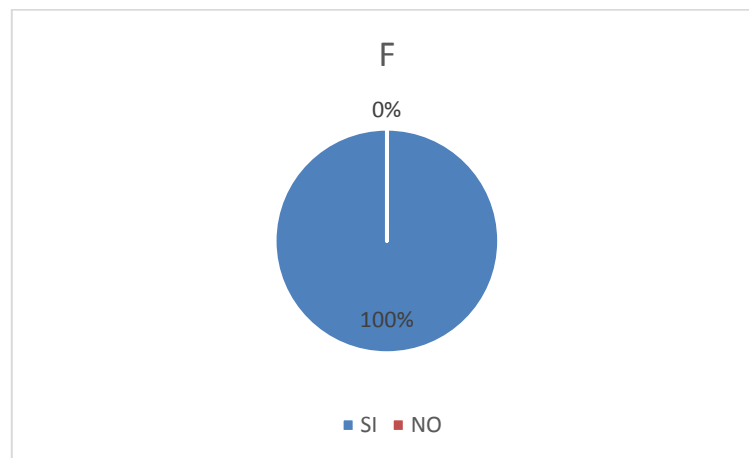
Tabla N°17:
Elaboración de un guía

PREGUNTA	ALTERNATIVA	f	%
8	SI	74	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	74	100%

Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”

Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

Gráfico N°17:
Elaboración de un guía



Fuente: Estudiantes de la escuela “Luis Felipe Borja”

Elaborado por: Luis Pallasco y Edwin Toapanta

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la población encuestada el 100% de los estudiantes, deducen que si estarían dispuestos a colaborar en la elaboración de una guía de estrategias metodológicas de las actividades lúdicas ya que esta guía ayudara a desarrollar la motricidad gruesa en la cual permitirá incentivar y estimular, las destrezas y habilidades de los niños por esta razón se debe introducir y aplicar los juegos.

2.6. CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES

2.6.1. CONCLUSIONES

- ✓ Los docentes, autoridades y estudiantes están de acuerdo que es de vital importancia la práctica de las actividades lúdicas la cual influye en su totalidad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tal manera que manifestaron su deseo en colaborar en la elaboración de una guía de actividades lúdicas.
- ✓ Los docentes de Cultura Física ejecutan actividades monótonas y no buscan otras estrategias como son las actividades lúdicas la cual ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.
- ✓ Se evidencia un bajo nivel de desarrollo en la motricidad gruesa de los estudiantes lo cual se manifiesta que, si no reciben las actividades lúdicas de manera organizada y planificada se podrá observar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad.
- ✓ Los estudiantes de la escuela tienen pocos conocimientos acerca de las actividades lúdicas y la motricidad gruesa.
- ✓ La institución educativa “Luis Felipe Borja” no cuenta con ningún tipo de material didáctico, lo cual influye considerablemente para trabajar de manera adecuada con los estudiantes.

2.6.2. RECOMENDACIONES

- ✓ Dar la debida importancia a la práctica de las actividades lúdicas desde tempranas edades lo cual ayudara en el desarrollo de la motricidad gruesa para que en futuro no tenga ningún tipo de problema.
- ✓ A los docentes de Cultura Física incitar que participen en cursos de actualización, seminarios, talleres que le brinden un conocimiento amplio de las actividades lúdicas y motricidad gruesa con el fin que tengan un buen trabajo con los niños.
- ✓ Se debe utilizar las actividades lúdicas en los niños para desarrollar la motricidad gruesa; así como también el desarrollo del esquema corporal.
- ✓ Socializar a los estudiantes sobre las bondades y beneficios que brinda las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- ✓ Elaborar y aplicar de manera inmediata la guía para la enseñanza de las actividades lúdicas en los niños de la escuela Luis Felipe Borja.

CAPITULO III

3 TEMA DE LA PROPUESTA

3.1. DATOS INFORMATIVOS

3.2. TEMA: Guía de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del tercer año de educación básica

3.2.1. Institución Ejecutora:

Universidad Técnica de Cotopaxi a través de los egresados de la Carrera de Cultura Física.

3.2.2. Beneficiarios:

Los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela Luis Felipe Borja de la Parroquia de Toacaso.

3.2.3. Ubicación:

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Toacaso

3.2.4. Tiempo estimado para la ejecución:

Fecha de inicio: Abril 2015

Fecha de finalización: Agosto 2015

Equipo Técnico Responsable

Autores: Luis Freddy Pallasco Tigse, Edwin Rolando Toapanta Villegas

Director de tesis: Dr. Msc. López Rodríguez Luis Gonzalo

3.3. JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA

Es importante resaltar todo aquello referente a la educación de los niños, sobre todo en los primeros años de vida, ya que cumple con etapas de desarrollo, y tiene como ente fundamental las áreas de la motricidad gruesa y fina, afectiva e intelectual y esto lo podremos desarrollar mediante el juego algo tan simple pero importante de aplicar en su vida infantil.

