



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE
LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO,
CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”**

Tesis presentada previa a la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de la Educación Básica, mención Educación Básica.

Autores:

Acurio Benavides Jenny Mariela

Almache Pincay Neris Paúl

Director:

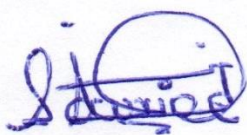
Lic. Ciro Lenin Almachi Oñate

Latacunga – Ecuador

Diciembre 2015


AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



Acurio Benavides Jenny Mariela

C.I. 050349520-2



Almache Pincay Neris Paúl

C.I. 050301599-2



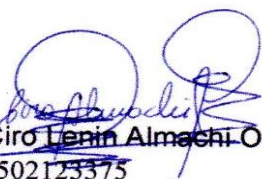
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de docente del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al idioma Ingles presentado por los señores Egresados de la carrera de Educación Básica de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: ACURIO BENAVIDES JENNY MARIELA Y ALMACHE PINCAY NERIS PAUL cuyo título versa: “INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILI, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013 – 2014”, lo realizo bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente
Latacunga, Diciembre del 2015

Atentamente,


Lic. Ciro Lenin Almachi Oñate
C.I. 0502123375
Director de tesis




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: Acurio Benavides Jenny Mariela, y Almache Pincay Neris Paúl, con el título de tesis: “INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”, 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.

Para constancia firman:


.....
Lic. Tania Rodríguez Loaiza
PRESIDENTE


.....
Lic. Iralda Tapia Montenegro
MIEMBRO


.....
Lic. Ángel Viera Zambrano
OPOSITOR

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios y a la Virgencita de Guadalupe, quien nos guio en nuestros caminos. A Nuestros padres que han nublado nuestro bienestar y educación, fueron nuestra fortaleza para continuar y seguir con nuestros sueños.

A nuestros hijos quienes fueron cada día dándonos fuerza, amor y sabiduría porque gracias a ellos sabemos que es la responsabilidad. Es a nuestros hijos Anderson Acurio y Miguel Almache los agradecemos por ser nuestra fuerza para seguir.

De manera especial a la Universidad Técnica de Cotopaxi, a sus autoridades y a todos los docentes de la Universidad.

A mi tutor Lic. Ciro Almachi, por ser un apoyo en el transcurso del trabajo de investigación y guiarnos en el mismo.

Paúl, Jenny

DEDICATORIA

Al finalizar el trabajo de investigación dedico de manera a mis padres Fausto Acurio y Marina Benavides quienes son mi ejemplo a seguir, a mi hijo Anderson Acurio quien me dio fuerza para seguir con mi sueño. Es por eso que les dedico con amor y cariño todos mis esfuerzos y trabajos que he puesto para realizar la tesis, lo único que puedo decirles es que los amo mucho y que Dios los bendiga.

Jenny

DEDICATORIA

La presente tesis dirijo a mis padres y a mi hijo quienes son mi ejemplo a seguir, y me han ayudado a llevar a feliz término mis aspiraciones.

Paúl

ÍNDICE GENERAL

Contenido	Pág.
Portada.....	i
Autoria.....	ii
Aval de director de tesis.....	iii
Aprovacion de grado de tesis.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Índice general.....	viii
Indice de tablas.....	x
Indice de graficos.....	xi
Resumen.....	1
Abstract.....	2
Aval de traduccion.....	3
Introduccion.....	4

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Antecedentes Investigativos.....	6
1.2. Fundamentaciones Científicas.....	9
1.2.1. Fundamentación filosófica.....	9
1.2.2. Fundamentación psicopedagógica.....	10
1.3. Categorías Fundamentales.....	11
1.4. Marco Teórico.....	12
1.4.1. Didáctica.....	12
1.4.2. Técnicas de Aprendizaje.....	13
1.4.3. El Juego.....	16
1.4.4. La Motivación.....	25
1.4.5. Coordinación global.....	28
1.4.6. Desarrollo de la psicomotricidad.....	32

CAPÍTULO II

2. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

2.1. Breve reseña histórica de la institución objeto de estudio.....	39
2.2. Diseño Metodológico.....	41
2.2.1. Metodología.....	41
2.2.2. Modalidad de la investigación.....	41
2.2.3. Nivel o tipo de investigación.....	41
2.2.4. Métodos y Técnicas.....	42
2.2.5. Población y muestra.....	43

2.3.	Análisis e interpretación de resultados	44
2.4.	Ficha aplicada a los estudiantes.....	54
2.5.	Encuesta aplicada al director y a los docentes	64
2.6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
2.6.1.	Conclusiones	74
2.6.2.	Recomendaciones.....	75

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1.	Datos Informativos	76
3.2.	Justificación.....	77
3.3.	Objetivos	78
3.3.1.	Objetivo General	78
3.3.2.	Objetivos Específicos.....	78
3.4.	Descripción de la propuesta	79
3.5.	Desarrollo de la propuesta.....	79
3.5.1.	Plan de acción.....	79
3.5.2.	Previsión de la Evaluación	80
3.5.3.	Plan Operativo de la Propuesta	81
3.6.	RESULTADOS ESPERADOS	147
3.7.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	149
3.7.1.	Conclusiones	149
3.7.2.	Recomendaciones.....	150
	BIBLIOGRAFÍA.....	151
	ANEXOS	154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Actividades de juego que realiza en la escuela	44
Tabla N° 2: Juegos recreativos.....	45
Tabla N° 3: Recrearse con sus hijos.....	46
Tabla N° 4: Ejercicios que desarrollen la psicomotricidad.....	47
Tabla N° 5: Juega espontáneamente	48
Tabla N° 6: Tiempo para jugar	49
Tabla N° 7: Integra con los niños del sector donde vive	50
Tabla N° 8: Importante el juego para el desarrollo psicomotriz	51
Tabla N° 9: Alguna implementación de guía de juegos.....	52
Tabla N° 10: Colaboración de los padres de familia con los docentes	53
Tabla N° 11: Juegos propuestos por la maestra	54
Tabla N° 12: Espontaneidad en los juegos.....	55
Tabla N° 13: Desarrollo del juego es participativo y activo	56
Tabla N° 14: Partes del cuerpo según las indicaciones.....	57
Tabla N° 15: Juegos con otros objetos.....	58
Tabla N° 16: Normas e indicaciones señaladas	59
Tabla N° 17: Los movimientos que ejecuta son seguros y definidos	60
Tabla N° 18: Coordinación motriz.....	61
Tabla N° 19 Ejercicios corporales	62
Tabla N° 20: Ejercicios corporales	63
Tabla N° 21: Actividades lúdicas.....	64
Tabla N° 22: Enseñanza utilizando el juego	65
Tabla N° 23: Desarrollo de actividades lúdicas	66
Tabla N° 24: Los estudiantes aprendan jugando.....	67
Tabla N° 25: Desarrollar de la psicomotricidad.....	68
Tabla N° 26: Desenvolverse en el grupo	69
Tabla N° 27: Conocimiento de los docentes	70
Tabla N° 28: Fomentar la psicomotricidad en los niños	71
Tabla N° 29: La maduración psicológica y motora	72
Tabla N° 30: Uso de una guía metodológica de actividades lúdicas	73
Tabla N° 34 Cuadro Etapas de Evaluación.....	148

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Categorías fundamentales.....	11
Gráfico N° 2 Actividades de juego que realiza en la escuela	44
Gráfico N° 3 Juegos recreativos.....	45
Gráfico N° 4 Recrearse con sus hijos.....	46
Gráfico N° 5 Ejercicios que desarrollen la psicomotricidad.....	47
Gráfico N° 6 Juega espontáneamente	48
Gráfico N° 7 Tiempo para jugar	49
Gráfico N° 8 Integra con los niños del sector donde vive	50
Gráfico N° 9 Importante el juego para el desarrollo psicomotriz	51
Gráfico N° 10 Alguna implementación de guía de juegos.....	52
Gráfico N° 11 Colaboración de los padres de familia con los docentes	53
Gráfico N° 12 Juegos propuestos por la maestra	54
Gráfico N° 13 Espontaneidad en los juegos.....	55
Gráfico N° 14 Desarrollo del juego es participativo y activo	56
Gráfico N° 15 Partes del cuerpo según las indicaciones.....	57
Gráfico N° 16 Juegos con otros objetos.....	58
Gráfico N° 17 Normas e indicaciones señaladas	59
Gráfico N° 18 Los movimientos que ejecuta son seguros y definidos	60
Gráfico N° 19 Coordinación motriz.....	61
Gráfico N° 20 Ejercicios corporales	62
Gráfico N° 21 Ejercicios corporales	63
Gráfico N° 22 Actividades lúdicas.....	64
Gráfico N° 23 Enseñanza utilizando el juego	65
Gráfico N° 24 Desarrollo de actividades lúdicas	66
Gráfico N° 25 Los estudiantes aprendan jugando.....	67
Gráfico N° 26 Desarrollar de la psicomotricidad.....	68
Gráfico N° 27 Desenvolverse en el grupo	69
Gráfico N° 28 Conocimiento de los docentes.....	70
Gráfico N° 29 Fomentar la psicomotricidad en los niños	71
Gráfico N° 30 La maduración psicológica y motora	72
Gráfico N° 31 Uso de una guía metodológica de actividades lúdicas	73

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga – Ecuador

TEMA: “INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILÍ, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2013 – 2014”

Autores: Acurio Benavides Jenny Mariela

Almache Pincay Neris Paúl

RESUMEN:

El presente trabajo de investigación se efectuó con el propósito de contar con una herramienta didáctica que ayude a los niños/as, puesto que el juego constituye un elemento básico dentro del desarrollo del niño/a, y es un recurso divertido resulta necesario para su desarrollo. Es por ello que el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Además se desarrolla actividades para los padres los cuales permiten un adecuado desarrollo de formación dentro de los niños, a la vez orientaran a que los mismos realicen las cosas bien una y cuenten con herramientas que les ayuden a enfrentar los problemas adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. En virtud de ello el juego les ayuda al mejoramiento psicomotriz, destrezas y el desarrollo de la motricidad gruesa y fina; además el desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc. Y por último las capacidades afectivas que se experimenta en emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.

Palabras claves: Incidencia del juego, desarrollo psicomotriz, destrezas, desarrollo integral.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ACADEMIC UNIT OF ADMINISTRATIVE SCIENCES AND HUMANITIES

Latacunga – Ecuador

THEME: "IMPACT OF THE GAME IN DEVELOPMENT PSYCHOMOTOR THE SECOND YEAR STUDENTS OF BASIC EDUCATION SCHOOL OF AUGUSTINE ALBÁN DEL BARRIO GUÁPULO PUJILÍ DURING THE ACADEMIC YEAR 2013 – 2014"

Authors: Acurio Benavides Jenny Mariela

Almache Pincay Neris Paúl

ABSTRACT:

The present investigation was conducted with the purpose of having a teaching tool to help children / as, since the game is a basic element in the development of the child / a, and is a fun resource necessary for development. That is why play is important for learning and holistic development of children as they learn about life playing. Furthermore parent activities which allow proper development of training in children, while it would guide them to carry it right over and have the tools to help them cope with problems a adapt to them evolves. Through play children seek, explore, test and discover the world for themselves, as an effective tool for education. Under this play helps them to psychomotor improvement skills and the development of gross and fine motor; also sensory and mental development: through discrimination of shapes, sizes, colors, textures, etc. Finally affective capabilities experienced in emotions like surprise, excitement or joy; and as a solution to meet their emotional conflicts needs and desires in real life may not be helping them face everyday situations.

Keywords: Incidence of the game, psychomotor development, skills, comprehensive development.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de docente 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 los señores Egresados de la carrera de Educación Básica de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **ACURIO BENAVIDES JENNY MARIELA Y ALMACHE PINCAY NERIS PAUL** cuyo título versa: **“INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILI, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013 – 2014”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, Agosto del 2015

Atentamente,

MgS. ROMERO PALACIOS AMPARO DE JESÙS
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 0501369185

INTRODUCCIÓN

La presente investigación plantea la problemática del nivel de incidencia de los juegos infantiles en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “Agustín Albán”, determinando que las causas que han generado la falta de aplicación de juegos infantiles en los niños y niñas de dicho plantel educativo, siendo una de estas la desactualización del personal docente, y el poco interés que le ponen para el desarrollo de actividades lúdicas.

El desarrollo psicomotriz en los niños es de gran interés ya que a través de ello, el niño y niña pone de manifiesto sus destrezas y habilidades que logran hacer al momento de realizar una actividad física.

Los objetivos de trabajo investigativo es el sistematizar la información bibliográfica disponible y que hace referencia al juego como estrategia psicomotriz en los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Escuela “Agustín Albán”, además de identificar las causas y los efectos del nivel de desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, para poder establecer una guía de juegos que permitan optimizar el desarrollo psicomotriz en los estudiante de la Escuela Fiscal “Agustín Albán”.

El presente trabajo de investigación se encuentra dividido de la siguiente manera:

En el **CAPÍTULO I**, se detalla el Marco Teórico el cual sirvió de base para la realización del presente proyecto de investigación, el cual se efectuó en base a las categorías fundamentales tanto de la variable independiente como de la variable dependiente.

En el **CAPÍTULO II**, se describe la metodología en la cual se encuentran los métodos y técnicas de investigación así como las encuestas aplicadas a los

estudiantes, padres de familia y docentes de la escuela Agustín Albán del barrio Guápulo, con sus respectivas conclusiones y recomendaciones.

En el **CAPÍTULO III**, se presenta la propuesta la cual está encaminada al desarrollo de actividades lúdicas (juegos) los cuales ayudan al desarrollo psicomotriz de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela Agustín Albán del barrio Guápulo.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Antecedentes Investigativos

Cuando se habla de la motricidad en la edad preescolar se da cuenta que es un aspecto al que los docentes han dado poca importancia, ya que han priorizado el aspecto cognoscitivo sin tomar en cuenta que durante esa etapa, los niños desarrollan sus destrezas motoras, lo que le permite la formación integral de su personalidad.

El propósito de esta investigación es el de determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo psicomotriz de los niños.

Realizadas las investigaciones correspondientes se determina que existen algunos trabajos relacionados al tema, como son:

En la Universidad Técnica de Machala con el tema: “La aplicación de los juegos infantiles tradicionales en el proceso enseñanza aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en el primer grado de las escuelas fiscales de la zona norte del cantón Machala para el periodo 2010-2011” presentado por la Señorita Calero Mocha Nelly Silvana, en cuyas conclusiones señala:

Realizado el trabajo de investigación se ha podido determinar que la comunidad educativa considera a los juegos como una importante herramienta de apoyo para el desarrollo de la Motricidad.

Sin embargo no es un ámbito adecuadamente explotado ya sea por desconocimiento. Falta de interés y por ausencia de recursos, aunque es importante señalar que teniendo los espacios físicos necesarios y con un conocimiento técnico y creativo para la aplicación de los juegos, la falta de recursos podría ser un elemento no prioritario para el logro de los objetivos educativos.

De igual manera se hace referencia a la investigación Patrocinada por la Universidad Técnica de Ambato con el tema: “La práctica de los juegos y su relación en el desarrollo psicomotriz de los niños de la Escuela Calixto Pino de la Ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi” Sustentado por Vásquez Jácome Jenny, en cuya conclusión hace referencia a que el juego es un factor determinante en el desarrollo psicomotriz e intelectual, y la necesidad de elaborar un manual didáctico dirigido a los señores profesores, constituyéndose en los mediadores del aprendizaje de los estudiantes.

Del trabajo investigativo se obtiene un valioso aporte ya que se determina en primer lugar que efectivamente, el Juego es un factor determinante para el desarrollo psicomotriz, y en segundo lugar se hace referencia a la necesidad de ofrecer a los docentes un Manual que les sirva de fuente de consulta primaria y operativa en la cual puedan apoyar sus esfuerzos por mejorar el desarrollo de la motricidad dejando un espacio importante para que cada uno de ellos pueda aportar de acuerdo a la necesidad puntual tomando en cuenta criterios culturales, sociales, económicos entre otros que garanticen la aplicabilidad eficiente y la optimización de los resultados obtenidos.

En la búsqueda de aportes significativos para la ejecución de la presente investigación se toma en cuenta el trabajo efectuado en la Universidad Nacional de Loja con el tema: “El juego y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Nacional “Napo” de la ciudad de Nueva Loja, cantón lago agrio, Provincia de Sucumbíos. Periodo lectivo 2011-2012”. Sustentado por Granda Cueva Norma Olivia, en el que se concluye que la psicomotricidad juega un papel muy importante en la primera etapa

de vida, dado que influye significativamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social, favoreciendo su relación con el entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y niñas.

En la Universidad Técnica de Machala, también se ha obtenido información, en la tesis “ El juego y la Motricidad fina en el desarrollo de la pre escritura de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de los planteles Luz de América, Sulima García y Simón Bolívar de la ciudad de Machala en el período lectivo 2009.2010, elaborada por Lucía Paola Zambrano Merizalde, María Isabel Chacha Unamuno y Lady Alexandra Maldonado Jaramillo, quienes manifiestan que “Los docentes deben comprender que el juego y la motricidad fina en el desarrollo de la Pre escritura de los niños/as debe ser significativo porque este proceso debe cruzar por diferentes etapas desde el inicio de los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción producida por el pensamiento”.

También se ha encontrado en la Escuela Politécnica del Ejército una tesis titulada “Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil “Divino Niño del Cuerpo de Ingenieros del Ejército, de la ciudad de Quito”, de la autora Katherine Alexandra Calderón Lupercio, quien manifiesta que “El Referente curricular para la educación inicial toma a las expresiones artísticas como plano transversal y menciona también que el aprendizaje del niño se da a base del juego y propone que el mismo sea tomado en cuenta como una metodología de aprendizaje.

Además se encontraron trabajos realizados por estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi como:

“Elaboración y aplicación de una Guía de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa en las/os niñas/os de 4-5 años”, cuya autora es la señorita Narcisca del Consuelo Chiluisa Lisintuña.

“La incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de Primer Año de Educación General Básica de la Escuela “Semillas de vida de la ciudad de Latacunga” de la autora Bastidas Maroto Narcisa del Rocío.

La importancia del juego como un recursos para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas. La investigación ofrece como resultados relevantes que el personal docente aplica la estrategia del juego en sus labores educativas diarios por lo que se infiere que conocen este tipo de técnicas y sobre todo reconocen la importancia del desarrollo de la motricidad como parte del desarrollo integral de cada uno de sus estudiantes lo que en un momento determinado puede influir positivamente en la aplicación del juego como estrategia metodológica en otras instituciones del país como es el caso de la escuela Agustín Albán.

1.2. Fundamentaciones Científicas

1.2.1. Fundamentación filosófica

La filosofía abarca el conocimiento que el hombre posee, y que le permite desarrollar sus actividades en base al pensamiento, aunque algunos piensan que la filosofía es una ciencia que no se puede enseñar sino lo que lo se enseña es a pensar.

La práctica de la filosofía ha proporcionado respuestas a las grandes preguntas que se ha planteado la humanidad. Preguntas sobre el origen y necesidad de la vida. El sentido de la existencia o la racionalidad o irracionalidad del mundo han acompañado siempre al ser humano, la filosofía en el estudio investigativo permite determinar las teorías sobre el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas.

Desde el punto de vista del autor, hay que resaltar que el ser humano es el único capaz de poseer una moral y de obrar en consecuencia con ella. El resto de los animales no posee los rasgos necesarios para que podamos valorar sus acciones desde criterios éticos: no son libres para elegir entre diversas opciones (actúan

siempre por instinto, no por su voluntad), no son responsables (sus actos están programados o dictados por la necesidad biológica) y no poseen conciencia.

La presente investigación se basa en la corriente filosófica del constructivismo, el mismo que puede describirse como una posición filosófica que postula que la realidad o el conocimiento son creados por el propio individuo, fundamentado sobre experiencias personales previas y del conocimiento actual. Se enfatiza que la construcción interna del conocimiento se lleva a cabo principalmente a través de un aprendizaje activo por parte del educando.

1.2.2. Fundamentación psicopedagógica

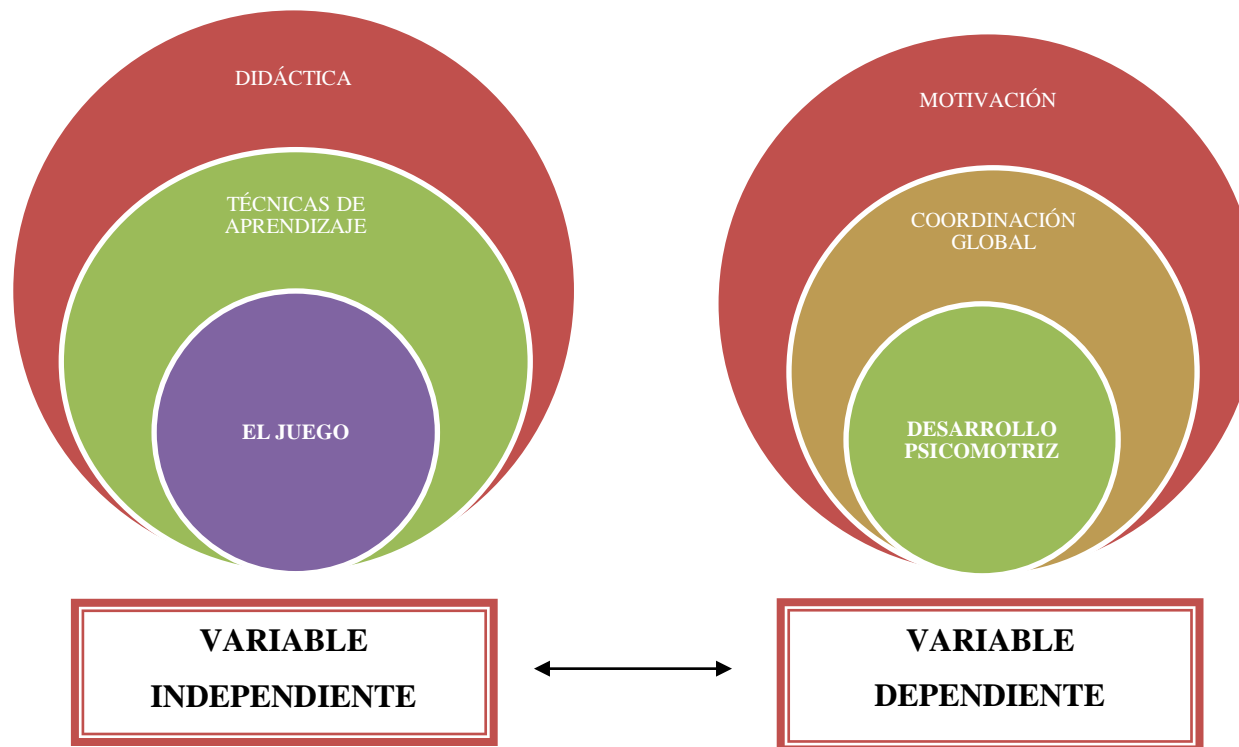
A través de sus métodos, estudia el problema presente vislumbrando las potencialidades cognoscitivas, afectivas y sociales para un mejor desenvolvimiento en las actividades que desempeña la persona.

El presente trabajo investigativo se basa en la corriente naturalista que manifiesta que la educación es un proceso espontáneo de naturaleza pragmática, y descuida el aspecto espiritual del hombre. La importancia de la metodología que permite el desarrollo de los estudiantes, presentando experiencias relacionadas con la psicología infantil, estimulando el aspecto físico y mental contribuyendo a desarrollar el interés por la ciencias que ha permitido los grandes avances científicos.

La legislación educativa ecuatoriana tiene como marco de referencia la Constitución Política del Estado Ecuatoriano, que se fundamenta en la necesidad de “fijar principios y fines generales que deben inspirar y orientar la educación, establecer las regulaciones básicas y determinar las normas fundamentales que contribuyen a promover y coordinar el desarrollo integral de la educación y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad”.

1.3. Categorías Fundamentales

Gráfico N° 1 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



Fuente: Investigación

Elaborado Por: Jenny Acurio, Neris Almache

1.4. Marco Teórico

1.4.1. Didáctica

La didáctica se encarga de direccionar al docente en la metodología pedagógica apropiada para un grupo de individuos, enmarcado en el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según **AEBLI**, Ricardo. (2009) “La didáctica es una disciplina de las Ciencias Pedagógicas que se encarga de estudiar las regularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus proyecciones metodológicas generales dirigidas a garantizar la formación integral de los educandos”. (pág. 74)

La didáctica se divide en didáctica general y didáctica especial.

***La Didáctica General**, es la que define los principios, criterios y normas que regulan la tarea docente; examina los diversos métodos y procedimientos de enseñanza en forma general; así como también analiza las corrientes del pensamiento didáctico tradicional y moderno.*

***La didáctica Especial**, Se refiere a una disciplina particular, examina los métodos y procedimientos didácticos de cada asignatura; Analiza los programas de cada año de básica o curso para la enseñanza de la respectiva asignatura. (pág. 74)*

La didáctica para cumplir con los fines de la educación, dispone de los principios, criterios y normas que armonizan la labor docente, para orientar la educación y el aprendizaje tomando en cuenta estudiantes, objetivos, docentes, materias, métodos y técnicas de enseñanza y el medio ambiente que les rodea.

De lo que se deduce que la didáctica general y la especial es el resultado del conocimiento de los procesos educativos en el intelecto de un individuo y las metodologías utilizadas por el docente para llegar a cada uno de sus estudiantes con un mensaje claro pero sobre todo interesante logrando así captar la atención la interiorización y posteriormente la aplicación de los conocimientos.

La didáctica dentro de la educación es muy importante ya que por medio de esta se puede desarrollar de mejor manera las destrezas en los niños y niñas, aportando en el proceso educativo logrando captar la atención de los estudiantes mediante técnicas y métodos idóneos para mejorar el rendimiento académico y la mayor retención de conocimientos.

Según **VERA**, María (2000) expresa que La Didáctica es: “Una doctrina pedagógica cuya meta es definir una técnica adecuada de enseñanza y dirigir eficazmente el aprendizaje de un grupo”. (pág. 87)

Para el autor citado la didáctica posee un carácter práctico y normativo que debe ser respetado ya que sus directrices son efectivas al momento del desarrollo de un proceso educativo siempre y cuando se respete cada una de sus directrices ya que en caso contrario se podría incurrir voluntaria o involuntariamente en situaciones que tergiversen la metodología recomendada por la didáctica.

Al analizando didáctico de las instituciones educativas se puede notar que, aún, se utilizan conocimientos tradicionales y se procura mantener dichos conocimientos hasta transformarlos en estereotipos.

Es por ello que en la actualidad se debe propender a al perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, para preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo, que desempeñe un papel activo en dicho proceso, para que desarrolle habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permita orientarse correctamente en su vida diaria y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

1.4.2. Técnicas de Aprendizaje

Las técnicas de aprendizaje permiten al docente mejorar su desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual el educador logra establecer el método pedagógico idóneo para el grupo de estudiantes y a través de la técnica conseguir

que llegue todos los conocimientos necesarios a los individuos, mediante un técnica de aprendizaje el profesor logrará estructurar su planificación para la disertación de las temáticas a trata en cada una de sus clases.

De acuerdo con **BARKLEY**, Elizabeth (2007) “Las técnicas de aprendizaje son actividades que el maestro estructura para que los estudiantes produzcan el conocimiento, las técnicas ocupan un lugar importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (pág. 56)

Para el autor las Técnicas de Aprendizaje intervienen en la producción del conocimiento por parte de los estudiantes, se refiere a las actividades que el docente implementa para facilitar la producción del conocimiento.

Se debe tener en cuenta que el aprendizaje es un proceso de adquisición de habilidades y conocimientos, producido por medio de la enseñanza, la experiencia o el estudio.

Para que se produzca el aprendizaje, además del método es necesario la aplicación de una técnica, que es un procedimiento que ayuda a la obtención de un cierto resultado. Es un conjunto de normas y reglas que se utilizan como medio para alcanzar un fin.

Por lo tanto, la técnica del aprendizaje es una herramienta que facilita el estudio y mejora sus logros.

Según GIMÉNEZ, Antonio, (2005)

Las técnicas de enseñanza aprendizaje son las formas que el docente utiliza para la enseñanza, por medio de las cuales trata de cumplir con los objetivos propuestos, para lo que debe estar capacitado convenientemente en la elaboración y aplicación de las mismas. (pág. 69)

Según el autor, las técnicas de enseñanza aprendizaje matizan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las

características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

Entre las técnicas de aprendizaje recomendadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, se pueden anotar las siguientes:

Parafraseando con BRARKLEY, Elizabeth F. **El Bingo.** Es una técnica de trabajo grupal, para que el docente debe dividir a los estudiantes. A cada grupo se le entrega una hoja con un cuestionario, el mismo que debe ser contestado el juego.

Habilidad para tomar notas.- Esta técnica que se utiliza para desarrollar la comprensión y la capacidad de asimilar con palabras propias, lo leído o escuchado. Se caracteriza por el registro de notas breves, claras, resumidas en oraciones significativas y representadas con vocabulario propio del estudiante.

Ensalada de letras.- Esta técnica consiste en descubrir palabras enlazando letras, sea en forma vertical, horizontal o diagonal, las palabras pueden referirse a un tema concreto.

Dramatización.- Es una técnica que se realiza mediante la representación de una situación o hecho de la vida real, responsabilizando a los estudiantes en el desempeño de roles referentes al caso, transmitiendo las vivencias a los demás miembros del grupo.

El debate.- Es una técnica en la que se realiza una discusión de dos estudiantes ante un grupo, esta discusión se realiza referente a un tema específico, para lo que se estructura un esquema y es dirigido por un moderador.

El Taller pedagógico.- Es una técnica de trabajo grupal, para lo que el docente divide a los estudiantes en grupos de 6 a 8. Cada uno de estos grupos analiza documentos, fichas de apoyo, fichas de actividades y hojas de respuestas, para de esta manera producir el conocimiento.

El crucigrama.- Se utiliza luego de haber explicado un tema, consiste en seleccionar palabras claves e ir las ubicando horizontal o verticalmente con dos o más distractores.

Técnica PHILIPS 6.6.- Consiste en dividir a la clase en grupos de 6 estudiantes para discutan un tema durante 6 minutos, con un espacio de un minuto por cada participante: Esta discusión estará dirigida por un coordinador que puede ser el docente.

El rompecabezas.- En esta técnica se utiliza palabras recortadas según el número de letras que la compongan y los significados. En un lugar van las palabras recortadas y en otro los significados. En esta técnica, niño o niña tiene que formar la palabra con las letras cortadas, según el significado indicado.

1.4.3. El Juego

El juego permite que los individuos socialicen con las demás personas, en el cual se desarrollan capacidades, destrezas y habilidades físicas y mentales, en los niños permite mejorar su capacidad motriz, psicomotriz, y en la educación se lo utiliza como una herramienta de aprendizaje lúdico.

Según **BINABURO**, José y **MAYA**, Beatriz (2007) “El juego es una actividad de mucha importancia durante la niñez. El juego desarrolla las capacidades psíquicas y motoras, es una herramienta de la que se aprovecha la educación para que los niños aprendan algo específico”. (pág. 34)

De acuerdo con **FRANCINE**, Ferland, (2005) “El juego, los niños lo realizan en forma espontánea y por instinto juegan por una necesidad interior, no porque nadie les ordene, el juego es una actividad que tiene relación con el desarrollo integral del ser humano”. (pág. 56)

Según **PUGMIRE-STOY, M.** (1996) define al juego como “la actividad que brinda placer a la persona y que permite la adaptación familiar y social” (pág. 48)

El último concepto del juego es el más aceptado, ya que el niño juega porque es un ser activo que busca distracción y placer y se desenvuelve de acuerdo con el grado de su desarrollo mental adecuado.

Este contribuye al desarrollo muscular y a coordinar los movimientos de varias maneras, al lanzar una pelota o levantar objetos, al brincar la soga y al correr detrás de otros niños.

Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado, como arriba, abajo, grande, pequeño, duro, suave, y a dar soluciones y respuestas.

Al jugar juntos los niños aprenden a convivir en grupo, a opinar, a escuchar y sobre todo a tener nuevas experiencias, así como también a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida; si de niño sabe lo que es el respeto, se tendrá adultos más respetuosos y tolerantes.

1.4.3.1. Teorías acerca del juego

Existen numerosas teorías que tratan de explicar las razones que se tiene para jugar; unas las enfocan desde el punto de vista biológicos, otras desde el punto de vista psicológico, y también hay desde el psicoanalítico y social.

Las primeras teorías datan del siglo XIX, con un carácter biológico donde predomina la idea de que el juego era un descanso que se realizaba para recuperar fuerzas, lo que ahora se ha descartado porque el juego no es un descanso, sino un actividad que exige muchas veces un consumo excesivo de energía.

Según **ZULUAGA**, Fernando, (2003) Consideró que el juego “es una preparación para la vida, donde los juegos de las niñas a la comidita o con sus muñecas constituyen un pre ejercicio para prepararlas para la vida”. (pág. 32)

Desde el punto de vista psicológico está la teoría del atavismo, que a manera de ejemplo se da cuando los niños se balancean sobre las ramas de un árbol o de una cuerda, al dar gritos de alegría, al expresarse.

La función de estas acciones según esta teoría, es que los niños juegan porque siguen las huellas de las actividades del hombre prehistórico.

De acuerdo **QUIÑONES**, María, (2004), Sigmund, ve en el juego “condiciones eróticas disfrazadas” y otros investigadores del enfoque psicoanalista consideran al juego como “la expresión del Yo”. (pág. 22)

Esta teoría sostiene que el niño tiene la necesidad de expresarse y proyectarse dentro de un ambiente y fuera de él, y que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad y un nivel adecuado en su mundo; así, los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio.

Según con **STASSEN**, Kathleen, (2007) retomó el estudio del juego como:

La vía para comprender los esfuerzos del niño hacia la síntesis. Pero el adulto considera que el niño tiene derecho a jugar porque es niño, en tanto que él mismo tiene derecho a jugar porque trabaja y solo cuando no trabaja, entonces el juego del niño se le aparece a menudo como una actividad desvalorizada, característica del estado del niño aún no responsable. (pág. 78)

El juego es una forma de vida, llena de sentido y con una función social, no busca los impulsos naturales que condicionan de una manera general el juego, sino que considera las múltiples formas concretas como una estructura social.

El juego, según **LEBOVICI Y DIATKINE**, (2007),

Es una acción tanto libre como ficticia y situada fuera de la vida corriente, capaz, no obstante, de absorber totalmente al jugador; una acción despojada de todo interés material y de toda utilidad que se realiza en un tiempo y en un espacio expresamente circunscritos, que se desarrolla en orden según reglas establecidas y suscrita en la vida, relaciones de grupo que gustosamente se rodea de misterio, o que acentúan, mediante el disfraz, lo ajenas que son al mundo habitual. (pág. 56)

Todas las teorías descritas tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica; se trata de averiguar por qué el niño juega y describir para qué juega. Pero lo importante es el hecho de que todo juego está dotado del placer que produce la actividad lúdica, y ese mismo placer es el que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio, con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

1.4.3.2. Elementos principales del juego

El juego tiene varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis, por ser los más precisos y que pueden ser reflejados en todos los juegos que se presentan en el manual propuesto en el trabajo de investigación:

Propósito

¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar? Estas expresiones siempre se las encuentran al principio de la realización de un juego. En sí, a menudo el juego es espontáneo, aunque no es éste un criterio indispensable; el juego puede ser sugerido por uno o varios niños o niñas que lo proponen o al ser indicado por un adulto.

Área de juegos y elementos

Los juegos cuentan con un área predestinada lugares u objetos como un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas.

En relación con los elementos, hay juegos que requieren juguetes para su realización, como son el trompo, las canicas, las muñecas, entre otros, pero hay otros elementos que se improvisan, como las tejas de papel periódico mojadas para jugar al avión, o las corcho latas que se convierten en moldes para fabricar pasteles de lodo, o una escoba que se transforma en caballo.

Número de jugadores

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos donde se requiere de un determinado grupo de participantes.

Un grupo de jugadores es más que una reunión de amigos; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar y dictar sus propias condiciones a lo largo del desarrollo del juego.

Reglas

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permiten duda alguna, porque las bases que las determinan se dan de manera inamovible.

Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace el juego y se termina, hay jugadores que hacen trampa y cuando son descubiertos, en la mayoría de las ocasiones, son expulsados del grupo.

Las reglas en los juegos son una parte importante para su buen desarrollo, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

Roles que desempeñan los jugadores

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica: A veces se requiere que algún jugador tome un papel central, o bien se

divida el grupo con perseguidos y perseguidores. Los roles en los juegos se debe respetar para que éste se desarrolle sin contratiempos y todos pueden participar.

Resultados

El resultado en el juego no es considerado como el final, sino como un proceso de expresión y comunicación que se rompe al dejar de ser motivante para los jugadores.

Con respecto a los finales, éstos se dan de acuerdo con el desarrollo y en interés de los participantes. Si el juego es ameno, pueden pasar horas y darle un final; pero también hay juegos que tienen un final definido, sobre todo aquellos relacionados con las destrezas físicas, como cuando un jugador gana todas las canicas.

1.4.3.3. Características del juego

El juego a medida que se lo va desarrollando también va generalizando varias características, entre las más comunes está el gozo de realizar un evento, el placer de realizar una actividad, la libertad para jugar, la armonía que se comparte con otros individuos al realizar el juego, entre otras características que son de satisfacción para el o los practicantes.

Según **OMEÑACA**, Raúl y **RUIZ**, Vicente, (2007), las características de juego son:

- *El juego goza de libertad*
- *El juego permite escaparse de la vida corriente y realizar otras actividades que brindan placer.*
- *El juego se realiza independientemente del mundo exterior,*
- *El juego crea un mundo de fantasía.*
- *En el juego no existen intereses, sino que se practica porque produce satisfacción*
- *Una de las características del juego es la limitación tanto en tiempo como en espacio.*
- *La práctica del juego produce orden, si no existe orden, el juego se estropea.*

- *El juego desarrollo las cualidades del hombre, expresando ritmo y armonía.*
- *En juego, el niño pone en juego sus facultades, psíquicas y físicas.*
- *En el juego el niño lucha por realizar la representación de algo.*
(pág. 67)

1.4.3.4. Juego y educación

En el proceso de enseñanza aprendizaje el juego está inmerso y es de gran importancia para desarrollar habilidades y destrezas en los niños de edades tempranas, en el juego enseña factores como el lenguaje, expresión corporal, compañerismo en fin el juego en la educación genera un aprendizaje significativo que perdura en el niño o niña que lo práctico.

Para **JUSTE**, Ramón, (2006)

El juego tiene una importancia relevante en la educación, porque el niño pone en juego casi todos los órganos de su cuerpo; el juego permite al niño prepararse para la vida social, ya que por medio del juego desarrolla el valor de la solidaridad, fortifica su carácter y desarrolla la creatividad. (pág. 41)

Los juegos ayudan al desarrollo del lenguaje, estimulan el ingenio, cultivan la aptitud de observación, afianzan la voluntad y dotan de paciencia, también desarrollan vista, el tacto y la audición.

En muchas de las escuelas se da mayor importancia al aprendizaje pasivo y no se procura la formación integral de los estudiantes

Convencidos que el juego constituye el soporte de todo aprendizaje, agobian en el cambio de conducta del individuo, para que se dé esa situación se requiere de tiempo, el cambio se da con un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo. La calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones general las cualidades deseadas.

El juego como medio de educación debe encuadrarse también en lo planteado por **MARITAIN** (2001):

El primer fin de la educación se refiere a la persona humana en el desarrollo de su vida personal y el progreso espiritual. El segundo es ubicar en la esfera social, cultivando su libertad, e incentivando en el cumplimiento de sus obligaciones y responsabilidades. (pág. 72)

Por lo anotado, el docente buscará a que el juego sea parte de una educación personalizada, a fin de desarrollar un estilo de vida original antes que una conducta masificada. Deberá en el juego, priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales

1.4.3.5. Clasificación de los juegos

Los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es muy importante conocer cómo están clasificados, ya que existen juegos determinados para ciertas edades en las que los estudiantes pueden hacerlo de manera adecuada.

De acuerdo con su función educativa, **MOYLES**, Janet, (1999), distingue:

Juegos motores: Desarrollan el sistema muscular, mediante ejercicios de brazos, piernas, etc.

Juegos sensitivos: Para estos juegos se utilizan objetos que permitan educar la mano, oído, vista, etc.