Se ha seleccionado este tema porque tiene gran importancia para los niños de la Escuela “Luis Felipe Borja”, aunque no lo creamos el juego desarrolla las funciones básicas en ellos, el juego viene de generación en generación, pero tenemos que impartirlo positivamente para que se desarrolle las destrezas que queremos en nuestros niños y los beneficiarios de este trabajo serán los estudiantes, docentes, padres de familia y la comunidad en general, y será de gran impacto ya que ayudara en la formación física, deportiva y recreativa.

Sera de gran interés debido a que la elaboración y propósito de esta guía de actividades lúdicas es para facilitar a los investigadores en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y también se inculcan los valores y costumbres que aporta el juego en forma divertida.

Es nuestra necesidad de conocer cómo aprenden los estudiantes a desarrollar la actividad lúdica para adquirir la motricidad gruesa, que influyen determinadamente en el rendimiento escolar del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la primera etapa de crecimiento, los niños manifiestan múltiples dificultades para el aprendizaje y esto se relaciona normalmente en la actividad lúdica donde el niño expresa lo que siente, deja ver sus cualidades y se convierte en creador, explora el mundo que lo rodea, entonces es donde el juego realiza un papel muy importante, el niño utiliza su fantasía para resolver los problemas y es en aquel momento en que aprenden a pensar y reflexionar.

La utilidad metodológica está enfocada a una guía en la cual toma en cuenta métodos y técnicas que facilitarán la utilización y aplicación en los niños puesto que, las estrategias a utilizarse son innovadoras, lo cual en un futuro cercano será de mucha ayuda e importancia dentro de la Cultura Física especialmente en los docentes de Cultura Física.

Este tema es factible ya que los niños utilizan el juego como una distracción, con este el niño desarrollará sus capacidades cognitivas, de tal manera el docente debe buscar una metodología adecuada que fortalezca sus habilidades, para que a medida que el niño juegue aprenda conceptos simples obteniendo un aprendizaje significativo. De esta manera se brindará la oportunidad de socializarse con los demás estudiantes de su misma edad y formándose como un verdadero ser humano.

Lamentablemente el factor económico de los investigadores limitará el desarrollo pleno de la investigación, como también, el tiempo para la realización de la investigación por parte de los investigadores, frenarán el proceso sistemático para la elaboración del trabajo investigativo. Es de vital importancia insistir que para un buen desarrollo de la investigación se requiere de un buen estado de salud, motivo por el cual es posible que limite la investigación si la salud de los investigadores se deteriora.

Los beneficiarios de esta guía de actividades lúdicas serán los niños y los docentes de la escuela Luis Felipe Borja.

3.4. OBJETIVOS

3.4.1. Objetivo General

Desarrollar la motricidad gruesa a través de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la formación integral del niño.

3.4.2. Objetivos Específicos

1. Socializar las actividades lúdicas sobre la aplicación de las estrategias presentes en la guía infantil.
2. Difundir la propuesta como proyecto educativo dentro de la institución educativa con todos los estudiantes y maestros.
3. Evaluar la aplicación de la guía de actividades lúdicas.

3.5. DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

El siguiente trabajo de investigación consta de una guía de actividades lúdicas que cuenta con estrategias de fácil aplicación y dominio de los procesos permitiendo así un desarrollo del esquema corporal así como a lo específico que vamos como es mejorar la motricidad gruesa en los niños de manera fácil, ordenada, activa que nos ayudara en el proceso enseñanza aprendizaje a la vez que acopla el estado emocional, intelectual del educando permitiendo que ellos se mantengan saludables.

Las actividades lúdicas presentes en la guía permiten al docente seleccionar el juego adecuado según la deficiencia que quiera mejorar en el alumno.

En cada una de las actividades presentes en la guía el educador tendrá la potestad de controlar el tiempo, la intensidad y estimular la deficiencia que tenga el niño para poder desarrollar en el aspecto de la motricidad gruesa actuando como un eje principal al mismo tiempo evaluando constantemente la participación y desarrollo de los educandos.

La guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa se desarrolla en distintas áreas que influye en el aspecto físico mediante las actividades dirigidas cuyo funcionamiento permite al docente crear estrategias en base a los objetivos planteados ya que posee actividades que motivan al desarrollo del aprendizaje del niño.

Este instrumento de apoyo nos permitirá la evaluación constante de la validez de la misma y el cambio positivo que surge de la correcta aplicación por tal motivo esta herramienta se vuelve indispensable para los niños y niñas que presentan el problema de la motricidad gruesa mediante las siguientes actividades lúdicas.