Juegos intelectuales: Estos juegos utilizan la experimentación y la curiosidad infantil para el desarrollo de la inteligencia. Dentro estos juegos están considerados los rompecabezas.

Juegos afectivos: Estos juegos desarrollan las capacidades sociales Tanto en el hogar como en la escuela se deben elegir los juegos adecuados a cada una de las edades, para que permitan la formación de buenos hábitos.

Juegos artísticos: Estos juegos se utilizan para desarrollar la imaginación, la misma que se plasma en la cultura estética, según las habilidades y aptitudes de cada uno de los niños.

En cuanto a los participantes en el juego, éste se divide individual y juego social.

El juego individual comprende las siguientes fases:

El juego con sus propios miembros. Cuando el niño juega con los miembros de su cuerpo, alcanzado satisfacción con el movimiento de los mismos.

***El juego con las cosas.** Cuando manipula objetos bajo el efecto constante de la vista; es decir, en esta fase lo que le interesa al niño son los juguetes.*

***El juego de imitación.** Imita los movimientos y actitudes que realizan las personas mayores, como las ocupaciones de los padres, vecinos, etc.*

***El juego de ficción.** En esta fase el niño se vale de una cosa para realizar, su imaginación modifica la esencia de las cosas, dando vida a sus juguetes. Por medio de su imaginación el niño cambia de personalidad; si juega a la escuela, él se considera un maestro; si juega con palo de escoba, lo considera un caballo; juega a la familia, a la guerra, etc., representando con veracidad el papel que representa. (pág. 40)*

Existen otras clases de juegos entre los que se pueden anotar los siguientes:

Juegos de simulacro o imitación

Este grupo de juegos se refiere a donde el niño y la niña imitan las actividades de los adultos y realizan simulacros cuando juegan al maestro, al papá y la mamá, y en donde muchas veces lo acompañan con frases como. “que yo era”, “yo soy”.

También se relaciona cuando el niño o la niña quiere ser un personaje fantástico surgido de la televisión o del cine, así como de artistas y deportistas con los que se identifica y los imita en su forma de hablar, de moverse y hasta de vestirse al disfrazarse como ellos.

El niño y la niña repiten en sus juegos las impresiones que perciben y las reproducen, las imitan y las reviven.

Juegos de destreza física

Aquí se destacan los juegos que comprenden actividades motoras como son: el avión, al lanzar la teja y brincar con uno y con los dos pies. Encantados, al correr y tener la destreza de no ser encantado al esquivar a otros jugadores.

En este grupo, el resultado final del juego es importante, ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores.

Este tipo de juegos sirven para practicar, aprender y desarrollar habilidades físicas y perfeccionar las que ya se tienen. El niño practica todas sus facultades desarrollándolas cada vez que los juegos son más complicados.

Juegos de estrategia

Los juegos de este grupo tienen las características de resolver situaciones dadas en el desarrollo de las reglas del juego. Aquí se puede mencionar juegos como: el gato, timbiriche, coyote, damas chinas y ajedrez, entre otros, en este tipo de juegos siempre hay ganadores y perdedores.

1.4.4. La Motivación

La motivación en los estudiantes y más aún si estos son de edades tempranas es indispensable, ya que ellos asimilan todo lo que el docente manifiesta sobre ellos, además a través de la motivación se dirige la conducta del mismo, buscando la formación del individuo, en función que aporte a la sociedad.

Según **BRIGITTE**, Prot, (2004)

La motivación puede definirse como el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo. Otros autores definen la motivación como la raíz dinámica del comportamiento, es decir, los factores o determinantes internos que incitan a una acción La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta. (pág. 56)

Analizada la cita anterior se puede determinar que la motivación es una mezcla de pasión, propósito, toma de decisiones y compromiso. Es un nivel profundo que genera energía y vida para desempeñarse adecuadamente en la actividad que a uno le apasiona.

Motivación es tener pasión por vivir, es la propia recompensa por el buen desempeño. Con motivación se estará dispuesto a correr riesgos y tomar decisiones que la mayoría de personas no harían por miedo. También da un compromiso que es la clave para convertirse en una persona de alto desempeño.

La motivación es la fuerza que permite realizar actividades. Una persona está motivada cuando tiene la voluntad de hacer algo y es capaz de continuar con el esfuerzo que se requiera para conseguir el objetivo que se persigue.

Existe una motivación externa y motivación interna. La motivación externa es provocada por un estímulo del entorno. Por ejemplo, un aumento de salario anima al trabajador a producir más. En cambio la motivación interna surge de sí mismo, sin necesidad de ningún estímulo externo.

Una de las pretensiones entre los que trabajan con otra gente, como por ejemplo, los profesores, es la de ser capaces de motivar a las personas con las que trabajan. La impresión de fracaso en esa aspiración conlleva fuertes sensaciones de culpa y la disminución de la auto-estima, ya que no se considera capaz de motivar sus estudiantes, y se cree que es un mal profesor.

1.4.4.1. La motivación como base para el aprendizaje

Para comprender la esencia del aprendizaje, hay que conocer las diferencias que existen en los individuos, en lo que se refiere a género, compleción física, salud, conocimientos que posee, como también los aspectos emocionales y motivacionales que facilitan u obstaculizan la tarea.

La motivación intrínseca del estudiante y sus intereses por conocer cosas nuevas favorece su libre aprendizaje. Por el contrario, la falta de motivación personal crea una clara dependencia respecto al docente y sus instrucciones para realizar las tareas que solicita.

1.4.4.2. Los enfoques de aprendizaje y la motivación

Los estudios y prácticas en educación establecen una fuerte relación entre las formas de realizar el aprendizaje, considerando elementos importantes como la motivación y el interés.

Existen estudiantes que prefieren conocimientos globales y prefieren modelos educativos profundos, en los que predomina el interés por aspectos amplios del conocimiento, aplican una variedad de ejemplos para llegar a comprensión amplia. Por el contrario, existen estudiantes que prefieren el análisis, es decir, los que mantienen un estilo analítico, aun siendo partidarios del enfoque profundo prefieren el análisis paso a paso, centrado en el objeto de aprendizaje. Los estudiantes que prefieren el enfoque estratégico responden a la necesidad de alcanzar un rendimiento académico óptimo que les permita resolver problemas pragmáticos, más que a un estilo de conocimiento concreto.

Según lo expuesto se concluye la motivación ejerce en el estudiante mucha influencia para lograr el objetivo de aprender. La motivación intrínseca favorece los enfoques profundos, mientras que la extrínseca es propia de los enfoques superficiales.

1.4.4.3. Tipo de motivación

El tipo de motivación que se fomente, influye en el aprendizaje. Los docentes al dar gran importancia a los rendimientos, a las calificaciones, marcan un tipo de motivación u otro; por tanto, un enfoque u otro.

Causas de la motivación

La motivación puede tener muchas causas. Algunas pueden ser motivadas por necesidades que no han sido satisfechas, por un enorme deseo de éxito o por miedo abrumador al fracaso. A otras les mueve la curiosidad, un impulso de manipular

objetos, estímulos reforzadores, cogniciones discrepantes o una percepción de relaciones causa-efecto.

Al momento de elegir una técnica de motivación que dé buenos resultados, el profesor debe sopesar las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes, sus propias capacidades de enseñanza, los recursos de la escuela, y exigencias situacionales como la gravedad del problema o la complejidad de la actividad que se aprende.

Un profesor competente se da cuenta de que en la motivación influyen tanto factores positivos como negativos. La retroalimentación y el establecimiento de objetivos son dos de los muchos instrumentos que puede utilizar el profesor; además deben tomarse el tiempo necesario para evaluar cuidadosamente el trabajo de los estudiantes, modificar la dificultad de las tareas y darles oportunidad de corregir sus errores. Alentara a los estudiantes a fijarse objetivos específicos y realistas suele ser un método eficaz para aumentar la motivación y el rendimiento.

1.4.5. Coordinación global

La coordinación general abarca todos los ejercicios globales, y entre estos los siguientes:

- La marcha
- Saltar
- Desplazamiento

La coordinación global, transcurre desde el primer contacto del alumno con el movimiento o habilidad motivo de aprendizaje, hasta que éste es capaz de ejecutarla de forma más o menos correcta siempre que las condiciones del entorno y de la ejecución sean las favorables.

Aquí se forman las estructuras básicas del movimiento, se caracteriza por:

- Comprensión de lo que debe hacer, por lo que es muy importante la calidad de la información inicial
- La aplicación excesiva y defectuosa de la fuerza, que se traduce en uso desproporcionado de la misma e incorrecta relación tensión-relajación
- Ritmo y fluidez incorrectos (paradas, exceso de tensión, etc.)
- Exactitud escasa o irregular, inconstancia de respuestas eficaces ejecuciones muy variadas entre sí

Se caracteriza por ser sólo posible en las condiciones aprendidas y por desarrollarse de una forma tosca y deficiente.

En consecuencia se puede decir que la coordinación es la capacidad para controlar los mecanismos de percepción, regulación, organización y jerarquización que permiten el movimiento del cuerpo humano.

La coordinación permite trazar un sistema ideomotor, una planificación mental del movimiento antes de su ejecución teniendo en cuenta todas las medidas internas y externas necesarias mientras se ejecuta, el control y el ajuste del movimiento. De esta manera se define la coordinación como la capacidad de organización de las acciones motoras orientadas hacia un objetivo determinado.

Es necesario que el niño o la niña tengan un buen nivel de coordinación para correr o saltar, para jugar, patinar o ir en bicicleta. La coordinación es una capacidad genética que depende en gran medida del sistema nervioso. Hay personas con una gran facilidad para aprender cosas nuevas, que realizan sin esfuerzo, pero en la coordinación también influye decisivamente la experiencia. Muchas de las habilidades y técnicas que en un principio parecen de gran dificultad acaban por convertirse en simples automatismos.

1.4.5.1. Clases de coordinación

- **Coordinación Global:** Es la primera fase del proceso de aprendizaje motor, aquí se forman las estructuras básicas del movimiento; es donde se comprueba si la fuerza, ritmo, fluidez y volumen están direccionados correcta o incorrectamente.
- **Coordinación Fina:** En esta segunda fase del aprendizaje motor, aquí, la fuerza, fluidez, y volumen son exactos e integrales.
- **Coordinación estática:** Se refiere al equilibrio entre la acción de los grupos musculares opuestos, la cual se establece en función del tono y permite la conservación voluntaria de las cualidades.
- **Coordinación Dinámica:** Es donde se pone en acción simultánea a los diferentes músculos diferentes para la ejecución de movimientos voluntarios, sencillos o complejos.
- **Coordinación Dinámica específica:** Es el arreglo corporal que se realiza para satisfacer las demandas motrices que exigen el uso particular de algún fragmento.
- **Coordinación Dinámica general:** En esta acción intervienen varios segmentos musculares como: extremidad superior, inferior o ambas a la vez. Se fundamenta en el movimiento con traslado corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos.
- **Coordinación Viso-motriz:** Este tipo de coordinación que se presenta en un movimiento manual o corporal respondiendo a un estímulo visual y adecuándolo positivamente a él.
- **Coordinación Dinámico Manual:** Esta coordinación se refiere al movimiento bimanual que se efectúa con exactitud, sobre la base de una impresión visual.

1.4.5.2. Aprendizaje motriz: fase de la coordinación global

Uno de los grandes objetivos que persigue el docente es que sus estudiantes adquieran un gran desarrollo motriz, es decir, que aprendan conductas motoras que le permitan mejorar su salud, practicar deportes, relacionarse con otros, disfrutar del tiempo libre, divertirse, conformar su personalidad a través de valores.

Para el maestro cumpla con este objetivos es necesario que conozca las fases por las cuales deben atravesar sus estudiantes para desarrollo de la motricidad.

La primera fase, es la conocida como coordinación global, se desarrolla desde el primer contacto del alumno con el movimiento o habilidad motivo de aprendizaje, hasta que éste es capaz de ejecutarla de forma más o menos correcta siempre que las condiciones del entorno y de la ejecución sean las favorables.

En esta fase se forman las estructuras básicas del movimiento, se caracteriza por:

- Comprensión de lo que debe hacer, aquí es importante tener una buena información inicial.
- La aplicación excesiva y defectuosa de la fuerza, produce el uso desproporcionado de la misma e incorrecta relación tensión-relajación.
- Ritmo y fluidez incorrectos como paradas, exceso de tensión, etc.
- Escasa actitud, inestabilidad de respuestas eficaces.
- Ejecuciones muy variadas entre sí.
- Es sólo posible en las condiciones aprendidas y por desarrollarse de una forma grosera y deficiente.

Algunas de las causas de esta ejecución cabe buscarlas, y al parafrasear con Schnabel la percepción y procesamiento insuficiente de las informaciones recibidas, tanto propioceptivas como exteroceptivas. Falta de atención selectiva. Es decir, en el mecanismo de percepción y tratamiento de la información y la imperfección o deficiencias a nivel del programa motor, el cual está siendo creado.

Falta de ajuste entre el modelo ideal y real, lo que origina un exceso de tensión muscular como mecanismo de control, lo que genera la pregunta ¿Qué consecuencias para la práctica educativa podemos extraer de lo anteriormente expuesto?, por eso al considerar el potencial motriz del alumno, partir de su equipo motor previo, con el propósito de adaptarnos a su perfil inicial, la necesidad de proporcionar una información de calidad, concisa y accesible al alumnado, en donde la información es importante, pero la práctica lo es aún más, luego ésta será abundante y variada, para lo que las correcciones deberán ir destinadas a ajustar el movimiento real con el ideal, es decir, a reducir el error.

Cómo mejorar la coordinación

Es posible mejorar el desarrollo de la coordinación, principalmente en la infancia y hasta la pubertad. La coordinación se puede mejorar como base de algunas habilidades específicas o de técnicas deportivas concretas.

Para alcanzar un aprendizaje nuevo se necesita un trabajo que permita el desarrollo de la coordinación, con la práctica y la experiencia, el nuevo movimiento se convierte en una habilidad aprendida. Es difícil trabajar de forma pura la coordinación. Para medir con un test el nivel coordinativo de una persona, ésta debería realizar un ejercicio muy variado y que nunca hubiese practicado con anterioridad; de lo contrario, se comprobaría su capacidad de aprendizaje y el circuito de habilidades concreto, y no tanto su coordinación.

Todos los esquemas aprendidos y automatizados están activos cuando se plantea un ejercicio nuevo. Mientras más experiencias se posean, más fácil será afrontar situaciones nuevas, por lo que el desarrollo de la coordinación implica la invención constante de nuevas fórmulas.

1.4.6. Desarrollo de la psicomotricidad

La psicomotricidad aporta al desarrollo de los movimientos del cuerpo en conjunto con la mente, este proceso se lo realiza en edades tempranas de niños y niñas, a través de la aplicación de técnicas que influyan a la realización de movimientos coordinados como objetivo principal de la psicomotricidad.

Según **SÁNCHEZ**, Pilar y **RABADÁN**, Marta, (2008)

La psicomotricidad estudia los elementos que demandan datos perceptivos-motrices en el terreno de la representación simbólica, pasando por toda la organización corporal tanto en el ámbito práctico como esquemático, así como la integración progresiva de las coordenadas temporales y espaciales de la actividad. (pág. 87)

Para **NÚÑEZ**, G. y **LOPEZ**, P. (2003), “La psicomotricidad el conjunto de técnicas que influyen en la intención, para estimularlo o modificarlos, utilizando como intermediarios la actividad corporal y su expresión simbólica” (pág. 53)

En síntesis, se puede manifestar que, la psicomotricidad es una resultante compleja que implica no solamente las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, sino también los procesos que coordinan y ordenan progresivamente los resultados de estas estructuras. Las actividades que la psicomotricidad son procesos en los que intervienen actitudes sensoriales, motrices e intelectuales que se van complementado con la práctica.

El aspecto psicomotriz depende de:

- La forma de maduración motriz-en el sentido neurológico.
- La forma de desarrollarse lo que se puede llamar un sistema de referencia en el plano:
 - ✓ Rítmico
 - ✓ Constructivo, Espacial iniciado en la sensorio motricidad
 - ✓ La maduración de la palabra
 - ✓ Conocimiento perceptivo.

- ✓ Elaboración de conocimientos.
- ✓ Corporal

Los niños van aprendiendo de las vivencias diarias de acuerdo al entorno que lo rodea, ya que, mediante la interacción el individuo va adquiriendo los aprendizajes necesarios para su desenvolvimiento dentro del medio en el que interactúa.

- **Principios de la psicomotricidad**

Existen cinco principios fundamentales a la educación Psicomotriz.

1. Principio de la actividad.
2. Principio de la individualidad.
3. Principio de la colectividad.
4. Principio de la vitalidad.
5. Principio de la libertad.

- **Principio de la actividad**

El niño mediante la acción logra adquirir experiencias que aseguran su desarrollo evolutivo. La movilidad es su cualidad primordial y le ofrece infinitas posibilidades para su incursión en el mundo que le rodea, mediante experiencias directas con su propio cuerpo.

- **Principio de la individualidad.**

El niño puede y debe crear su personalidad adquiriendo, elaborando y expresando sus ideas propias. Todo este equipaje latente debe aflorar sin ser aprisionado por un molde. El cultivo de aptitudes personajes asegura la libre creación.

- **Principio de colectividad.**

Cada desarrollo individual debe armonizar con el desarrollo de otras personalidades. Esto permitirá al niño ir adquiriendo conciencia de grupo, aptitud de cooperación y bienestar.

- **Principio de la vitalidad.**

El niño debe prepararse y desarrollarse para la vida y a través de la misma. Su madurez la logrará por medio del empleo de sus energías naturales y su propio ritmo.

- **Principio de la libertad.**

El cultivo y educación del movimiento dará al niño un medio de expresión que le proporcionará oportunidad de realizar un proceso creador con el gozo de poseer libertad para expresar lo que siente.

Los docentes deben tener en cuenta que la función motora juega un papel importante en el desarrollo infantil, porque para el niño el movimiento representa en primer medio de expresión y la primera modalidad de exploración de su cuerpo y a través de éste, el conocimiento del mundo externo; esto justifica el por qué el niño debe ser activo física e intelectualmente, siendo las experiencias de exploración y manipulación vitales para todo conocimiento y comportamiento, lo que le permite interiorizar los aprendizajes.

El comportamiento psicomotor infantil está fuertemente influido por la herencia y el medio; por consiguiente el entorno necesita proporcionar ricas estimulaciones que favorezcan en adecuado proceso de desarrollo integral.

1.4.6.1. Aspectos de la psicomotricidad

La psicomotricidad en los niños se maneja de manera cotidiana, los niños la emplean corriendo, saltando, jugando. Se pueden emplear diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño,

mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

En el nivel pre-escolar el área de desarrollo psicomotor está orientada a facilitar los siguientes aspectos:

- Esquema Corporal.
- Coordinación motora gruesa.
- Coordinación motora fina.

Según con **GARCÍA**, Sergio, (2003), afirma que:

La educación de los niños es la tarea más importante de nuestra vida, porque ellos son los ciudadanos del país y del mundo, ellos son los forjadores de una nueva historia por la que tanto padres como maestros debemos empeñarnos en que se transformen en excelentes ciudadanos, es fundamental que desde sus inicios se desarrolle el dominio de habilidades y destrezas motrices, porque-ellas permiten influenciar en la vida del adulto, en su empleo o en: su forma de comprometerse socialmente. (pág. 58)

1.4.6.2. Importancia y beneficios de la psicomotricidad

- Permite que el niño pueda descargar su impulsividad sin culpabilidad.
- Permite que el niño se concientice sobre la percepción de su propio cuerpo.
- A través de la psicomotricidad el niño puede a dominar y adaptar su movimiento corporal.
- Afirma la lateralidad, la postura, el equilibrio, la coordinación, y la ubicación en tiempo y espacio.
- Permite estimular la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos y los usos que se les puede dar.
- Crea hábitos para facilitar el aprendizaje, mejorar la memoria, la atención y concentración, y la creatividad del niño.
- Introduce nociones espaciales.
- Fortalece las nociones de color, tamaño, forma y cantidad
- Integra al nivel social con los compañeros, favoreciendo el juego grupal.

- Ayuda a afrontar temores, superando así los miedos que antes lo acompañaban.
- El niño se siente más seguro emocionalmente, cuando conoce sus límites y capacidades.