- Juegos sensoriales
- Juegos de lateralidad
- Juegos de locomoción
- Juegos de equilibrio
- Juegos de saltos
- Juegos de velocidad
- Juegos de fuerza
- Juegos de lanzamiento y recepción
- Juegos rítmicos

3.6. DESARROLLO DEL PLAN OPERATIVO

FASES	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
FASE INICIAL ACOPLAMIENTO CALENTAMIENTO.	<p>Desarrollar juegos de integración para lograr la confianza de los niños y niñas.</p> <p>Realizar calentamiento previo a la actividad a realizarse para evitar lesiones musculares.</p>	<p>¿Qué son actividades ludicas?</p> <p>Tipos de actividades ludicas</p> <p>¿Qué es la motricidad gruesa?</p>	<p>Familiarización del sujeto con el objeto presente en los juegos</p> <p>Activación del esquema corporal.</p>	<p>Conos</p> <p>Pañuelo</p> <p>Ulas tizas</p> <p>Cuerda</p> <p>Neumáticos</p> <p>Cintas</p> <p>caretas</p> <p>Sacos</p> <p>Grabadora</p> <p>CD</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pallasco Tigse Luis Freddy ➤ Toapanta Villegas Edwin Rolando
FASE PRINCIPAL.	<p>Aplicar los juegos según el objetivo planteado.</p> <p>Realizar juegos con sus respectivas variables.</p>	<p>Beneficios de las actividades ludicas.</p> <p>Juegos sencillos y básicos para la motricidad gruesa</p>	<p>Primera etapa: Instrucciones de los juegos con sus respectivas reglas.</p> <p>Segunda etapa: Aplicar los juegos establecidos en la guía de recreación.</p> <p>Tercera Enseñanza de la manipulación del objeto o material del juego.</p> <p>Cuarta etapa: coordinación de los movimientos del cuerpo en relación al juego</p>	<p>Conos</p> <p>Pañuelo</p> <p>Ulas tizas</p> <p>Cuerda</p> <p>Neumáticos</p> <p>Cintas</p> <p>caretas</p> <p>Sacos</p> <p>Grabadora</p> <p>CD</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pallasco Tigse Luis Freddy ➤ Toapanta Villegas Edwin Rolando
FASE DE EVALUACIÓN	TÉCNICA	Observación			
	INSTRUMENTO	Ficha de Observación			
		Lista de Cotejo			



3.7. Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa.



Autores: Luis Freddy Pallasco Tigse

Edwin Rolando Toapanta Villegas

Tutor: Dr. Msc. López Rodríguez Luis Gonzalo

2015

3.7.1. Acoplamiento

3.7.2. La guía de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Escuela Luis Felipe Borja de la Parroquia Toacaso.

La guía de actividades lúdicas es un documento de apoyo que estimula a la aplicación de procesos y metodologías utilizadas básicamente por el docente con esto nos facilita el trabajo con los educandos dentro de este encontramos una diversidad de juegos de gran diversión y precisión para estimular el desarrollo corporal en armonía con su estado emocional, físico intelectual enfocando a dar mayor realce a la calidad de vida de quien la ejecuta.


3.7.3. Funcionamiento la guía de actividades lúdicas para el desarrollo del esquema corporal en los niños.


- Se selecciona la actividad según la necesidad.
- Siga paso a paso las instrucciones de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo del esquema corporal en los niños.
- Una vez iniciada la actividad se debe culminar el trabajo ordenadamente.
- Cada actividad lúdica debe ser evaluada tras su aplicación.


3.7.2. Actividades lúdicas


Se considera como actividades lúdicas a la variedad de juegos que involucra al individuo de forma directa y espontánea donde se desarrolla habilidades y destrezas con goce absoluto para el beneficio de su cuerpo y mente.


ACTIVIDAD N° 1		
CUADRO N° 1		
TEMA: A LA CAZA DEL RUIDOSO		
OBJETIVO:	Percibir sonidos a diferentes distancias desarrollando la percepción auditiva.	EJECUCIÓN
ÁREA:	Juegos sensoriales	Empieza el juego el profesor, el cual hace de ruidoso, tocando algún instrumento ruidoso.
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	Los niños con los ojos tapados se desplazan libremente por la pista (sin correr).
MATERIAL NECESARIO:	Pandereta, pito, campana o pelotas sonoras.	Los niños intentan encontrar el sonido.
ESPACIO	Patio	El ruidoso se mueve de un lugar a otro sin cesar de tocar.
TIEMPO:	10 minutos	Si algún jugador lo atrapa ocupa el lugar del ruidoso.
VARIANTES:	Esta actividad se puede realizar en la posición de gateo.	Se puede realizar sonidos con pelotas sonoras, instrumentos musicales, dando palmadas, reproduciendo sonidos de animales, etc.
ANEXOS:		
		