En síntesis, se puede decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás ya que desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras sino también aquellas relacionadas a lo intelectual, lingüístico y afectivo.

1.4.6.3. Motricidad fina

Son los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo con cierta restricción.

Desde muy temprana edad, el niño, niña empieza sus movimientos a través de sus dedos, luego de sus manos cuando trata de coger objetos de su alrededor y más tarde aquellos que le llaman la atención. Se cree que la coordinación fina se da posterior a la coordinación general, aunque afirman también, que espontánea y paulatina, a medida que va tomando contacto con el medio, puede darse independientemente en forma.

Los cambios físicos de los niños afectan también a la motricidad fina, que se refiere a los movimientos de las manos y los dedos. El perfeccionamiento de la coordinación viso-manual y el control de los pequeños músculos le permiten manipulaciones más sofisticadas.

En la escuela primaria se lleva a cabo la iniciación de los deportes con lo que se mejoran las habilidades motoras en general. La comprensión de las reglas de los juegos se lleva a cabo paralelamente como efecto del desarrollo cognoscitivo. Ello permite a algunos niños. Demostrar ciertas habilidades en determinados deportes y, en algunos casos, a iniciarse en la comprensión escolar.

1.4.6.4. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño adquiere para mover cadenciosamente los músculos de su cuerpo, le permite mantener el equilibrio, como también adquirir agilidad y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo a la madurez del sistema nervioso, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

Los progresos en este sector del desarrollo se pueden apreciar claramente en lo que se refiere a la motricidad gruesa, es decir, a los movimientos implicados en desplazamiento.

A medida que pasan los años, los niños van aumentando sus capacidades atléticas: corren cada vez más rápido, saltan más alto y más lejos. Estos progresos se deben al crecimiento y al incremento de la fuerza física, pero también un mayor dominio del tono muscular, que depende del desarrollo del sistema nervioso.

CAPÍTULO II

2. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

2.1. Breve reseña histórica de la institución objeto de estudio

RESEÑA AGUSTÍN ALBÁN

De los datos disponibles se registra que la Escuela Agustín Albán se crea el 25 de Octubre de 1957 mediante acuerdo Ministerial N° 0868, cuya sede funciona en el barrio Guápulo del Cantón Pujilí, en sus inicios la Institución funciona como una escuela anexa al Instituto Normal Superior N° 7, por lo que cuenta con estudiantes aspirantes a docentes que en aquella época se les denomina “Alumnos Maestros” y que hacen sus prácticas en la escuela, hasta el año 2013 fecha en la cual se cierra los Institutos y por lo tanto se termina la anexión.

La Escuela Agustín Albán inicia sus actividades como una institución de carácter Pluridocente con un registro de estudiantes que oscilan entre 80 y 140 personas atendidas por tres maestras de grado, de los registros disponibles las mencionadas profesionales son: Directora-docente, Sra. Elsa Jiménez, Prof. Mariana Rubio, Prof. Mercedes Lara, a este equipo de docentes también eran apoyadas por profesores itinerantes que acudían a la escuela uno o dos días por semana en las áreas de manualidades y cultura física.

A partir del año 2010, y en el año 2011 la matriculas en la institución se incrementan hasta llegar a contar con 240 estudiantes, lo que implica que el número de docentes también se incrementen,

llegando al momento a contar con ocho educadores de aula y dos docentes especiales, un conserje, una peluquera, quienes efectúan el trabajo diario para atender a 217 estudiantes distribuidos de primero a séptimo año de Educación General Básica, teniendo dos paralelos en el segundo año de EGB. Actualmente existen 109 niños y 108 niñas, los cuales están en primer año 25 niños y niñas, en el segundo año 43 estudiantes, el tercer año cuenta con 28 educandos, el cuarto y quinto año son de igual número 29 alumnos respectivamente, el sexto año tiene 38 niños y niñas, en el séptimo año están 25 estudiantes.

VISIÓN

Visualizamos a la Escuela “Agustín Albán” en el lapso de cinco años como una Institución Educativa modelo a nivel local y nacional, adaptándose al nuevo estilo de gestión basado en el mejoramiento continuo, con una gestión administrativa participativa y con una óptima relación con la comunidad educativa, dedicada a ofrecer una oferta educativa de calidad con calidez transformando y optimizándola sana conveniencia escolar y la formación ciudadana, manteniendo una práctica pedagógica curricular coherente con las directrices emitidas por la Autoridad Educativa Nacional y el entorno social, ambiental y cultural.

MISIÓN

Somos la Escuela Agustín Albán, una Institución dedicada a educar de manera integral y holística a niños y niñas con la finalidad de desarrollar habilidades, destrezas, capacidades y valores de acuerdo al currículo nacional y la realidad social en base al trabajo diario sustentando en la construcción de conocimiento y la búsqueda de un óptimo desarrollo del pensamiento crítico.

2.2. Diseño Metodológico

2.2.1. Metodología

La metodología de la investigación hace referencia al conjunto de procedimientos utilizados para alcanzar los objetivos del tema de investigación, con la cual se plantea los procedimientos a seguir con la obtención de información relevante que aporte al desarrollo del proyecto investigativo.

2.2.2. Modalidad de la investigación

De campo.- La investigación es aquella en la cual se estudió el fenómeno en donde se produjo el problema siendo esta la Escuela Agustín Albán para tomar contacto con los estudiantes del segundo año de educación general básica y constatar la realidad de inconvenientes de los estudiantes en su desarrollo psicomotriz.

Bibliográfica – Documental.- Para reforzar el análisis de la presente investigación se tuvo que revisar y basar las interpretaciones en libros, manuales revistas e internet que constituyen como información primordial para el estudio.

2.2.3. Nivel o tipo de investigación

Investigación exploratoria: Se realizará un diagnóstico exploratorio de la realidad misma a los diferentes aspectos que incidan en la investigación que se presenta la Escuela Agustín Albán y así determinar las causas del problema.

Investigación descriptiva: Para el análisis e interpretación de los datos la investigación descriptiva es aquella que permite describir estadísticamente los datos de la información levantada a los involucrados a través de las encuestas.

2.2.4. Métodos y Técnicas

Analítico

Es el análisis es una investigación y de sus objetos que les permite separar algunas de las partes del todo para luego someterlas a estudio independiente de cada uno de los involucrados.

Dialéctico

El método permite realizar una investigación a través del análisis de la información y datos históricos, para lo cual se toma fuentes teóricas y científicas que sirven de aporte para la investigación.

Inductivo

Es el método por el cual se estudia varios casos observados y se determina una visión general para casos no observados, consistiendo en una acción general para los aspectos encontrados en la investigación de las unidades de estudio de la Escuela Agustín Albán.

Deductivo

Utiliza el método deductivo la lógica de una información general para formular una solución pasible a un problema dado. Luego comprueba esa solución en barias situaciones con la información levantada por la investigación de campo para establecer el problema de manera real.

Técnicas

Encuesta

La encuesta es un técnica investigativa para la recolección de información directa a los involucrados que son objeto de estudio, en esta caso a los padre de familia, docentes y estudiantes del segundo año de Educación General básica de la Escuela Agustín Albán.

2.2.5. Población y muestra

La población involucrada de la Escuela Agustín Albán a quienes se tomará en consideración son: Estudiantes, padres de familia, y docentes de la institución.

Cuadro N° 1: Población de estudio

POBLACIÓN DE ESTUDIO	N°
Padres de Familia	40
Estudiantes	40
Docentes	20
Total	80

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

2.3. Análisis e interpretación de resultados

2.3.1.1. Encuesta aplicada a los padres de familia

1. ¿Usted ha conversado con su hijo acerca de las actividades de juego que realiza en la escuela?

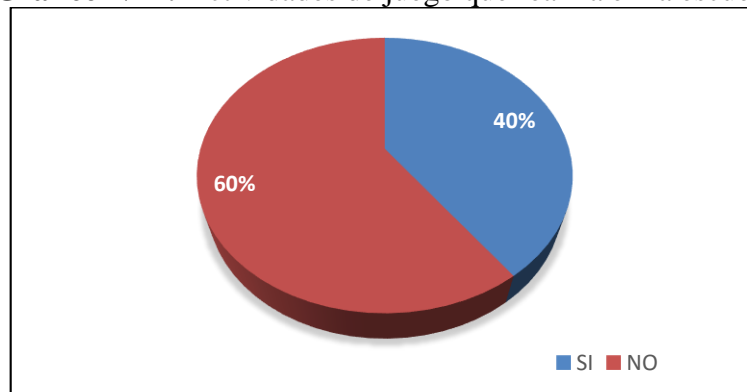
Tabla N° 1: Actividades de juego que realiza en la escuela

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	40%
NO	24	60%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 2: Actividades de juego que realiza en la escuela



INTERPRETACIÓN

El 60% de los padres de familia no conversan con sus hijos acerca de los juegos que realizan dentro de la escuela.

Esto se debe a que los padres de familia no tienen una buena comunicación con ellos esto muchas veces se da por falta de tiempo, el ausentarse mucho tiempo del infante hace que él se sienta aislado con temor, miedo provocando el desinterés total por comunicar a su familia lo que siente, piensa y de esta manera va a provocar el desánimo total por el querer expresarse libremente sintiéndose inseguro.

2. ¿Motiva a su hijo para que realice juegos recreativos?

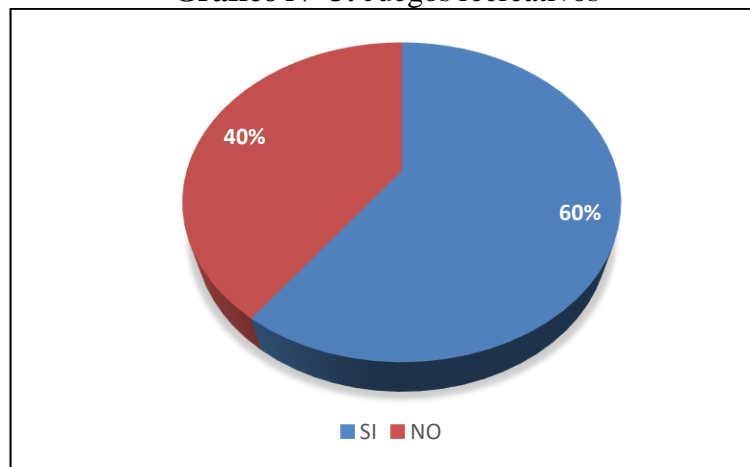
Tabla N° 2: Juegos recreativos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	60%
NO	16	40%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela "Agustín Albán".

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 3: Juegos recreativos



INTERPRETACIÓN

El 60% de los padres de familia encuestados si motivan a sus infantes a realizar juegos recreativos permitiendo el desarrollo de habilidades y destrezas.

En la actualidad se ha visto claramente la necesidad de motivar a los niños a realizar diferentes juegos recreacionales con el fin de mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños mostrando el interés por descubrir nuevas habilidades aprendiendo de esta manera a ser un ente participativo en acciones que le permita demostrar un interés emocional por recrearse de tal forma que los niños vayan adquiriendo experiencias durante su diario vivir.

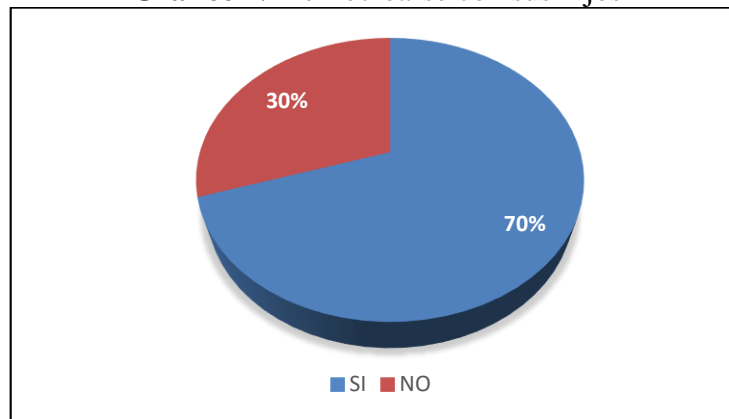
3. ¿Cree usted que es necesario dedicar tiempo para recrearse con sus hijos?

Tabla N° 3: Recrearse con sus hijos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	70%
NO	12	30%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.
Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 4: Recrearse con sus hijos



INTERPRETACIÓN

El 70% de los padres de familia están de acuerdo en que es de vital importancia dedicar tiempo a los niños en especial cuando el niño siente la necesidad de interactuar con ellos.

El jugar con sus niños es la actividad más importante para el desarrollo del niño en sus aspectos físicos y emocionales ya que involucrarse con ellos en acciones ayuda a su crecimiento, es necesario dedicar tiempo a los niños ya que esto es parte fundamental para entablar lazos sólidos de comunicación, seguridad confianza de esta forma hace que los padres con su paciencia y entrega total hacia ellos se sientan felices, fortaleciendo el apego absoluto entre padres e hijos.

4. ¿Usted conoce sobre ejercicios que desarrollen la psicomotricidad de su hijo?

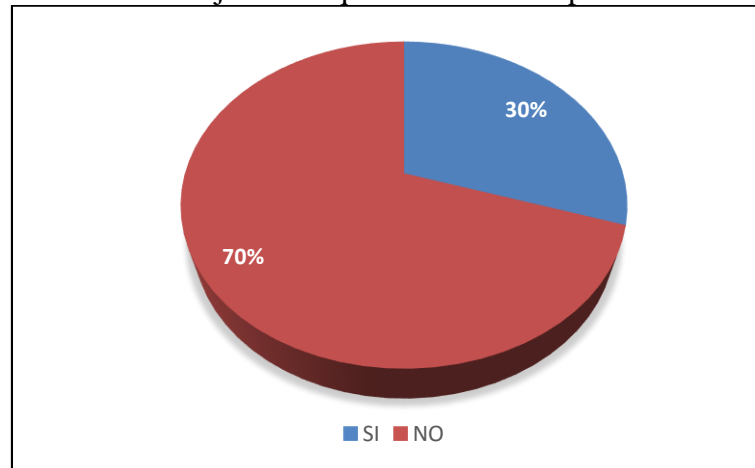
Tabla N° 4: Ejercicios que desarrollen la psicomotricidad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	30%
NO	28	70%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 5: Ejercicios que desarrollen la psicomotricidad



INTERPRETACIÓN

De los 40 padres de familia encuestados el 70% desconocen de juegos o ejercicios que desarrollen la psicomotricidad de sus hijos.

Es uno de los problemas que caracteriza la realidad que se presenta en la sociedad es decir en muchos de los hogares los padres de familia no saben cómo jugar e interactuar con ellos debido a la falta de información esto hace que el niño no permita demostrar sus habilidades con miedo a fracasar sintiéndose avergonzado creando desinterés por descubrir cosas nuevas que le permita salir de su ego y de esta manera no le permita relacionarse con personas de su medio.

5. ¿Ha observado que su hijo juega espontáneamente en la casa?

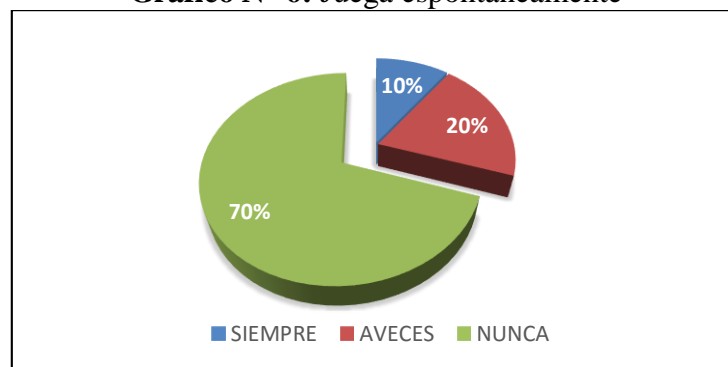
Tabla N° 5: Juega espontáneamente

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	10%
AVECES	8	20%
NUNCA	28	70%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 6: Juega espontáneamente



INTERPRETACIÓN

El 70% de los padres de familia observan que sus hijos no juegan de forma espontánea en sus hogares.

La falta de observación de los padres cuando el niño juega provoca un desorden emocional ya que él se cansa o se siente solo al realizar actividades esto provoca la necesidad de utilizar medios tecnológicos ya que esto le va a llamar la atención al niño y va a preferir ausentarse para evitar esto en el niño es necesario observar y compartir el juego con el niño dando oportunidad a sentir, descubrir y desarrollar su propio cuerpo a evitar que el niño se oriente a la necesidad de involucrarse a una sola actividad.

6. ¿Dispone tiempo necesario para jugar con su hijo?

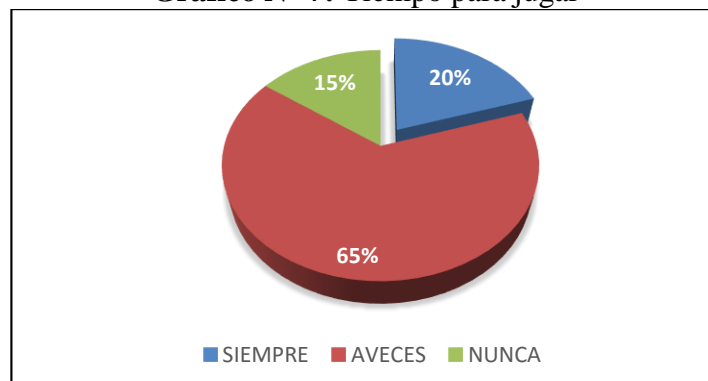
Tabla N° 6: Tiempo para jugar

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	20%
AVECES	26	65%
NUNCA	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 7: Tiempo para jugar



INTERPRETACIÓN

El 65% de los padres de familia ocasionalmente disponen de tiempo para realizar alguna actividad con sus hijos.

La mayoría de las familias deben disponer un tiempo aunque sea mínimo para relacionarse con él para saber cómo está el niño desarrollándose sea en la institución educativa como fuera de ella esto no va a permitir que el niño sienta en la necesidad de ir descubriendo la realidad. Si los padres de familia demuestran un absoluto desinterés por manifestarse ante él va a provocar un completo desorden tanto en el nivel académico como también en la sociedad.

7. ¿Mediante el juego su hijo se integra con los niños del sector donde vive?

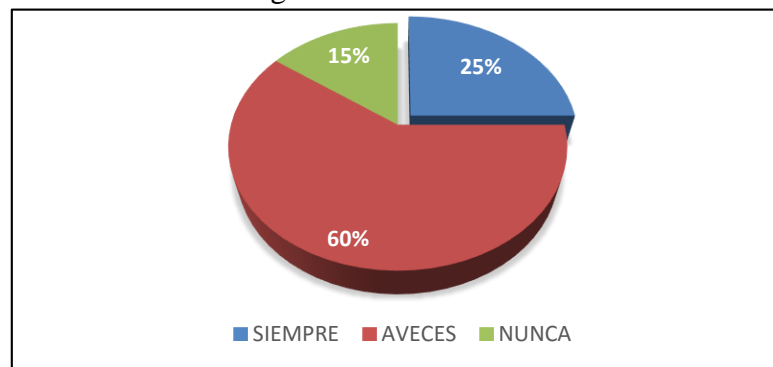
Tabla N° 7: Integra con los niños del sector donde vive

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	25%
AVECES	24	60%
NUNCA	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 8: Integra con los niños del sector donde vive



INTERPRETACIÓN

El 60% de los padres de familia afirman que sus hijos en ciertas ocasiones se integran con los niños del sector en donde viven.

El relacionarse con otros niños del medio en donde él vive crea un ambiente de amistad en donde empieza a compartir generando ideas para el desempeño de actividades en el que se sientan capaces de ir descubriendo entre ellos cosas nuevas en el que sus destrezas sean manifestadas a través del juego sintiéndose libres de manifestarse ante los demás demostrando el valor de la armonía y compañerismo entre ellos desechando contratiempos evitando el egoísmo y generando la cooperación desinteresada de cada uno.

8. ¿El maestro le ha indicado que es importante el juego para el desarrollo psicomotriz integral del niño?

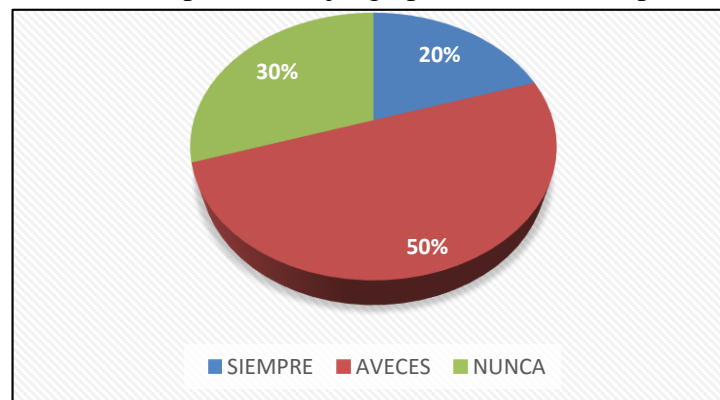
Tabla N° 8: Importante el juego para el desarrollo psicomotriz

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	20%
AVECES	20	50%
NUNCA	12	30%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 9: Importante el juego para el desarrollo psicomotriz



INTERPRETACIÓN

El 50% de los padres de familia señalan que ocasionalmente los profesores les indican de la importancia de los juegos en el desarrollo psicomotriz de los niños.

Es importante dar a conocer al niño la importancia que es el desarrollo psicomotriz mediante el juego dándole a conocer que mediante actividades recreacionales él va desarrollando en su cuerpo movimientos, equilibrios, coordinación con el objetivo de propiciar la inclinación favorable de progresar creativamente con hábitos de cooperación de esta manera generando en la sociedad un desenvolvimiento eficaz.

9. ¿En la escuela se apoya con alguna implementación de guía de juegos para el desarrollo psicomotriz de su hijo?

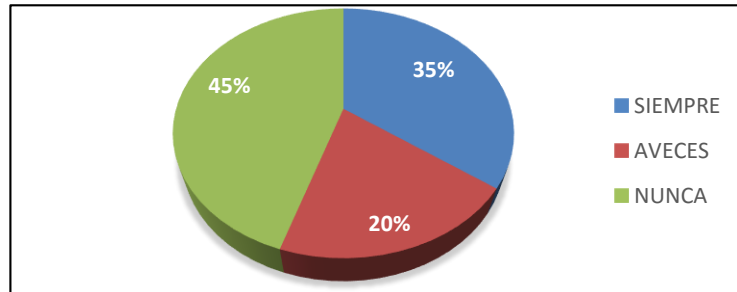
Tabla N° 9: Alguna implementación de guía de juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	35%
AVECES	8	20%
NUNCA	18	45%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 10: Alguna implementación de guía de juegos



INTERPRETACIÓN

El 45% de los padres de familia indican que la escuela no implementan una guía de juegos para el desarrollo psicomotriz de los niños.

Es de mucha importancia la implementación de guías de juegos para los niños ya que van a ayudar a la enseñanza- aprendizaje del estudiante ya que por medio de estos va a sentir la necesidad de ir descubriendo nuevas cosas que le van a llamar la atención dando un aporte a que los pequeños desempeñen trabajos con creatividad para esto es de vital importancia que como padres de familia hagan lo posible por aportar económicamente a la institución para genere el buen aprovechamiento del estudiantado.

10. ¿La colaboración de los padres con los docentes mejora la aplicación de la guía de juegos para el desarrollo psicomotriz de los niños?

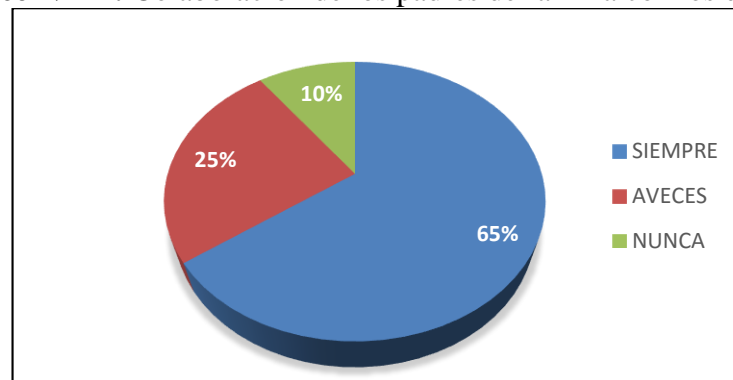
Tabla N° 10: Colaboración de los padres de familia con los docentes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	26	65%
AVECES	10	25%
NUNCA	4	10%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 11: Colaboración de los padres de familia con los docentes



INTERPRETACIÓN

El 65% de los padres de familia señalan que su participación con los docentes es importante para mejorar el desarrollo psicomotriz de sus hijos.

La comunicación de padres a docentes para la aplicación de guías a los estudiantes es de suma importancia hacerles conocer que el materia ayudara al aprendizaje del niño para el desempeño académico ya que en el empezara a surgir ideas como también preguntas en el cual deben interferir tanto maestros como padres para la solución de dicha inquietud.

2.4. Ficha aplicada a los estudiantes

1. ¿Se integra con facilidad a los juegos propuestos por la maestra?

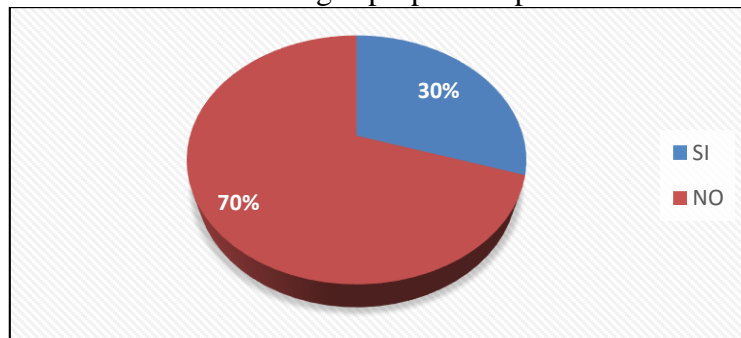
Tabla N° 11: Juegos propuestos por la maestra

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	30%
NO	28	70%
TOTAL	40	100%

Fuente: ficha de observación de los niños de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache.

Gráfico N° 12: Juegos propuestos por la maestra



INTERPRETACIÓN

El 70% de los estudiantes presenta dificultad para integrarse a los juegos propuestos por la maestra en el salón de clases.

Realizar juegos en clases es una forma de salir de la rutina de cada día ya que ir variando la metodología para la enseñanza debe basarse en la motivación a los estudiantes para que tengan la predisposición por hacer una clase en donde le despierte el interés por aprender a descubrir con medios didácticos, juegos motivacionales es decir utilizando técnicas y manera en la que los infantes se sientan motivados y seguros para aprender.

2. ¿Espontáneamente se integra al grupo para el desarrollo de los juegos?

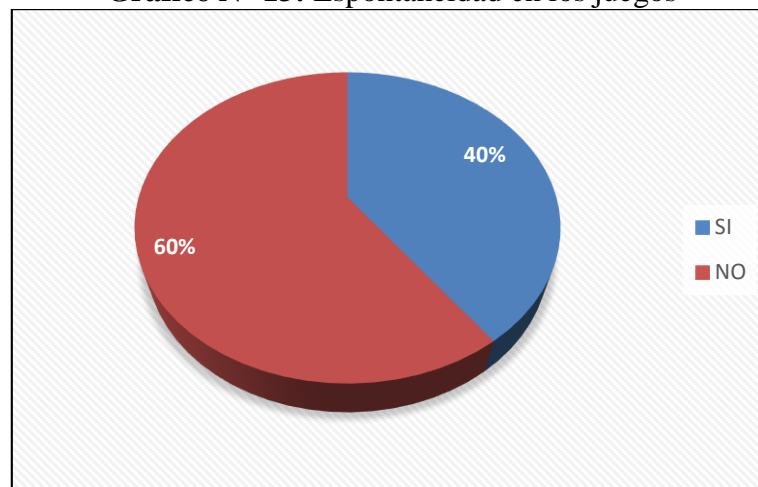
Tabla N° 12: Espontaneidad en los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	40%
NO	24	60%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 13: Espontaneidad en los juegos



INTERPRETACIÓN

El 60% de los estudiantes carecen de espontaneidad para integrarse a los juegos propuestos en el aula de clase.

El niño en muchas ocasiones presenta timidez al integrarse al juego ya que muchas veces sienten temor a ser rechazado por los demás, para esto es necesario que el maestro este pendiente de los niños cuando estén alejados de las actividades lúdicas es decir integrar al niño de manera que se vaya adaptando hacia sus compañeros y de esta manera generar en el valor de la amistad.

3. ¿Durante el desarrollo del juego es participativo y activo?

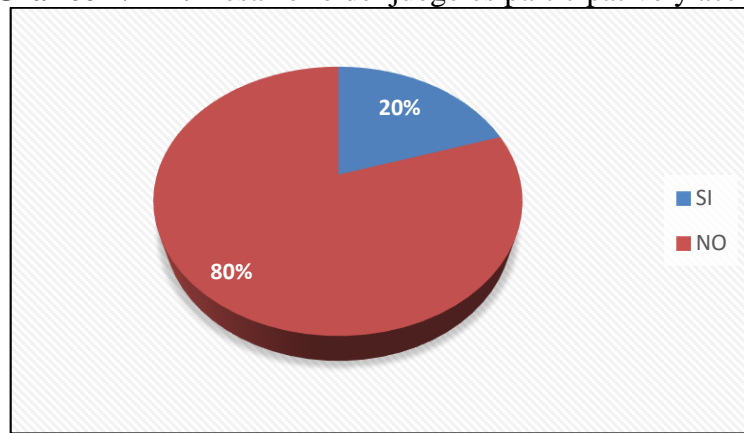
Tabla N° 13: Desarrollo del juego es participativo y activo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	20%
NO	32	80%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 14: Desarrollo del juego es participativo y activo



INTERPRETACIÓN

El 80% de los estudiantes no son participativos ni activos durante el desarrollo de los juegos.

Muchas de las veces los infantes no participan durante desarrollo de actividades lúdicas ya que la mayoría de ellos son demasiado imperativos y no toman atención a lo que se está haciendo es decir prefieren hacer otras cosas, para esto es necesario que el maestro busque estrategias o mecanismos en el cual le cause interés al niño por participar durante el desarrollo del juego.

4. ¿Comprende las indicaciones dadas por el maestro durante el juego?

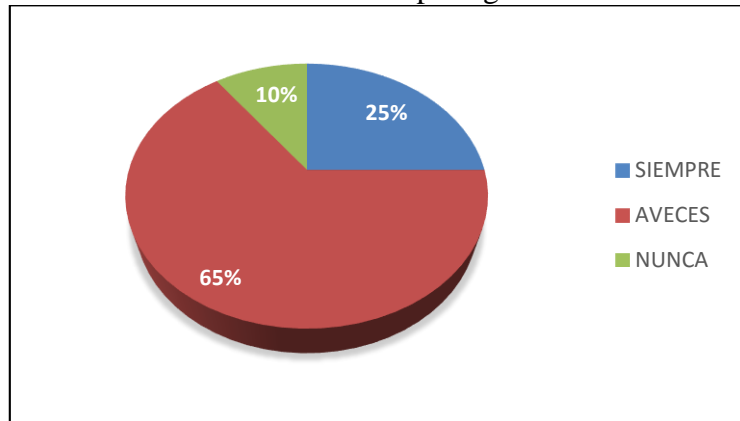
Tabla N° 14: Partes del cuerpo según las indicaciones

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	25%
AVECES	26	65%
NUNCA	4	10%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 15: Partes del cuerpo según las indicaciones



INTERPRETACIÓN

El 65% de los alumnos ocasionalmente entienden las indicaciones que da el maestro en el aula de clases.

Existen pautas que el maestro impone para la ejecución de juegos dirigidos reglas en las que el niño deberá aprender a respetar ya que se busca lograr que los pequeños acojan de manera positiva permitiendo buscar la mejora en la calidad de la educación y en el rendimiento de cada uno ayudando directamente al desarrollo psicomotriz de cada uno sin esforzar a que lo hagan por obligación sino porque realmente tiene las ganas y la predisponían por ejecutar.

5. ¿Le llama la atención los juegos que se realizan con otros objetos?

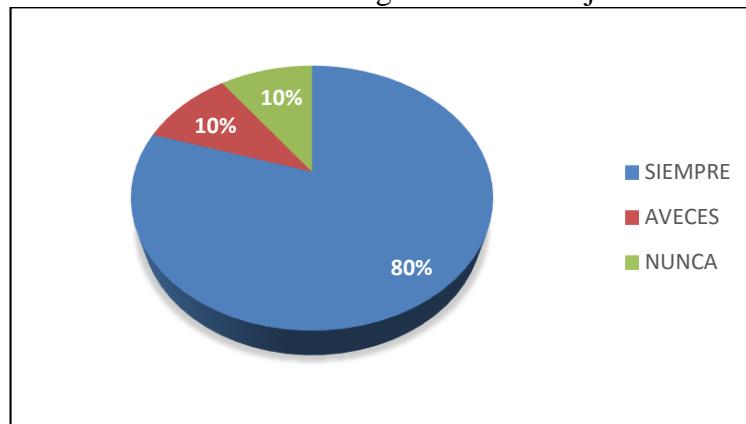
Tabla N° 15: Juegos con otros objetos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	32	80%
AVECES	4	10%
NUNCA	4	10%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 16: Juegos con otros objetos



INTERPRETACIÓN

El 80% de los alumnos presenta interés por realizar juegos con otros objetos.

A muchos de los niños lo que les llama la atención son objetos que tal vez ellos no hayan manipulado es decir ellos muestran interés por experimentar dicho objeto nuevo para ello y es bueno porque le va ayudar a descubrir nuevas formas de relacionarse con el medio y de esta forma vaya asimilando conductas generadoras, incorporando el manejo de objetos esto a la larga el niño sentirá el placer de volver a ejecutar las mismas acciones y así sentir diversión entre ellos aprendiendo a ir proporcionando capacidades espontaneas y creativas.

6. ¿Respetan las normas e indicaciones señaladas por la maestra antes, durante y después del juego?

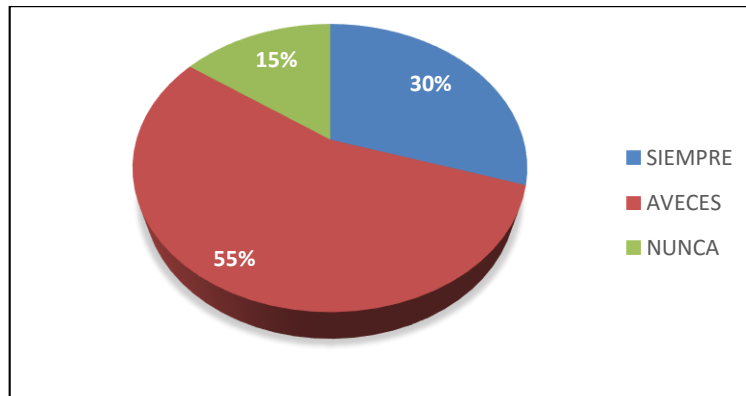
Tabla N° 16: Normas e indicaciones señaladas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	30%
AVECES	22	55%
NUNCA	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 17: Normas e indicaciones señaladas



INTERPRETACIÓN

El 55% de los estudiantes encuestados a veces respeta las indicaciones señaladas por la maestra antes, durante y después del juego.

La mayoría de los niños presta atención a las indicaciones del docentes por 5 minutos en este lapso de tiempo el docentes deben ser breve con las indicaciones que se da para iniciar el juego y así evitar el desinterés de los niños, ya que en su gran mayoría se distrae fácilmente haciendo que la práctica del juego no llegue a cumplir con su objetivo real dentro del proceso del desarrollo psicomotriz.

7. ¿Los movimientos que ejecuta son seguros y definidos a la necesidad que requiera en el desarrollo del juego?

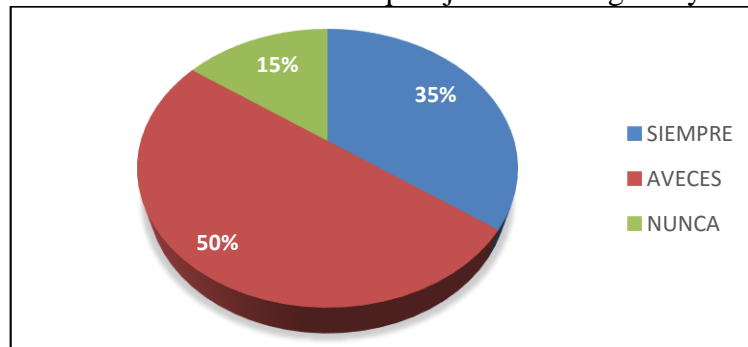
Tabla N° 17: Los movimientos que ejecuta son seguros y definidos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	35%
AVECES	20	50%
NUNCA	6	15%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 18: Los movimientos que ejecuta son seguros y definidos



INTERPRETACIÓN

El 50% de los niños/as mencionan que a veces ejecutan movimientos definidos durante el desarrollo del juego.

La falta de seguridad en los niños hace que ellos no participen de la actividad lúdica desarrollada en aula, se denota que los niños y niñas los movimientos que realizan no son de forma natural y segura por lo que el docente debe dar una simulación de los movimientos que se ejecutarán en el juego propuesto, esto permitirá tener un visión al estudiante de los que tiene que hacer y actuar al momento de la actividad.

8. ¿Existe coordinación motriz en el desarrollo de los juegos?

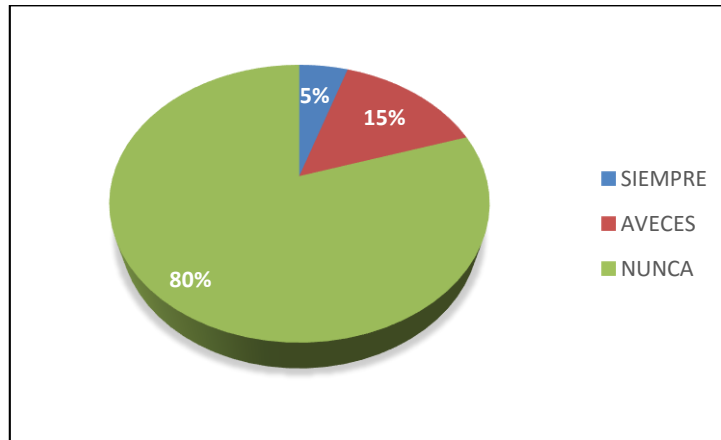
Tabla N° 18: Coordinación motriz

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	5%
AVECES	6	15%
NUNCA	32	80%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 19: Coordinación motriz



INTERPRETACIÓN

De los estudiantes analizados el 80% opina no tienen coordinación motriz en el desarrollo de los diferentes juegos realizado por el docente.

Esto se da a notar que los niños no tuvieron la suficiente estimulación motriz en edades tempranas, haciendo que los estudiantes no tengan la coordinación adecuada de sus movimientos al momento del desarrollo de la actividad que el educador ha propuesto, lo que ha dificultado el avance del juego por esta razones encontradas en la gran mayorías de niños y niñas.

9. ¿Crea nuevos ejercicios corporales tomando como base los ejercicios indicados por el docente?

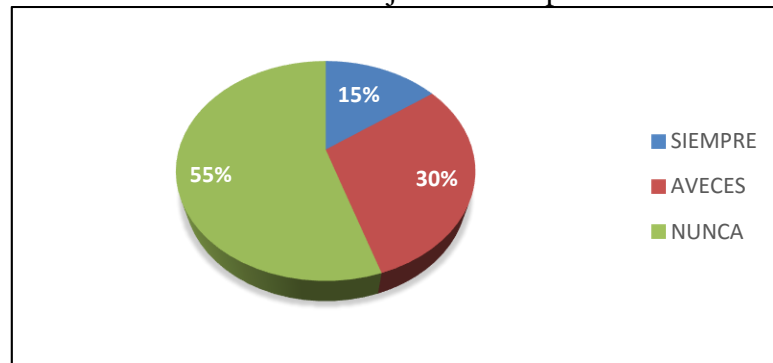
Tabla N° 19 Ejercicios corporales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	15%
AVECES	12	30%
NUNCA	22	55%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 20: Ejercicios corporales



INTERPRETACIÓN

El 55% de los educados no crea nuevos ejercicios a partir de los indicados por el docente.

Lo que significa los niños y niñas aún no han desarrollado su creatividad mental en su totalidad, por esto es necesario impulsar esta clase de juegos, a través de juegos lúdicos y tradicionales que la mayoría de estudiantes conocen, por lo que el docente tendrá que desarrollar actividades que aporten a la creatividad e impulsen su psicomotricidad.