ACTIVIDAD Nº 2		
CUADRO Nº 2		
TEMA: A BAILAR CON EL GLOBO		
OBJETIVO:	Interiorizar las partes del cuerpo mediante el desarrollo del sentido del ritmo.	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN</p> <p>Se ubica a todos los participantes en parejas y deben sujetar el globo con las manos</p> <p>mientras suena la música se deberán pasar el globo de mano en mano sin dejar caer el objeto al suelo</p> <p>El ritmo de la música subirá de ritmo y el paso del globo será más rápido la pareja que deje caer el globo se le aumentara el número de globos.</p> <p style="text-align: center;">BENEFICIOS</p> <p>Esta actividad desarrolla la capacidad auditiva, permite el reconocimiento del espacio y el tiempo en que se ejecuta la acción; también promueve el juego grupal y el respeto a las reglas. La estrategia descrita anteriormente se recomienda aplicar en niños con atención dispersa y con déficit en ubicación espacio – temporal.</p>
ÁREA:	Juegos sensoriales	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Globos, conos, cronometro, pito.	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	Esta actividad se puede realizar con globos lleno de agua, con balones de futbol y básquet.	
ANEXOS		

ACTIVIDAD N° 3		
CUADRO N° 3		
TEMA: EL SOL Y LA LUNA		
OBJETIVO:	Desarrollar el contacto sensorial motor del cuerpo con el ambiente.	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Sentados en suelo se amarra la cinta de color verde en la mano derecha y roja en la mano izquierda. ✚ El profesor dice “sol”, y levantan la mano derecha, cuando diga “luna” levantan la mano izquierda ✚ Se realiza cambios rápidos y repeticiones. <p style="text-align: center;">BENEFICIOS</p> <p>Desarrolla habilidades para integrar el contacto sensorial motor del cuerpo con el ambiente, a través del dominio homolateral de mano, ojo y pie. Esta actividad se recomienda aplicar en niños con déficit en la coordinación muscular audio y visomotora para estimular respuestas de percepción motriz.</p>
ÁREA:	Juegos sensoriales	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Cronometro, pito.	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	La misma actividad se puede repetir con las extremidades inferiores (piernas - pies)	
ANEXOS		
		

ACTIVIDAD N^o 4		
CUADRO N^o 4		
TEMA: EL GATO Y EL RATÓN		
OBJETIVO:	Desarrollar la lateralidad en los infantes mediante comandos sencillos y de fácil ejecución.	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN:</p> <p>Los niños forman un círculo tomándose las manos. Se escoge a una pareja de gatos y una pareja de ratones Se ata las manos de la pareja de ratones con una cinta y de igual manera a la pareja de gatos. Se dice las siguientes palabras: Gatos: Ratones, ratones Ratones: ¿Qué quieren gatos ladrones? Gatos: Comerles queremos Ratones: Cómannos si pueden Gatos: Están gorditos Ratones: Hasta la punta de nuestros rabitos</p> <p>Los niños que forman el círculo hacen la barrera protegiendo a los ratones. Si un gato atrapa a los ratones el juego continuo pues la acción de atrapar es de los dos gatos juntos y la acción de salvarse es de los dos ratones juntos, si esto sucede se cambia de parejas y se efectúa el juego de nuevo.</p> <p style="text-align: center;">BENEFICIOS</p> <p>Desarrolla la habilidad para seguir y localizar objetos o sujetos con movimientos oculares y de reacción instantánea a estímulos.</p>
ÁREA:	Juegos de lateralidad	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Cronometro, pito, conos.	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	Podemos poner 3 gatos y hacer más activa la clase.	
ANEXOS		
		

ACTIVIDAD N° 5		
CUADRO N° 5		
TEMA: LOS ELEFANTES DEL CIRCO		
OBJETIVO:	Recorrer el circuito programado siguiendo las normas preestablecidas. Fomentar el equilibrio en los niños.	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN</p> <p>Una vez que el docente de las instrucciones del circuito se cumplirá de la siguiente manera.</p> <p>Las parejas deberán transportar el balón con la parte posterior de la cabeza haciendo un recorrido de un determinado espacio.</p> <p>Se dividirán los circuitos en la mitad del circuito se implementara un banco para cada lado y los participantes subirán y bajaran de los mismos, mientras que al regreso pasaran por debajo reptando y con el balón en medio de los pies. Y por último deberá transportar con la mano izquierda 10 granos de maíz en una cuchara y depositar en una canasta.</p>
ÁREA:	Juegos de lateralidad	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Balones, bancos, cucharas de plástico, globos, etc.	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	BENEFICIOS
VARIANTES:	Se puede realizar esta actividad con globos y con mayor número de granos en la cuchara	En el alumno mejora el equilibrio y conocerán lo que es la lateralidad como donde está la izquierda y la derecha.
ANEXOS		
		

ACTIVIDAD N° 6		
CUADRO N° 6		
TEMA: EL JUEGO DEL LOBITO		
OBJETIVO:	Coordinar la ubicación espacio temporal	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN</p> <p>Los participantes se agrupan y forman un círculo. El docente escoge a tres niños que interpretaran al lobo ubicándose a tres metros de distancia del círculo. Mientras que el círculo de niños giran se cantara lo siguiente.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Dónde está? Estoy poniéndome los zapatos.</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Dónde está? Estoy poniéndome el sombrero</p> <p>Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Dónde está? Listo para comerlos a todos</p> <p>Al decir estas palabras los niños corren hacia los conos establecidos como punto de salvación.</p> <p>El primer niño que sea cogido por el lobo pasa a ser el lobo y el juego continúa con las mismas reglas.</p> <p style="text-align: center;">BENEFICIOS</p> <p>Mejora la velocidad y la coordinación al momento de correr por la cancha y fomenta la amistad.</p>
ÁREA:	Juegos de locomoción	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Caretas de lobos	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	15 minutos	
VARIANTES:	Esta actividad se puede realizar con tres lobitos pero vendado los ojos en un espacio limitado.	
<p style="text-align: center;">ANEXOS</p> <div style="text-align: center;">  </div>		

ACTIVIDAD N° 7


CUADRO N° 7

TEMA: LA RAYUELA


OBJETIVO:	Coordinar la ubicación espacio temporal	EJECUCIÓN Los niños realizan un lanzamiento de la ficha a la primera casilla de la rayuela y realizan un salto con los dos pies a la segunda casilla y luego a la próxima hasta llegar a la cabeza. Luego gira y regresa saltando de igual manera hasta la segunda casilla Recoge la ficha y sin pisar la primera casilla realiza un salto fuera de ella. La complejidad del juego es lograr que los niños de edad inicial logren realizar esta actividad con un solo pie. BENEFICIOS: Habilidad para “andar a saltos” en los juegos normales alternando sus pies en coordinación con el movimiento total de su propio cuerpo.
ÁREA:	Juegos de saltos	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Fichas de colores, discos	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	15 minutos	
VARIANTES:	Mientras ejecuta el salto debe decir el número de las casillas.	


ANEXOS:




ACTIVIDAD N° 8		
CUADRO N° 8		
TEMA: EL JUEGO DE LA ULA-ULA.		
OBJETIVO:	Coordinar la ubicación espacio temporal	<p>EJECUCIÓN</p> <p>Los participantes deben ubicarse dentro de la ula.</p> <p>El docente dirá las instrucciones pidiendo levantar el pie derecho y tenerlo levantado por un determinado tiempo.</p> <p>Luego dirá levantar el pie izquierdo y de la misma manera debe permanecer de un solo pie conservando el equilibrio.</p> <p>El docente alternara las instrucciones diciendo derecha, izquierda, afuera y adentro.</p> <p>BENEFICIOS</p> <p>Se realiza la misma actividad con diferentes ritmos de canciones.</p>
ÁREA:	Juegos de equilibrio	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Ulas.	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	Además que podemos realizar girando las ulas en la cintura podemos realizar con la extremidades superiores e inferiores.	
ANEXOS		
		




ACTIVIDAD N° 9		
CUADRO N° 9		
TEMA: LOS ENSACADOS		
OBJETIVO:	Estimular en los niños habilidades motoras.	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN</p> <p>Se realiza grupos de 5 niños Se estable la línea de partida y la línea de llegada señalada por los conos a una distancia no mayor a los 5 metros.</p> <p>Los niños empiezan a la voz de inicio del docente, Deben saltar hasta llegar a los conos donde otro niño del mismo grupo lo espera para regresar a la línea de la partida y pasar el saco a otro niño hasta terminar con todos los integrantes del grupo.</p> <p>Al término de esta actividad se dará un fuerte aplauso como estímulo a los competidores</p> <p style="text-align: center;">BENEFICIOS</p> <p>Esta actividad desarrolla la habilidad de coordinar saltos a velocidad de los niños, y desarrolla la capacidad de mantenerse dentro del objeto buscando la comodidad propia del cuerpo.</p>
ÁREA:	Juegos de saltos	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Sacos, conos.	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	Podemos armar un equipo de futbol y realizar un partido.	
ANEXOS:		
		

ACTIVIDAD N° 10		
CUADRO N° 10		
TEMA: EL PAÑUELO		
OBJETIVO:	Reforzar la destreza de escuchar y reaccionar en niños.	<p>EJECUCIÓN</p> <p>Los niños se ubican sentados formando un círculo. El docente sentado desde el centro dice un nombre de cualquier niño que al escuchar debe correr y coger el pañuelo. Si no estuvo atento y no tomó el pañuelo debe ubicarse en el centro y realizar la misma acción de mencionar un nombre. La actividad se realiza mencionando a todos los participantes. Esta actividad se aplica con mayor frecuencia en niños con problemas de atención.</p> <p>BENEFICIOS</p> <p>Desarrolla la habilidad de coordinar el movimiento físico con la concentración.</p>
ÁREA:	Juegos de velocidad.	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Pañuelos de colores	
ESPACIO	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	15 minutos	
VARIANTES:	Se puede pedir que realicen la actividad entregando la prenda de vestir que la profesora solicite. (zapato, media, abrigo)	
ANEXOS		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>		