10. ¿Se muestra solidario con los compañeros que tienen dificultades psicomotrices durante la ejecución del juego?

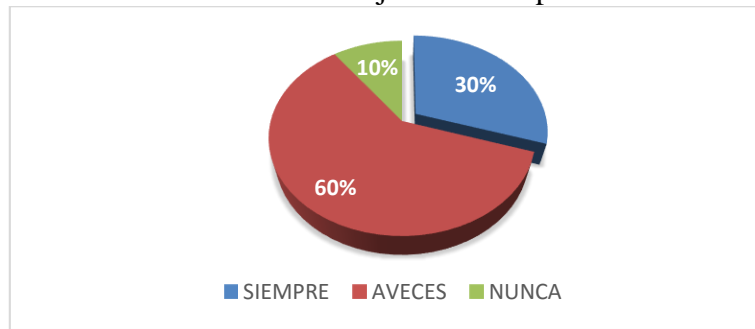
Tabla N° 20: Ejercicios corporales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	30%
AVECES	24	60%
NUNCA	4	10%
TOTAL	40	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 21: Ejercicios corporales



INTERPRETACIÓN

Los estudiantes en un 60% expresa que a veces o en ocasionalmente colaboran con sus compañeros para el desarrollo de estas actividades.

Se denota que la colaboración en los estudiantes no sea ha desarrollado ya que es un valor el cual se desarrolla en el entorno familiar, el mismo que se lo demuestra de manera natural cuando existe un momento determinado en el que el niño o niña actúa de forma intuitiva, el docente debe impulsar en los educandos este valor en la ejecución de los juegos mostrando que el compañerismo es una virtud del ser humano.

2.5. Encuesta aplicada al director y a los docentes

1. ¿En su planificación diaria propone actividades lúdicas?

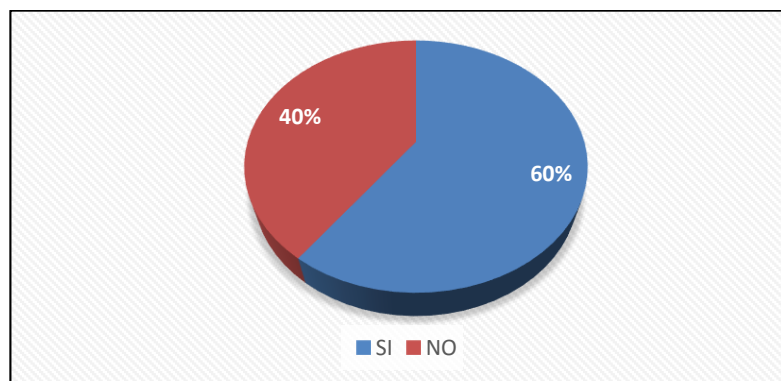
Tabla N° 21: Actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	60%
NO	4	40%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 22: Actividades lúdicas



INTERPRETACIÓN

Del 100% el 60% de los docentes manifiestan que en su planificación diaria si propone actividades lúdicas dentro de la clase.

Significa que los docentes realizan una planificación diaria para sus actividades curriculares, pero a pesar de contar con la planificación de las actividades esta no se lleva a cabo por cuestiones de la edad de los estudiantes, el control de la disciplina en estas edades es complicado y conlleva emplear más tiempo, por tal motivo no se cumple con lo planificado.

2. ¿Desarrolla estrategias de enseñanza utilizando el juego?

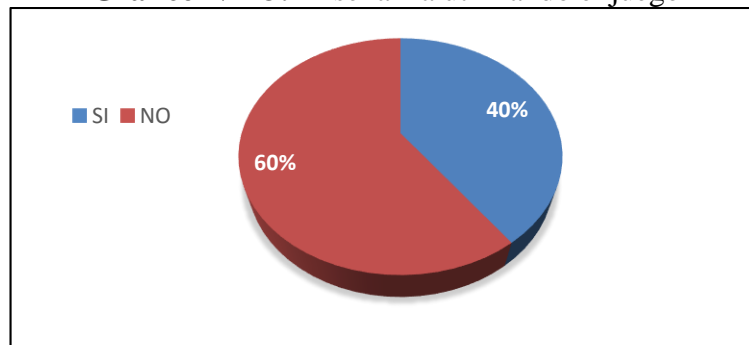
Tabla N° 22: Enseñanza utilizando el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	40%
NO	6	60%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 23: Enseñanza utilizando el juego



INTERPRETACIÓN

De los encuestados el 60% expresa que no utiliza estrategias de enseñanza basadas en el juego.

La mayoría de educadores de la institución no desarrolla estrategias de enseñanza por la razón de que ellos disponen de tan solo con 45 minutos en su periodo de clase para compartir los conocimientos a los estudiantes, en vista de ello no realizan juegos orientados al proceso de aprendizaje, por lo que los docentes deberán planificar de mejor manera las actividades y tomar en cuenta los juegos lúdicos en sus cronogramas de actividad.

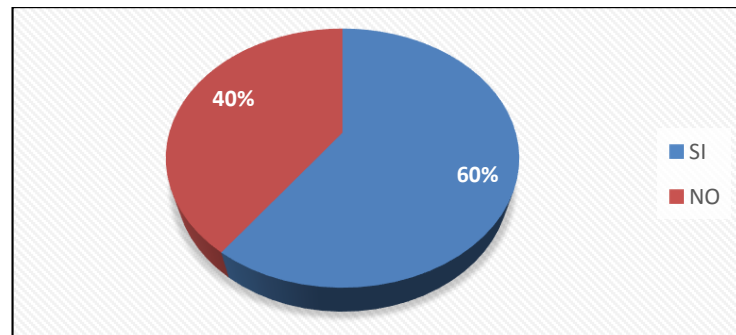
3. ¿En el proceso de enseñanza aprendizaje es importante la supervisión del docente en el desarrollo de actividades lúdicas?

Tabla N° 23: Desarrollo de actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	60%
NO	4	40%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.
Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 24: Desarrollo de actividades lúdicas



INTERPRETACIÓN

De los encuestados el 60% de los docentes señalan que si es importantes las supervisión en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se determinó que es importante la supervisión por parte del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas para que los niños en los ellos puedan participar, y de esta manera vivir experiencias que les posibiliten a apropiarse y relacionarlos con el aprendizaje, además que permita crear relaciones de convivencia interpersonales en los estudiantes.

4. ¿Está de acuerdo que los estudiantes aprendan jugando?

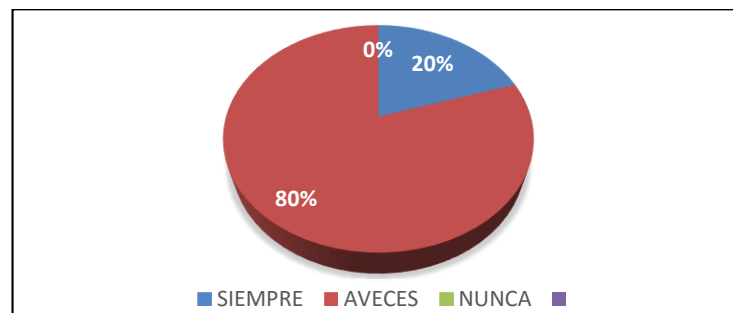
Tabla N° 24: Los estudiantes aprendan jugando

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	20%
AVECES	8	80%
NUNCA	0	0%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 25: Los estudiantes aprendan jugando



INTERPRETACIÓN

El 80% de los docentes están de acuerdo que a veces los estudiantes aprenden jugando.

Denota que la mayor parte de docentes piensa que el aprendizaje a través de la implementación de juegos lúdicos aportan al proceso de enseñanza del niño y niñas, pero en la institución no cuenta con una guía metodológica de aplicación de estas técnicas de enseñanza y de la correcta utilización de los recursos didácticos que conlleva la metodología de los juegos.

5. ¿Usted cree que la utilización del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje ayuda a desarrollar de la psicomotricidad?

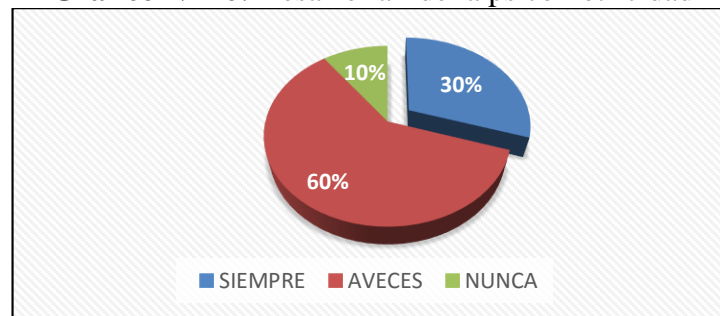
Tabla N° 25: Desarrollar de la psicomotricidad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	30%
AVECES	6	60%
NUNCA	1	10%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 26: Desarrollar de la psicomotricidad



INTERPRETACIÓN

Los docentes encuestados el 60% de opina que a veces la utilización del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje ayuda a la psicomotricidad.

Lo que significa que es importante el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, ya que esta activa estimula los sentidos para la coordinación mental y corporal, motivos por los que los docentes deberán implementar actividades donde los niños y niñas tengan que ser dinámicos y pongan de manifiesto el movimiento sus extremidades en cada uno de los juegos lúdicos.

6. ¿El desarrollo psicomotriz ayuda la integración del niño/a, permitiéndole desenvolverse en el grupo?

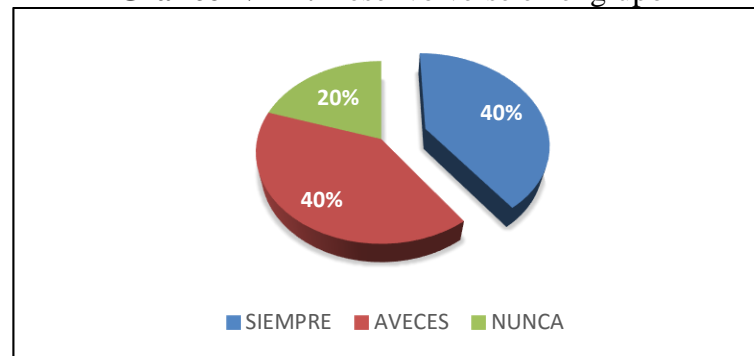
Tabla N° 26: Desenvolverse en el grupo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	40%
AVECES	4	40%
NUNCA	2	20%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 27: Desenvolverse en el grupo



INTERPRETACIÓN

El 40% de los docentes concuerda en que el desarrollo psicomotriz de los niños ayuda a que la integración permitiéndole desenvolverse dentro del grupo.

Se notó que la psicomotricidad para los docentes es indispensable para la integración de los niños y niñas, ya que esto les permite desenvolverse de mejor manera en el grupo de estudiantes, reduciendo el miedo a expresarse con los demás compañeros, ya que algunos de los estudiantes presentan dificultades para integrarse y desenvolverse en los juegos propuestos por el educador dentro del salón de clases.

7. ¿Usted conoce sobre los ejercicios que desarrollan la psicomotricidad del niño/a?

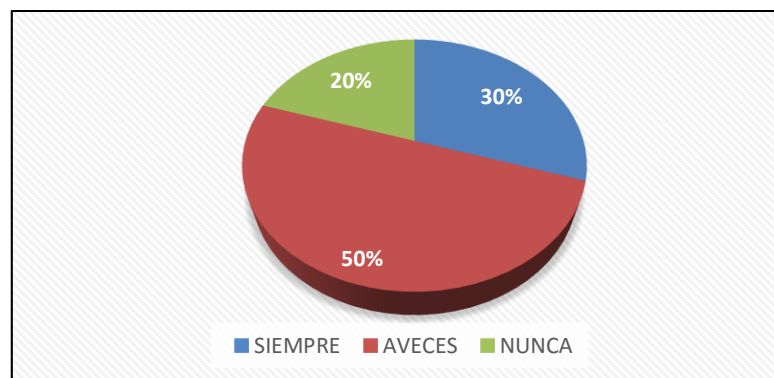
Tabla N° 27: Conocimiento de los docentes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	30%
AVECES	5	50%
NUNCA	2	20%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 28: Conocimiento de los docentes



INTERPRETACIÓN

Los docentes en un 50% expresa conocer parcialmente sobre los ejercicios que desarrollan la psicomotricidad en los niños.

Lo que demuestra que el personal docente desconoce de los ejercicios que permiten el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes, haciendo de esto un problema para la estimulación en los niños y niñas, al realizar las actividades de los juegos lúdicos el educador tiene inconvenientes por la falta de psicomotricidad en los educandos.

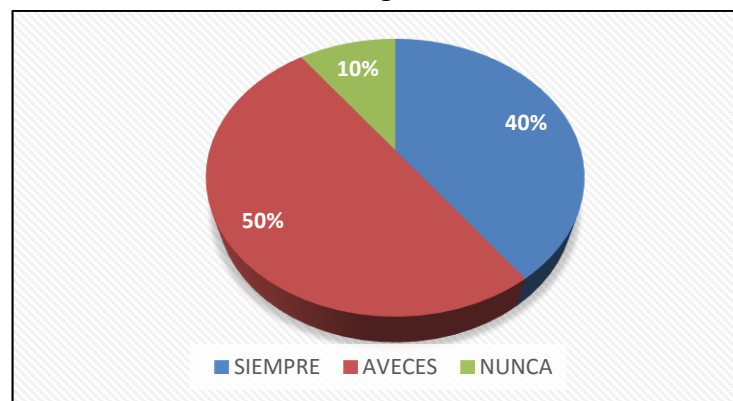
8. ¿Los ejercicios que desarrolla en el periodo de clases, considera que son los más adecuados para fomentar la psicomotricidad en los niños?

Tabla N° 28: Fomentar la psicomotricidad en los niños

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	40%
AVECES	5	50%
NUNCA	1	10%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.
Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 29: Fomentar la psicomotricidad en los niños



INTERPRETACIÓN

Un 50% de los docentes encuestados menciona que los ejercicios que proponen ayuda al desarrollo de la psicomotricidad en las horas clases.

La implementación de ejercicios psicomotrices en la horas clase, para los docentes es preciso aplicar los ejercicios idóneos, los mismos que ayudarán al desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas, pero también el docente debe tomar en cuenta que se puede promover la competencia entre compañeros, lo que puede causar inconvenientes y la actividad salirse del contexto para lo cual fue aplicada.

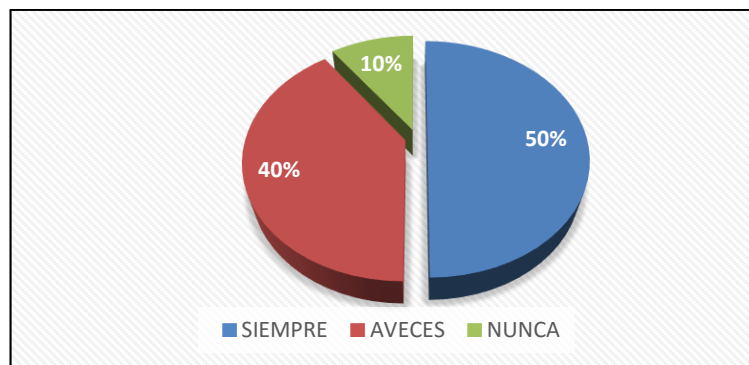
9. ¿Considera que el desarrollo psicomotriz ayuda a la maduración psicológica y motora?

Tabla N° 29: La maduración psicológica y motora

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	50%
AVECES	4	40%
NUNCA	1	10%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.
Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 30: La maduración psicológica y motora



INTERPRETACIÓN

De los encuestados el 50% de los docentes considera que el desarrollo psicomotriz estimula la maduración psicológica y motora a los estudiantes.

El juego es un herramienta útil al momento de que se quiera desarrollar la psicomotricidad en el estudiantes, el cual de ayudar alcanzar la madurez física y psíquica en los niños y niñas, para el docente es de gran importancia realizar actividades que le permitan al educando desenvolverse y estimularlo a que sea participativo en el grupo de estudiantes.

10. ¿Ha utilizado una guía metodológica de actividades lúdicas en su planificación para mejorar la psicomotricidad en los niños?

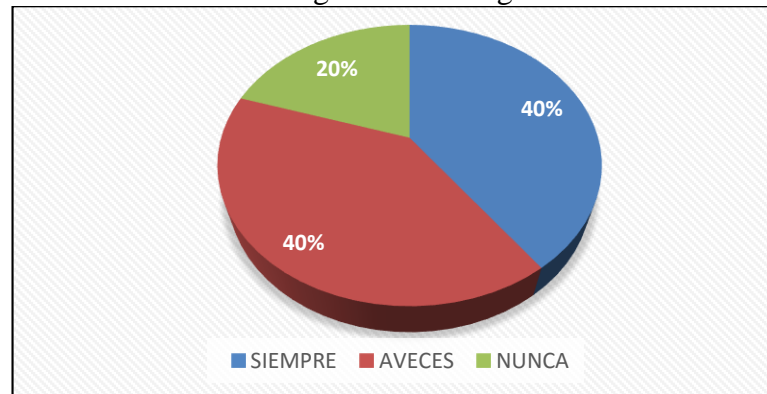
Tabla N° 30: Uso de una guía metodológica de actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	40%
AVECES	4	40%
NUNCA	2	20%
TOTAL:	10	100%

Fuente: encuesta a padres de familia de la escuela “Agustín Albán”.

Elaborado por: Jenny Acurio y Paul Almache

Gráfico N° 31: Uso de una guía metodológica de actividades lúdicas



INTERPRETACIÓN

El 40% de los docentes encuestados afirma que ha utilizado una guía metodológica para la realización de actividades lúdicas.

Se denota que los docentes si han utilizado un guía metodológica para las actividades lúdicas dentro del aula y que están dirigidas al desarrollo de la psicomotricidad en los niños con la finalidad de estimular el aprendizaje, el educado debe planificar en función a la guía metodológica sus clases haciendo de las mismas más dinámicas.

2.6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

2.6.1. Conclusiones

- Se concluye que los estudiantes no desarrollan los juegos de manera participativa, espontánea y activa, impidiendo la realización de actividades lúdicas en diferentes juegos recreacionales con el fin de mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños.
- Los padres de familia desconocen de juegos o ejercicios que desarrollen la psicomotricidad de sus hijos, aunque dedican tiempo para la recreación con ellos, no generan la suficiente confianza, y seguridad al realizar los juegos, impidiendo que los niños participen de forma espontánea.
- Los docentes indican que, aplican estrategias metodológicas para desarrollar la motricidad pero todas estas ya son obsoletas, y alguno conocen parcialmente los ejercicios para mejorar la psicomotricidad en los estudiantes, niños y niñas quienes aprenden jugando.
- En la investigación se denota la necesidad de proponer una herramienta metodológica innovadora para los docentes, misma que aporte al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, además que logre la instrucción a los padres de la importancia que tiene el juego en el aprendizaje de los estudiantes.

2.6.2. Recomendaciones

- Se recomienda que en los niños los docentes guíen a desarrollar juegos más participativos e inclusivos en los cuales ellos puedan demostrar de forma espontánea sus destrezas y habilidades a través de la práctica del juego.
- Es necesario que los padres de familia centren su atención en sus hijos/as para la generación del desarrollo psicomotriz a través de la práctica de juegos en los que el niño o la niña lo practiquen sin necesidad que se les obligue, los padres de familia deberán potencializar las destrezas y habilidades de su hijo o hija.
- Es recomendable que los docentes se preparen en las nuevas técnicas o actividades lúdicas que les permita desarrollar la psicomotricidad en los niños y niñas a través de estrategias innovadoras.
- Es indispensable que dentro de la institución educativa se implemente una guía de juegos para el desarrollo psicomotriz de los niños, ya que la aplicación del mismo, ayuda al desarrollo cognitivo en los niños. A la vez es indispensable capacitar a los docentes con la finalidad de que enseñen a los niños actividades que desarrollen su creatividad, mediante el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, de tal manera que sea oportuno y pertinente para activar los conocimientos previos necesarios en ellos, el cual se encuentre orientado a conseguir un aprendizaje significativo en los niños.

CAPÍTULO III

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Título:

GUÍA DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN, BARRIO GUÁPULO, CANTÓN PUJILÍ, PROVINCIA DE COTOPAXI.