ACTIVIDAD N° 11		
CUADRO N° 11		
TEMA: CARRERA DE MESEROS		
OBJETIVO:	Desarrollar la coordinación óculo – manual.	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN:</p> <p>Se divide a los participantes en dos grupos, los primeros sostienen el plato desechable que contienen el bloque de madera.</p> <p>Realiza la carrear y al llegar deja la base para que el resto al llegar siga armando, pero si se cae tendrá que volver a empezar. Gana quien logre transportar todas las piezas y armar según la disposición.</p> <p style="text-align: center;">BENEFICIOS:</p> <p>Desarrolla la habilidad de coordinar el movimiento físico con la concentración.</p>
ÁREA:	Juegos de equilibrio.	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Platos desechables, bloques de madera, legos.	
ESPACIO:	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	Transportar piezas de rompecabezas y armar.	
ANEXOS:		

ACTIVIDAD N° 12		
CUADRO N° 12		
TEMA: CARRERA DE TRES PIES		
OBJETIVO:	Reforzar la coordinación y el sistema óculo visor de los niños	<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN:</p> <p>Los niños se ubican en parejas y hacemos tres filas de 6. El docente procede a dar las instrucciones.</p> <p>Atados por los pies sale las primeras parejas a velocidad hasta el otro extremo de la cancha y de retorno. La actividad se realiza hasta que termine con todos los participantes y el grupo que termine primero es el triunfador.</p> <p style="text-align: center;">BENEFICIOS:</p> <p>Habilidad para “andar a saltos” en los juegos normales alternando sus pies en coordinación con el movimiento total de su propio cuerpo.</p>
ÁREA:	Juegos de coordinación.	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños en parejas.	
MATERIAL NECESARIO:	Pedazos de sogas o cordones de los propios alumnos.	
ESPACIO:	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	Podemos atarlos de espaldas para que avancen lateralmente.	
ANEXOS:		
		

ACTIVIDAD Nª 13		
CUADRO Nª 13		
TEMA: BALON-MANO		
OBJETIVO:	Desarrollar la coordinación óculo – manual.	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Se divide a los participantes en dos grupos de siete y procedemos a realizar la actividad igual al indor futbol pero con las manos sin utilizar los pies.</p> <p>Realizamos la actividad con los participantes con una duración de 7 minutos el partido y un descanso de dos minutos podemos hacer cambios y la regla es no patear el balos solo con las manos.</p> <p>BENEFICIOS:</p> <p>Desarrolla la habilidad de coordinar el movimiento físico con la concentración. Y con los participantes fomenta el compañerismo.</p>
ÁREA:	Juegos de coordinación.	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños en parejas.	
MATERIAL NECESARIO:	Balón de futbol.	
ESPACIO:	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	30 minutos	
VARIANTES:	Podemos hacer que los alumnos realicen la actividad en forma de cangrejo.	
ANEXOS:		
		

ACTIVIDAD N° 14		
CUADRO N° 14		
TEMA: PATO, PATO, PATO, GANSO		
OBJETIVO:		<p style="text-align: center;">EJECUCIÓN:</p> <p>En esta actividad los niños se ubican en círculo y sentados uno de ellos se levanta para ser pato.</p> <p>Mientras el pato va trotando y diciendo “pato, pato, pato, pato” y el alumno donde le tope con el nombre de ganso tiene que levantarse rápidamente y atrapar al ganso antes de que se siente en el lugar donde esta sentado el pato.</p> <p style="text-align: center;">BENEFICIOS:</p> <p>Desarrolla la habilidad de coordinar el movimiento físico con la concentración. Y con los participantes fomenta el compañerismo.</p>
ÁREA:	Juegos de velocidad.	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	Todo el grupo de niñas y niños.	
MATERIAL NECESARIO:	Ninguno	
ESPACIO:	Canchas de la institución.	
TIEMPO:	20 minutos	
VARIANTES:	Podemos realizar de diferente posición cubito ventral o dorsal.	
ANEXOS:		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>		

3.8. EVALUACIÓN

- **Técnica**

Es el conjunto de procedimientos o recursos que se usan en un arte, de una actividad o ciencia que se adquiere mediante la práctica y desarrollo de las habilidades y destrezas expuestas por un individuo.

- **Instrumento:**

Recurso previamente elaborado que permite la recopilación de información sobre algo o algún tema donde se realiza un análisis de los avances planteados en el instrumento de evaluación donde se relaciona expresamente de acuerdo a la técnica a ser utilizada.