3.1. Datos Informativos

Institución: Escuela de Educación General Básica “Agustín Albán”

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Pujilí

Parroquia: Pujilí

Lugar: Guápulo

Sección: Matutina

Total de estudiantes: 40 estudiantes

Tipo de Plantel: Común EGB

Año Lectivo: 2013-2014

E Mail: agustinalban@hotmail.com

Institución Ejecutora: Universidad Técnica de Cotopaxi a través de los tesisistas.

3.2. Justificación

El juego es una actividad lúdica, en el que el ser humano lo realiza como una acción libre, espontánea, natural y sin aprendizajes previos, he ahí la importancia de proponer una guía para mejorar la manera en la que el niño puede aprender es relacionándose con el medio que le rodea es el juego, activa la motricidad ya que le ayuda a desarrollar el manejo coordinado de sus extremidades tanto superiores como inferiores es decir la implementación de un manual de actividades lúdicas va a generar la cooperación , relación y la ejecución activa para el aprendizaje de los infantes

La elaboración de las actividades de juegos didácticos es de interés, puesto que el niño dedica gran parte de su tiempo aprender a relacionarse con los demás mediante el juego, lo que contribuye al desarrollo de su esquema corporal coordinando sus movimientos de varias maneras. Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado.

En virtud de ello, la elaboración de las presentes actividades lúdicas es factible desarrollarlas dentro del aprendizaje del niño, lo que permitirá mantener al niño activo desde el inicio de su aprendizaje teniendo en cuenta que los involucrados para que el niño empiece a desarrollarse correctamente son los miembros del hogar ya que son un ente fundamental para el aprendizaje del infante.

El interés del niño por relacionarse con los demás es la interacción ya que el infante va a aprender de los demás a correr, saltar, gritar mediante el funcionamiento motriz empezara a desarrollar su cuerpo mediante el movimiento ejecutando actividades lúdicas puede ser mediante la utilización de material didáctico ya que va hacer de mucha importancia porque desde ahí es donde va a comenzar a aprender a manipular objetos y de esta manera fluirá en el ideas nuevas y perseverante para cooperar en el medio.

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo General

Plantear actividades lúdicas para promover el desarrollo psicomotriz y un correcto funcionamiento del esquema corporal mediante juegos didácticos para mejorar la interacción en los estudiantes del segundo grado de Educación General Básica.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Recopilar juegos didácticos que ayuden al desarrollo psicomotriz de los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Escuela “Agustín Albán”
- Plantear una propuesta de un documento en las que los docentes de la institución logren guiarse y orientarse en la aplicación de la guía en los estudiantes.
- Proponer actividades lúdicas de juegos prácticos a fin de que se apliquen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del segundo año de Educación General Básica de la Escuela “Agustín Albán”.

3.4. Descripción de la propuesta

Las actividades lúdicas se encuentran diseñadas con el propósito principal de integrar los juegos didácticos a la escuela por el cual los docentes aseguren una adecuada participación activa apoyando al desarrollo del área psicomotriz durante la labor escolar.

Mencionadas actividades permiten una percepción, además los mejoramientos sensorios motores, verbales y actividades que se relacionan al conocimiento del mundo de los objetos y los seres vivos con un alto contenido de afectividad manteniendo la predisposición para mejorar la enseñanza aprendizaje.

Los juegos requieren de materiales específicos para la utilización de los mismos, para esto no es necesario gastar mucho en ellos, ya que se pueden utilizar materiales del medio es decir material reciclado en el que el aprendizaje se base en la construcción, elaboración y por ende la ejecución de los juegos entre compañeros.

3.5. Desarrollo de la propuesta

Estos juegos son actividades motoras en las cuales opera la coordinación de movimientos y en algunos casos son acompañados por ritmos y cantos, para efectuar diversas acciones como: correr, saltar, gritar y desplazarse, entre otras.

3.5.1. Plan de acción

Estará bajo la supervisión del Vicerrectorado con su Unidad de Desarrollo Académico (UDA), para coordinar con la Dirección Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; y con la Coordinación de la Carrera de Educación Básica para su factibilidad de ejecución, de esta manera llevar una información detallada de la concreción de metas planteadas para el efecto, cuyos resultados darán validez a esta propuesta y servirá como un referente para el fortalecimiento de las “Actividades de juegos didácticos para desarrollar la psicomotricidad de los

estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de La Escuela Agustín Albán, Barrió Guápulo, Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi, y poder resolver los inconvenientes que se presentan en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en los diversos establecimientos educativos de la provincia y probablemente a nivel nacional, en donde desarrollen su labor docente los graduados de la institución.

Los investigadores realizarán un seguimiento a la propuesta planteada, comprobando los aciertos y dificultades para proceder a rectificar o fortalecer si así lo consideran.

3.5.2. Previsión de la Evaluación

La propuesta de “Actividades de juegos didácticos para desarrollar la psicomotricidad de los estudiantes de segundo grado de educación general básica de la escuela Agustín Albán, barrió Guápulo, cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi”, se certificará a través de personas inmersas en Educación Básica, autoridades de la institución, expertos en currículo que confirmarán mediante el suministro de evidencia objetiva, que se cumplen los requisitos para la utilización o aplicación de la propuesta y el monitoreo o seguimiento a los graduados para detectar falencias o fortalezas a través de la siguiente matriz:

3.5.3. Plan Operativo de la Propuesta

Cuadro N° 3: Plan Operativo de la Propuesta

ACTIVIDADES PARA LOS NIÑOS/AS Y ACTIVIDADES PARA LOS PADRES DE FAMILIA					
OBJETIVO	MÉTODO	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RESPONSABLES	TIEMPO
Trabajar el esquema corporal de los niños para desarrollar el área psicomotriz coordinando las distintas partes del cuerpo de manera espontánea para que de esta manera aprenda a desplazarse y a la vez comunicándose a través del movimiento.	Método de enseñanza	Juego de los encantados	El movimiento es una de las estrategias más importantes para el desarrollo del área psicomotriz del niño ya que mediante esta el niño aprende a coordinar expresándose libremente y a relacionarse con sus compañeros en las diferentes actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Septiembre/2013 a Noviembre/2013
Permitir que los niños mediante el juego desarrollen sus habilidades y destrezas de forma divertida para que mejoren su capacidad de movimiento tomando en cuenta la velocidad y	Método de enseñanza	Juego de las correteadas	Mediante la coordinación y equilibrio corporal puedan desarrollar la velocidad ya que a la mayoría de niños les atrae competir entre ellos generando movimientos involuntarios es por esta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	

competencia y de esta manera mejorar el funcionamiento del área psicomotriz.			razón que este juego permite que la actividad motora funcione de manera creativa		
Desarrollar las habilidades y destrezas de cada uno ejecutando movimientos de cintura y espalda manteniendo el equilibrio para que el niño desarrolle su área motriz y a la vez se divierta e interactúen entre sí.	Método de enseñanza didáctico	Juego de las campanas	El movimiento del cuerpo mediante actividades lúdicas permite trabajar el área motriz ayuda a descubrirse, conocerse y a quererse de manera que se involucre en el entorno donde participe y colabore activamente en la ejecución de las actividades	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Diciembre/2013 a Febrero/2014
Coordinar el esquema corporal tomando la atención debida a las estrategias del juego en donde el niño empiece a fortalecer su esquema corporal de esta manera trabaja la mente y el cuerpo.	Método de enseñanza	Juego de las cacitas de alquiler	fortalecer el funcionamiento de la mente y el cuerpo mediante la coordinación, captando los mensajes que la actividad lúdica busca favorecer en el ejecución libre y espontánea de igualdad e integración de cada uno ya que la mejor manera en la que el niño puede asimilar y captar mensajes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Noviembre/2013 a Enero/2014

Desarrollar la motricidad fina por medio del movimiento de las manos y los dedos para desarrollar sus habilidades y destrezas mejorando las relaciones de convivencia,	Método Didáctico experimental	Juego de “Don Martin “	Jugar con movimientos de las manos va a desarrollar la motricidad fina es decir le ayuda a manejar con rapidez la pinza digital y además a ejecutar con mayor precisión los trabajos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Abri/2014 a Junio/2014
Ejecutar actividades de coordinación motora de las extremidades inferiores para el desarrollo motor de cada uno para el funcionamiento efectivo de la motricidad gruesa para que de esta manera ayude a que su movimiento sea correcto al momento de ejecutar la coordinación durante la ejecución de la actividad lúdica.	Método de enseñanza y aprendizaje	Juego de soy cojo de un pie	La estrategia deberá ser dinámica y participativa, se pretende crear un clima de confianza, en donde los propios niños/as tengan diferentes maneras de ejecutar las actividades, por lo que se propondrán herramientas para que puedan expresar libremente sus inquietudes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Septiembre/2013 a Diciembre/2013

Desarrollar destrezas y habilidades motrices durante el juego para incentivar al niño a relacionarse en el entorno de manera que participe y coordine correctamente sus movimientos.	Método de enseñanza y aprendizaje	Juego con la cuerda	El juego es una necesidad que tiene el ser humano cuando juega van adquiriendo pequeñas experiencias que los preparan para enfrentarse a la sociedad en donde se desarrollan, mediante el juego se busca aprender a convivir, a desarrollar su cuerpo y a manejar conductas que lo inclinan al aprendizaje, favoreciendo a la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Enero/2014 a Junio/2014
Capacitar a los docentes para un manejo correcto durante la ejecución de juegos en donde enseñen a los infantes a ejecutar de manera divertida y	Método de enseñanza y aprendizaje	Juegos corporales	Demostrar actitudes y sentimientos hacia los demás orientando al correcto manejo del esquema corporal es aquí donde los docentes tienen la	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Febrero/2014 a Mayo/2014

responsable las actividades en donde desarrollen la actividad motora satisfaciendo las necesidades que tiene el infante por aprender a descubrir.			responsabilidad de crear en las capacidades motoras en el cual realicen movimientos.		
Incorporar diversos movimientos corporales donde se destacan las habilidades y destrezas, enfocando a la utilización de material didáctico inclinándose a la atención de comparar y reconocer formas mediante la manipulación percepción para ejecutar actividades.	Método de enseñanza	Material didáctico en actividades lúdicas	Para el desarrollo de estos juegos es importante e indispensable utilizar material del medio como por ejemplo piedras, cuerdas, palos, o juguetes como trompo, canicas, balero, papalote de esta manera va a despertar el interés del niño por ir descubriendo nuevas formas de aprender		
Coordinar los movimientos en la ejecución de ejercicios para relacionarse, aprender, divertirse y desarrollar capacidades intelectuales y	Método de enseñanza y aprendizaje	Coordinación motora	El niño va adquiriendo coordinación en sus movimientos según su edad para lo mismo dentro del funcionamiento del esquema	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Octubre/2013 a Marzo/2014

psicomotrices por el cual se busca el desarrollo de sus habilidades y destrezas.			corporal es mantenerlo en constante actividad desde pequeños es decir dejar que el juego que desempeñen sea libre al momento de hacerlo ya que sin presión alguna el niño va a demostrar desinterés por ejecutar la actividades.		
Capacitar a los docentes de la institución a ejecutar continuamente juegos en base a la construcción, experimentación con material acorde al tema de clase para de esta manera desarrollar un aprendizaje significativo y eficaz	Método de enseñanza y aprendizaje	Juegos en clase	La mejor manera de enseñar a un infante es partiendo de un juego ya que de esta manera le motiva y despierta el interés por trabajar activamente además le motiva a la construcción de conocimientos nuevos para ellos manejar material didáctico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 	Diciembre/2013 a Marzo/2014
fomentar el valor de la armonía en los infantes para mejorar la relación entre ellos mediante el desarrollo del juego para mantener el liderazgo y la buena conducta en el ámbito académico	Método de enseñanza	Valor de la armonía	fomentar los valores en los niños es de suma importancia ya que muchas de las veces durante la ejecución de juegos se pelean, no les gusta compartir y es ahí donde	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio 	

				el maestro debe intervenir de manera inmediata para que les oriente y les hable sobre los valores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paul Almache 	
Incentivar a los niños al uso correcto de los medios tecnológicos para evitar el uso inadecuado para de esta manera evitar malas conductas	Método de enseñanza	Medios tecnológicos	Los juegos por medios tecnológicos muchas de las veces los niños lo utilizan como un entretenimiento y no por querer aprender de los mismos esto se debe a que la mayoría de los padres de familia no prestan la atención debida y es cuando los niños se enfrentan al bajo rendimiento en la escuela	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El docente ▪ Jenny Acurio ▪ Paul Almache 		

JUGANDO APRENDEMOS JUNTOS



Jenny Acurio

Neris Almache

ÍNDICE

ACTIVIDAD N° 1	90
ACTIVIDAD N° 2	93
ACTIVIDAD N° 3	96
ACTIVIDAD N° 4	99
ACTIVIDAD N° 5	102
ACTIVIDAD N° 6	105
ACTIVIDAD N° 7	108
ACTIVIDAD N° 8	110
ACTIVIDAD N° 9	113
ACTIVIDAD N° 10	116
ACTIVIDAD N° 11	119
ACTIVIDAD N° 12	122
ACTIVIDAD N° 13	125
ACTIVIDAD N° 14	128
ACTIVIDAD N° 15	131
ACTIVIDAD N° 16	134
ACTIVIDAD N° 17	137
ACTIVIDAD N° 18	139
ACTIVIDAD N° 19	142
ACTIVIDAD N° 20	145

ACTIVIDAD N° 1

LOS ENCANTADOS



<http://www.renovandolamente.blogspot.com/>

Tema

Los Encantados

Participantes

- Para más de dos jugadores
- Docentes

Recursos

Una Pelota pequeña

Ropa deportiva

Un silbato

Objetivo: Trabajar el esquema corporal de los niños para desarrollar el área psicomotriz coordinando las distintas partes del cuerpo de manera espontánea para que de esta manera aprenda a desplazarse y a la vez comunicándose a través del movimiento.

Destreza

Movimiento corporal

Estrategia: El movimiento es una de las estrategias más importantes para el desarrollo del área psicomotriz del niño ya que mediante esta el niño aprende a coordinar expresándose libremente y a relacionarse con sus compañeros en las diferentes actividades lúdicas.

Desarrollo de la actividad

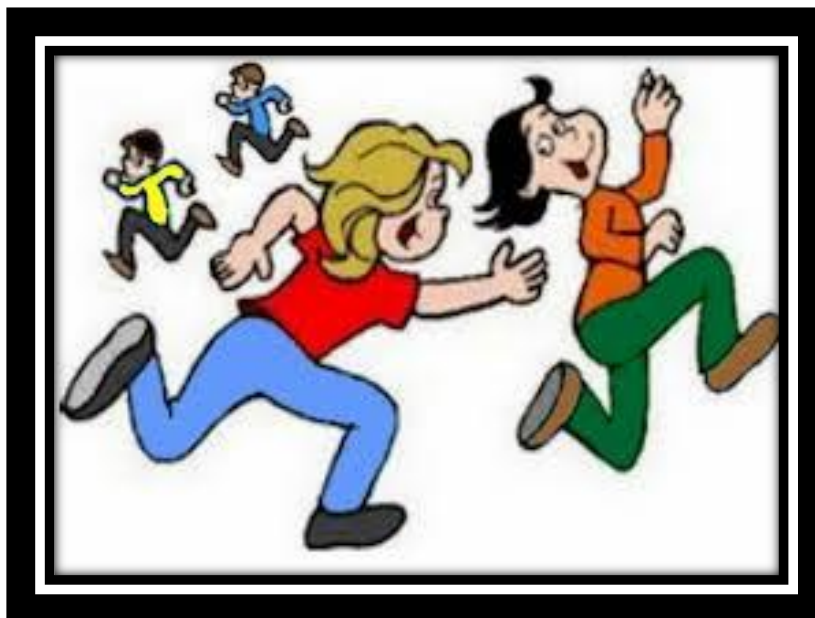
- El maestro realiza un pequeño calentamiento con los niños
- Reconocer las partes del cuerpo
- Se forman dos grupos de jugadores
- Un grupo se encarga desencantar a los demás mientras que los otros corren y también desencantan a los que están estáticos.
- A la cuenta de tres empiezan a jugar
- Seleccionar las bases en el cual los jugadores pueden descansar
- Cuando el niño este en la base no podrán encantarle
- Los jugadores que están en las bases, salen de allí y los encantadores los siguen
- Si tocan a alguno, éste queda encantado, es decir se queda parado en ese lugar hasta que otro compañero del mismo grupo pase a desencantarlo.
- Si el jugador que está encantado se encuentra cerca de la base, los demás compañeros formarán una cadena tomándose todos de las manos o acostándose en el suelo, pero unidos por una parte del cuerpo y que uno de ellos esté tocando la base.
- Si los jugadores tardan en salir de la base, los encantadores les dicen: “A las tres se quema la base” ¡Uno, dos, tres!
- El juego termina cuando todos quedan encantados. Después, si así lo desean, cambian de funciones, los que encantan pasan a ser desencantadores.

EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Nombres Ítems </div>	Desarrollan habilidades		Mejoran movimientos		Fortaleza psicomotriz	
	Si	No	Si	No	Si	No

ACTIVIDAD N° 2

JUEGO DE LAS CORRETEADAS



<http://blocs.mesvilaweb.cat/MartaGarciaPuig/page/2/>

Tema

Juego de las correteadas

Participantes

- Dos jugadores o un grupo de jugadores
- Docentes

Recursos

Patios o ligares amplios

Un silbato

Objetivo: Permitir que los niños mediante el juego desarrollen sus habilidades y destrezas de forma divertida para que mejoren su capacidad de movimiento tomando en cuenta la velocidad y competencia y de esta manera mejorar el funcionamiento del área psicomotriz.

Destreza

Movimiento de sus extremidades inferiores (Correr)

Estrategia: Mediante la coordinación y equilibrio corporal puedan desarrollar la velocidad ya que a la mayoría de niños les atrae competir entre ellos generando movimientos involuntarios es por esta razón que este juego permite que la actividad motora funcione de manera creativa.

Desarrollo de la actividad

- La maestra da a conocer la ejecución del juego.
- Realizan pequeños ejercicios en el que no dificulten al niño durante la ejecución del juego.
- El juego consiste en correr a una determinada distancia.
- Entre el grupo seleccionan a un jugador.
- A la cuenta de tres, todos corren por el espacio determinado.
- El jugador seleccionado tendrá que alcanzarlos y con solo tocarlos irán saliendo del juego.
- El jugador que fue tocado primero será el que los siga nuevamente³
- Esta actividad lúdica puede ejecutarse cuantas veces el estudiante quiera o sea determinado por la maestra.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nombres Ítems	Desarrollan habilidades		Mejoran movimientos		Fortaleza psicomotriz	
	Si	No	Si	No	Si	No

ACTIVIDAD N° 3

JUEGO DE LAS CAMPANAS



http://parentesis.zonalibre.org/archives/cat_le_blog_sportif.html

Tema

Juego de las campanas

Participantes

- Docentes
- Juego para dos jugadores.

Recursos

- Cartulinas de colores
- Un silbato
- Canción

Tan, tan,
Las campanas de la catedral
Las repica
El sacristán.
Dicen tan,
Tan, tan, tan...

Objetivo: Desarrollar las habilidades y destrezas de cada uno ejecutando movimientos de cintura y espalda manteniendo el equilibrio para que el niño desarrolle su área motriz y a la vez se divierta e interactúen entre sí.

Destrezas

- Fuerza
- Equilibrio

Estrategia: El movimiento del cuerpo mediante actividades lúdicas permite trabajar el área motriz ayuda a descubrirse, conocerse y a quererse de manera que se involucre en el entorno donde participe y colabore activamente en la ejecución de las actividades.

Desarrollo de la actividad

- Conocer el desarrollo del juego
- Elegir parejas para ejecutar la actividad
- Todos repiten

Tan, tan,
Las campanas de la catedral
Las repica
El sacristán.
Dicen tan,
Tan, tan, tan...

- Los niños se ponen de espaldas y cruzan sus brazos
- El otro lo carga y camina hasta donde pueda

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Nombres Ítems </div>	Ejecuta movimientos		Mantiene el equilibrio		Socializa con sus compañeros	
	Si	No	Si	No	Si	No

ACTIVIDAD N° 4

CASITAS DE ALQUILER



<http://www.juegosbebesninos.com/>

Tema

Casitas de alquiler

Participantes

- Estudiantes (dos o más jugadores)
- Docentes

Recursos

- Un silbato

Objetivo: Coordinar el esquema corporal tomando la atención debida a las estrategias del juego en donde el niño empiece a fortalecer su esquema corporal de esta manera trabaja la mente y el cuerpo.