TECNICA: Observación

INSTRUMENTO: Ficha de Observación

Nómina de estudiantes	Fecha	Hora	Aspectos Observados
Pallasco Herrera Mileydi Noemi		
Mendoza Salas Estefani Sofia		
Tonato Tigse Luis Fernando			

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

Nómina de estudiantes	Observaciones	Opciones			
		Si		No	
Pallasco Herrera Mileydi Noemi	Los niños y niñas realizan sin dificultad las actividades planteadas por el maestro.	1	2	1	2
Mendoza Salas Estefani Sofia					
Tonato Tigse Luis Fernando					

4. BIBLIOGRAFÍA

4.1. BIBLIOGRAFÍA CITADA

- ✓ **Trigo, Eugenia. 2008.** *La Recreación desde la mirada de la motricidad humana.* Colombia : INDE, 2008.
- ✓ **Eiefd, Colectivo de autores de la. 2005.** *Documento de la carrera de Licenciatura en Educación Física y Deporte.* Cuba : Habana, 2005.
- ✓ **Pere, P. 2010.** *La Recreación Físico-Deportiva.* Barcelona : Paidós, 2010.
- ✓ **Funlibre. 2011.** *Redes de Recreacion.* 2011.
- ✓ **Camerino, Oleguer. 2000.** *Deporte Recreativo.* Madrid : Paidotrivo, 2000.
- ✓ **Delval, J. 2010.** *Educación Física, Deporte y Recreación .* Barcelona Paidós,
- ✓ **Motta, M.(2004).** *La recreación y la actividad Física.* Bogota : Capeluz.
- ✓ **ZAPOROZHETE A. 2010.** *La recreación el el niño.* Barcelona.
- ✓ **GARCIA Sylvia, (2008).** *Motricidad en la adolescencia.* Colombia.
- ✓ **RAMOS Rafael (2006).** *Materiales Didácticos.* EDITORIAL PU CP.
- ✓ **Beltrán Jesus. (1984).** *procesos de enseñanza aprendizaje.* Barcelona.
- ✓ **Beltrán, Jesús (2002).** *Tipos de enfoques.* Madrid.
- ✓ **Beltrán, Jesús (2010).** *Tipos de enfoques.* Madrid.
- ✓ **Beltrán, Jesús (2002).** *Síntesis de la educación para los jóvenes.* Madrid.
- ✓ **Valero, A. (2006).** *Elementos de la educación.* Colombia.
- ✓ **Vesta, J. (1987).** *Esquemas conceptuales de la educación.* Argentina.
- ✓ **Beltrán. J. (1983, 1987).** *PEA.* España.
- ✓ **Seibold, J. (1998).** *Contextualización al educando.* Cuba.
- ✓ **Seibold, J. (1998).** *Fundamentación Filosófica.* Madrid España.
- ✓ **Smith, O. (1999).** *Didáctica magna el arte de enseñar.* Cuba.
- ✓ **Terues, I. (2006).** *Metodología para la elaboración de programas y guías.* Editorial Aljibe.
- ✓ **Benavides P. (2014).** *Tipos de guías didácticos.* Argentina.
- ✓ **Rebles, Joaquin. (2011).** *Procesos de una guía didáctica.* Madrid. Editorial Gymnos.

4.2. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- ✓ **Acedo, francisco.** 2009. Educación Física y Recreación.
- ✓ **Carrizosa, Manuel Vizuete.** 2002. Los fundamentos teórico-didácticos de la educación física. Madrid
- ✓ **Coldeportes.** 2006. *juegate los juegos* . COLOMBIA : s.n., 2006.
- ✓ **Garcia, Alfonso.** 2009. *El juego infantil y su metodologia*. Valencia : Albatros, 2009.
- ✓ **Garces, jaime.** 2009. diapositivas recreacion. [En línea] 2009. [Citado el: 1 de Agosto de 2014.]
- ✓ **J.L, Delval.** 2010. *Educación Fisica, Deporte y Recreación* . Barcelonba : Paidós, 2010.
- ✓ **Luis, Rodriguez García Pedro.** 1983. Perspectivas de actuación en educación física. *Perspectivas de actuación en educación física*. 1983.
- ✓ **Loe.** 2006. *Educación Física. Cuerpo de Maestros. Temario*. Barcelona : MAD, S.L., 2006. Paidós, 2010.
- ✓ **Luis, Rodriguez García Pedro.** 1983. Perspectivas de actuación en educación física. *Perspectivas de actuación en educación física*. 1983.
- ✓ **Loe.** 2006. *Educación Física. Cuerpo de Maestros. Temario*. Barcelona : MAD, S.L., 2006.
 - Paidós, 2010.

- ✓ **MSc. Raúl Orlando Figueroa Soriano.** ilustrados. [En línea] Raúl Orlando Figueroa Soriano.
- ✓ **Netmons. 2013.** *La motricidad en los niños.* Mexico : Jalisco, 2013.
- ✓ **Trigo, eugenia. 2008.** *la recreación desde la mirada de la motricidadhumana.* Colombia : s.n., 2008.

- ✓ **MSc. Raúl Orlando Figueroa Soriano.** ilustrados. [En línea] Raúl Orlando Figueroa Soriano.
- ✓ **Netmons. 2013.** *La motricidad en los niños.* Mexico : Jalisco, 2013.

- **Villacís,S.(2012).** *Actividades Lúdicas Y Su Incidencia en el Aprendizaje Participativo.*

- **Torres, F. (2004).** —*Actividades lúdicas*||. Editorial Episteme Huerta

4.3. BIBLIOGRAFIA VIRTUAL

<http://www.monografias.com/trabajos100/contribuir-desarrollo-motricidad-gruesa-ninos-as>.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf.

<https://espanolparainmigrantes>. JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PRACTICAR ESPAÑOL 3.

[http://www.eltiempo.com/archivo/documento/LA RECREACIÓN AYUDA A LA ENSEÑANZA](http://www.eltiempo.com/archivo/documento/LA_RECREACION_AYUDA_A_LA_ENSEÑANZA).

[https://books.google.com.ec/books?id EDGAR CESPEDES](https://books.google.com.ec/books?id_EDGAR_CESPEDES).

[https://books.google.com.ec/booksDEPORTE Y RECRACION](https://books.google.com.ec/booksDEPORTE_Y_RECACION).

[https://books.google.com.ec/books?id=Cf8ucYHtk0kC&pg=PA9&dq=RECREACIÓN&hEDUCACION](https://books.google.com.ec/books?id=Cf8ucYHtk0kC&pg=PA9&dq=RECREACION&hEDUCACION) para el tiempo libre

<http://www.muchoolibros.com/paginaLibro.do?nombrePagina=Libro&isbn=8487330738>

<https://books.diseño.de-unidades-didacticas>.

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2067/14/UPS-CT002378.pdf>.

http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/13/13_2537.pdf.

ANEXOS

ANEXO A



**ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA
“LUIS FELIPE BORJA”
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
CARRERA DE CULTURA FÍSICA**

OBJETIVO: Conocer cuál es el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños de la Escuela “Luis Felipe Borja”

INSTRUCCIONES:

- Conteste en el espacio en blanco de la manera más idónea y sincera posible los siguientes ítems
- De la sinceridad con que usted responda las preguntas dependerá el éxito del presente trabajo investigativo.

Pregunta N° 1 ¿Los estudiantes tienen conocimiento de lo que son actividades lúdicas y motricidad gruesa?

SI NO

Pregunta N° 2 ¿Ha incentivado a los estudiantes a realizar actividades lúdicas en los tiempos libres?

SI NO

Pregunta N° 3 ¿El experimentar las posibilidades de movimiento favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en el niño (a)?

SI NO

Pregunta N° 4 ¿Está de acuerdo usted que las actividades lúdicas permitirán mejorar la salud de los estudiantes?

SI NO

Pregunta N° 5 ¿Cree usted que la actividad física y una buena alimentación le permitirá alcanzar una buena formación integral?

SI NO

Pregunta N° 6 ¿Cree usted que las Los actividades lúdicas fomentan la interrelación del niño (a) con sus semejantes?

SI NO

Pregunta N° 7 ¿Es importante tener una guía de actividades lúdicas aplicables en los estudiantes?

SI NO

Pregunta N° 8 ¿Cree usted que es importante aplicar actividades lúdicas en la escuela?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO B



ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA

“LUIS FELIPE BORJA”

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y

HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

OBJETIVO: Conocer el nivel de incidencia que tienen los niños sobre las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Escuela “Luis Felipe Borja”

INSTRUCCIONES:

- Conteste en el espacio en blanco de la manera más idónea y sincera posible los siguientes ítems
- De la sinceridad con que usted responda las preguntas dependerá el éxito del presente trabajo investigativo.

Pregunta N° 1 ¿Tiene conocimiento de lo que son actividades lúdicas y motricidad gruesa?

SI NO

Pregunta N° 2 ¿Los profesores de Cultura Física de la escuela Luis Felipe Borja en sus clases desarrollan la motricidad gruesa en los niños?

SI NO

Pregunta N° 3 ¿Para el desarrollo de la motricidad gruesa los profesores de la escuela Luis Felipe Borja planifica las actividades

SI NO

Pregunta N° 4 ¿El proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa se lo realiza de una manera adecuada?

SI NO

Pregunta N° 5 ¿Considera usted que la metodología empleada para el desarrollo de la motricidad gruesa por parte del profesor es la adecuada?

SI NO

Pregunta N° 6 ¿Cree usted que las Los actividades lúdicas son importantes para desarrollar la motricidad gruesa?

SI NO

Pregunta N° 7 ¿La escuela Luis Felipe Borja cuenta con alguna guía de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa?

SI NO

Pregunta N° 8 ¿Estarían ustedes dispuestos a colaborar en la elaboración de una guía de estrategias metodológicas de las actividades lúdicas?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO C

“SECCION DE FOTOGRAFIAS REALIZADOS DURANTE LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LA ESCUELA LUIS FELIPE BORJA DE LA PARROQUIA TOACASO.”





