Destreza

- Rapidez
- Observación

Estrategia: fortalecer el funcionamiento de la mente y el cuerpo mediante la coordinación, captando los mensajes que la actividad lúdica busca favorecer en el ejecución libre y espontánea de igualdad e integración de cada uno ya que la mejor manera en la que el niño puede asimilar y captar mensajes es el juego por ende se aplica en toda clase para optimizarla en la que despierte el interés por interesarse hacia algo nuevo.

Desarrollo de la actividad

- Conocer las reglas del juego.
- Ejecutar el juego en el patio de la institución.
- Los jugadores se distribuyen en una distancia de tres metros en donde no puedan pegarse entre sí.
- Se escoge un jugador para que se quede en el centro de la señal.
- El jugador seleccionad se acerca a cada uno de los jugadores que están en su marca y les pregunta: ¿Hay casas de alquiler?
- El jugador le contesta: “No, solo con don Juan Aguilar”.
- Al recibir la contestación, el que busca casa seguirá hacia la izquierda haciendo la misma pregunta a todos los jugadores.
- Mientras, los que forman el círculo se cambian de lugar rápidamente.
- El jugador que busca casa estará pendiente de todos los movimientos procurando ocupar algún sitio vacío.
- Si lo consigue, el jugador que se quedó sin casa proseguirá el juego haciendo igual recorrido.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nombres Ítems	Comprende el juego		Juega de manera espontánea		Demuestra interés por la actividad	
	Si	No	Si	No	Si	No

ACTIVIDAD N° 5

A DON MARTÍN



http://www.waece.org/clubninyos/actividades_nos_relacionamos

Tema

A don Martin

Participantes

- Estudiantes (para dos jugadores)
- Docentes

Recursos

- Canción

A don Martín, trilí, tirilín,
se le murió, torolón, torolón,
su chiquitín, tirilín, tirilín
de sarampión torolóntorolón,
y se lo llevó, torolón, torolón,
en un patín, tirilín, tirilín
al panteón, torolón, torolón.

- Un silbato

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina por medio del movimiento de las manos y los dedos para desarrollar sus habilidades y destrezas mejorando las relaciones de convivencia, compañerismos y cooperación.

Destreza

- Lenguaje
- Movimiento de las extremidades superiores

Estrategias: Jugar con movimientos de las manos va a desarrollar la motricidad fina es decir le ayuda a manejar con rapidez la pinza digital y además a ejecutar con mayor precisión los trabajos y de esta manera poco a poco ir asumiendo normas tanto dentro del salón de clase como en el entorno en el que viven.

Desarrollo de la actividad

- Conocer las extremidades superiores
- Realizar movimientos con las manos
- Conocer la canción de “Don Martín”
- Cogerse en parejas
- Colocarse frente a frente
- Los niños aprenden a alternar palmadas Luego que ya alternan palmadas repetir

A don Martín, trilí, tirilín,
se le murió, torolón, torolón,
su chiquitín, tirilín, tirilín
de sarampión torolóntorolón,
y se lo llevó, torolón, torolón,
en un patín, tirilín, tirilín
al panteón, torolón, torolón.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nombres Ítems	Motricidad fina		J Coopera		Convive con sus compañeros	
	Si	No	Si	No	Si	No

ACTIVIDAD N° 6

SOY COJO DE UN PIE



http://xogosmotores.blogspot.com/2014_04_01_archive.html

Tema

Soy cojo de un pie

Participantes

- Estudiantes (para más de dos jugadores)
- Docentes

Recursos

- Canción

Soy cojo de un pie
manco de una mano,
tengo un ojo tuerto
y el otro apagado.

Soy cojo de un pie
y no puedo andar,
solo al ver a usted
suelo no cojear.

Objetivo: Ejecutar actividades de coordinación motora de las extremidades inferiores para el desarrollo motor de cada uno para el funcionamiento efectivo de la motricidad gruesa para que de esta manera ayude a que su movimiento sea

correcto al momento de ejecutar la coordinación durante la ejecución de la actividad lúdica.

Destreza

- Equilibrio
- Lenguaje

Estrategia: La estrategia deberá ser dinámica y participativa, se pretende crear un clima de confianza, en donde los propios niños/as tengan diferentes maneras de ejecutar las actividades, por lo que se propondrán herramientas para que puedan expresar libremente sus inquietudes, es decir manifestándose en lo que les gustaría realizar descubriendo nuevas formas y maneras para la práctica de la actividad, por otro lado, la ejecución debe ser flexible en los surgimientos que puedan adaptarse a los posibles cambios que los infantes tengan durante el transcurso de su vida, teniendo en cuenta las necesidades del propio ritmo del grupo.

Desarrollo de la actividad

- Conocer en que consiste el juego
- Realizar pequeños ejercicios con los niños realizando movimientos con sus extremidades inferiores
- Experimentar el medio en donde se va a ejecutar la actividad
- La maestra pide a todos los jugadores realizar un círculo
- Luego todos repasan los versos de la canción
- Seguidamente saltan y saltan de un pie
- Según siguen saltando van repitiendo los versos aprendidos
- La regla consiste en que no pueden dejar de saltar mientras llegan a la base en donde pueden descansar

- Después la maestra sugiere realizar el mismo ejercicio pero con el otro pie
- Luego de la actividad realizada todos relajan sus músculos extendiendo sus piernas, topándose sus pies
- Por último todos se dan un abrazo demostrando compañerismo

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nombres Ítems	Motricidad gruesa		Controla sus movimientos		Fortalece el juego	
	Si	No	Si	No	Si	No

ACTIVIDAD N° 7

JUEGO CON LA CUERDA



magenesanimadas.co/imagenes-de-ninos-jugando.html

Tema

Juego con la cuerda

Participantes

- Estudiantes (para más de dos jugadores)
- Docentes

Recursos

- Cuerda
- Un silbato

Objetivo: Desarrollar destrezas y habilidades motrices durante el juego para incentivar al niño a relacionarse en el entorno de manera que participe y coordine correctamente sus movimientos.

Destrezas

- Saltos
- Movimientos de las extremidades inferiores

Estrategia El juego es una necesidad que tiene el ser humano cuando juega van adquiriendo pequeñas experiencias que los preparan para enfrentarse a la sociedad en donde se desarrollan, mediante el juego se busca aprender a convivir, a desarrollar su cuerpo y a manejar conductas que lo inclinan al aprendizaje, favoreciendo a la comunicación espontanea motivando a la expresión libre de ideas conduciendo al buen vivir en la sociedad.

Desarrollo de la actividad

- Explicar el juego
- Utilizar una cuerda larga para ejecutar la actividad
- Luego elegir el orden en el que van a participar cada uno
- Otros dos jugadores son los encargados de sujetar la cuerda por los extremos
- Hasta que ya estén preparados para jugar pueden hacer movimientos con la cuerda
- Repiten la canción que va acompañando a la actividad
- Mientras empiezan a jugar hacen una fila según el orden de participación
- Inician el juego
- Si pierde continuara el siguiente jugador
- Este juego puede ser ejecutado las veces que requieran hacerlo.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Nombres Ítems	Salta correctamente		Coordina sus movimientos		Adquieren experiencias	
	Si	No	Si	No	Si	No

ACTIVIDADES PAR LOS DOCENTES

ACTIVIDAD N° 8

MANEJO CORRECTO DE JUEGOS CORPORALES

Tema

Manejo correcto de juegos corporales

Participantes

- Estudiantes (para más de dos jugadores)
- Docentes

Recursos

- Pelotas
- Un silbato
- Cuerdas
- Aros
- Palos de escoba

Objetivo: Capacitar a los docentes para un manejo correcto durante la ejecución de juegos en donde enseñen a los infantes a ejecutar de manera divertida y responsable las actividades en donde desarrollen la actividad motora satisfaciendo las necesidades que tiene el infante por aprender a descubrir.

Destrezas

- Confianza
- Calcular
- Definir

Estrategias: Demostrar actitudes y sentimientos hacia los demás orientando al correcto manejo del esquema corporal es aquí donde los docentes tienen la responsabilidad de crear en el capacidades motoras en el cual realicen movimientos

mediantes saltos entre otros de esta manera orientándolos a desenvolverse de manera eficaz durante el proceso de la actividad.



<http://www.downlugo.org/programas.asp?mat=30>

Desarrollo de la actividad

- Conocer el esquema corporal de cada uno
- Explicar las extremidades tanto superiores como inferiores
- Dar a conocer los lados Izquierda y derecha
- Realizar movimientos con su cuerpo
- Las actividades lúdicas se los deben realizar en un espacio amplio
- Se puede utilizar colchonetas, pelotas, globos entre otros
- Para terminar la actividad se puede realizar un pequeño baile, sería una manera de trabajar correctamente la actividad.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

CUESTINOARIO

1.- ¿Por qué cree usted que la actividad lúdica ayuda al desarrollo psicomotriz del infante?

.....
.....
.....

2.- ¿Qué opina sobre el movimiento en el niño de acorde a su edad?

.....
.....
.....

.- ¿Por qué los niños se sienten divierten durante el juego?

.....
.....
.....

ACTIVIDAD N° 9

UTILIZACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO EN LA EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS



<http://www.imagenesy dibujosparaimprimir.com/2011/07/imagenes-ninos-jugando-para-imprimir.html>

Tema

Utilización de material didáctico en actividades lúdicas

Participantes

- Docentes

Recursos

- Pelotas
- Cubos
- Ábacos
- Listerias
- Libros

Objetivo: Incorporar diversos movimientos corporales donde se destacan las habilidades y destrezas, enfocando a la utilización de material didáctico inclinándose a la atención de comparar y reconocer formas mediante la manipulación percepción para ejecutar actividades.

Destrezas

- Coordinar
- Calcular
- Deducir
- Definir
- Analizar
- Agrupar

Estrategias: Para el desarrollo de estos juegos es importante e indispensable utilizar material del medio como por ejemplo piedras, cuerdas, palos, o juguetes como trompo, canicas, balero, papalote de esta manera va a despertar el interés del niño por ir descubriendo nuevas formas de aprender mediante el juego se puede destacar que el la actividad lúdica es un medio de aprendizaje en desarrollo motor en la vida del niño ya que aprende cognitivamente y por lo tanto lo realiza mediante el juego.

Desarrollo de la actividad

- Explicar a los infantes la actividad lúdica a ejecutarse
- Dar a conocer el material didáctico hacer ejecutado durante el juego
- Explicar las extremidades tanto superiores como inferiores
- Dar a conocer los lados Izquierda y derecha
- Realizar movimientos con su cuerpo
- Las actividades lúdicas se los deben realizar en un espacio amplio
- Se puede utilizar colchonetas, pelotas, globos entre otros
- Para terminar la actividad se puede realizar un pequeño baile, sería una manera de trabajar correctamente la actividad.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

CUESTINOARIO

1.- ¿Por qué es importante durante la ejecución del juego implementar material didáctico?

.....
.....

2.- ¿Se debe utilizar material reciclado para utilizarlo como herramienta esencial en la actividad lúdica?

.....
.....

3.- ¿De qué manera ayuda al niño en el desarrollo psicomotriz?

.....
.....

ACTIVIDAD N° 10

COORDINACION DE MOVIMIENTOS

Tema

Coordinación de movimientos

Participantes

- Estudiantes (para más de dos jugadores)
- Docentes

Recursos

- Un silbato
- Cuerdas
- Aros
- Ropa deportiva

Objetivo: Coordinar los movimientos en la ejecución de ejercicios para relacionarse, aprender, divertirse y desarrollar capacidades intelectuales y psicomotrices por el cual se busca el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Destrezas

- Coordinación
- Clasificar
- Comparar
- Observar

Estrategias: El niño va adquiriendo coordinación en sus movimientos según su edad para lo mismo dentro del funcionamiento del esquema corporal es mantenerlo en constante actividad desde pequeños es decir dejar que el juego que desempeñen sea libre al momento de hacerlo ya que sin presión alguna el niño va a demostrar desinterés por ejecutar la actividades.



<http://www.unperiodico.unal.edu.co/dper/article/ninos-con-leucemia-mejoran-jugando.html>

Desarrollo de la actividad

- Realizar ejercicios de coordinación
- Se puede utilizar una tiza para señalar el lugar que ocupara cada infante
- Los niños ocupan los lugares señalados
- El maestro separa al frente de cada uno y comienza a realizar pequeños movimientos
- Luego empieza coordinar brazos así sucesivamente con las partes del cuerpo
- Este ejercicio se lo realiza las veces que sean necesarias

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Por qué el niño debe aprender a coordinar sus movimientos?

.....
.....

2.- ¿De qué manera puede desarrollar en el infante la capacidad intelectual mediante la actividad lúdica?

.....
.....

3.- ¿Por qué es necesario que el juego lo realicen de manera libre y espontánea sin presión alguna?

.....
.....

ACTIVIDAD N° 11

CAPACITACIÓN A DOCENTES SOBRE LOS JUEGOS EN CLASE

Tema

Capacitación a docentes sobre los juegos en clase

Participantes

- Directores
- Docentes

Recursos

- Carpetas
- Hojas
- Marcadores
- Esferos
- Infocus

Objetivo: Capacitar a los docentes de la institución a ejecutar continuamente juegos en base a la construcción, experimentación con material acorde al tema de clase para de esta manera desarrollar un aprendizaje significativo y eficaz.

Destrezas

- Definir
- Deducir
- Interpretar
- Indagar
- Reconocer
- Relacionar
- Representar
- Resolución de problemas
- Evaluar

Estrategias: La mejor manera de enseñar a un infante es partiendo de un juego ya que de esta manera le motiva y despierta el interés por trabajar activamente además le motiva a la construcción de conocimientos nuevos para ellos manejar material didáctico como por ejemplo los rompecabezas no solo desarrolla el área psicomotriz sino también el área cognitiva es decir va a trabajar su mente y su cuerpo.



<http://johannesguttenberg.org/capitacion-docente-competencias-emocionales>

Desarrollo de la actividad

- Para empezar una clase el maestro motiva a los estudiantes mediante un juego
- Les facilita rompecabezas a cada uno de ellos
- El maestro les da un tiempo en el que deben entregar los rompecabezas armados
- Culminado el tiempo el docente mediante la observación sabe quién realizó y quien no lo hizo
- Los infantes que no realizaron esta actividad tendrán un espacio de diez minutos
- El niño que después del tiempo dado no logró el maestro junto al niño buscaran las piezas y armaran los dos
- De esta manera le ayuda al niño a desarrollar su imaginación y lograra armar dicho rompecabezas.

- Luego de ser ejecutada esta actividad pues el maestro empieza con su clase.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Por qué se debe motivar al niño antes, durante y después de la clase?

.....
.....

2.- ¿Para motivar al niño es indispensable la utilización de material didáctico?

.....
.....

3.- ¿De qué manera despierta el interés por adquirir conocimientos nuevos?

.....
.....

ACTIVIDAD N° 12

LOS DOCENTES MEDIANTE LA EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS FOMENTEN EL VALOR DE LA ARMONÍA

Tema

Los docentes mediante la ejecución de actividades lúdicas fomenten el valor de la armonía

Participantes

- Directores
- Docentes

Recursos

- Cartulinas
- Marcadores
- Esferos
- Revistas

Objetivo: fomentar el valor de la armonía en los infantes para mejorar la relación entre ellos mediante el desarrollo del juego para mantener el liderazgo y la buena conducta en el ámbito académico

Destrezas

- Deducir
- Interpretar
- Reconocer
- Relacionar
- Representar
- Evaluar

Estrategias: fomentar los valores en los niños es de suma importancia ya que muchas de las veces durante la ejecución de juegos se pelean, no les gusta compartir y es ahí donde el maestro debe intervenir de manera inmediata para que les oriente y les hable sobre los valores, el hecho de compartir va hacer que entre ellos vayan contrayendo nuevas ideas para el juego de esta manera experimentan y juntos van a coordinar de manera subjetiva.



<http://granabella.blogspot.com/p/comentarios.html>

Desarrollo de la actividad

- Hablarles de los valores a los infantes
- Salir del salón de clase y dirigirse hacia el lugar de los juegos
- Seguidamente dejarles que realicen actividades libres utilizando cualquier juego
- El maestro observa si se pelean o hay algún tipo de egoísmo entre ellos
- Si observa alguna reacción agresiva el docente debe intervenir para que no se agredan
- Mantenerles un tiempo a cada uno compartiendo el material didáctico por el cual estuvieron discutiendo
- Luego culminar la actividad

- Explica a los estudiantes sobre el compartir las cosas
- Por último se dan la mano unos a otros

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Fomentar el valor de la armonía durante la actividad lúdica mejora las relaciones entre compañeros?

.....
.....

2.- ¿Cómo se debe mejorar la conducta de los estudiantes?

.....
.....

3.- ¿Cómo se debe incentivar a los niños que experimenten en grupo nuevas maneras de divertirse?

.....
.....

ACTIVIDAD N° 13

EL JUEGO A TRAVÉS DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS

Tema

El juego a través de los medios tecnológicos

Participantes

- Estudiantes
- Docentes

Recursos

- Table
- Computador
- Infocus

Objetivo: Incentivar a los niños al uso correcto de los medios tecnológicos para evitar el uso inadecuado para de esta manera evitar malas conductas.

Destazas

- Comparar
- Inducir
- Comparar
- Sintetizar

Estrategias: Los juegos por medios tecnológicos muchas de las veces los niños lo utilizan como un entretenimiento y no por querer aprender de los mismos esto se debe a que la mayoría de los padres de familia no prestan la atención debida y es cuando los niños se enfrentan al bajo rendimiento en la escuela, cabe recalcar que también hay juegos motivacionales para los niños el cual muchos de ellos ayudan al desarrollo de su aprendizaje por lo mismo requieren de la supervisión de un adulto para el uso correcto de los diferentes medios de entretenimiento que existe.



<http://tecnologiaes.blogspot.com/>

Desarrollo de la actividad

- Dialogar sobre el uso de los medios tecnológicos
- Preguntar cuántos de ellos los usan
- Que aprenden con el uso de la tecnología
- Utilizan esos medios bajo la supervisión de algún adulto
- El maestro aconseja de manera positiva sobre el uso correcto de los medios tecnológicos.

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

CUESTINOARIO

1.- ¿Por qué usan los niños continuamente de medios tecnológicos?

.....
.....

2.- ¿De qué manera beneficia al aprendizaje del infante mediante el uso de la tecnología?

.....
.....

3.- ¿Para el uso de estos recursos porque necesita ser supervisado por un adulto?

.....
.....

ACTIVIDADES PARA PADRES DE FAMILIA

ACTIVIDAD N° 14

CONOCER A SUS NIÑOS/AS DENTRO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMO FUERA DE LA MISMA

Tema

Conocer a sus niños/as dentro de la institución educativa como fuera de la misma

Participantes

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de Familia

Recursos

- Tiempo

Objetivo: Ayudar al padre de familia a identificar las fortalezas y debilidades de sus hijos/as y los aspectos de la vida.

Destrezas

- Vigilar
- Analizar
- Comprensión
- Actuar

Estrategia: Es necesario que los padres apliquen actividades que ayuden a conocer a tus hijos, mediante la participación en actividades escolares que ayuden al Padre de Familia a comprender y tener una visión de los aspectos relacionado con sus hijos/as, ya que el conocer a sus niños le ayudara a tener una forma nueva de pensar

y actuar, apreciando el comportamiento dentro como fuera de la institución educativa.



<http://mullerdigital.blogspot.com/2013/08/padres-e-hijos-frente-las-redes-sociales.html>

Desarrollo de la actividad

- Es necesario que los padres de familia aplique preguntas tales como: Cuales son los aspectos positivos que tienen sus hijos/as y como pueden mejorar.
- Preguntarse conozco bien a mi hijo/a.
- Qué deportes le gusta practicar a mi hijo/a
- Sacar provecho de las conversaciones que tienen con sus niños, a fin de conocer sus temores y ayudarle a elevar su autoestima.

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Cuáles son los aspectos positivos de su hijo/a?

.....
.....

2.- ¿De qué manera puedo ayudar a mi hijo/a a mejorar en sus aspectos negativos?

.....
.....

3.- ¿Qué lecturas son las que más prefiere el niño/a?

.....
.....

ACTIVIDAD N° 15

EDUCACIÓN DE SUS HIJOS/AS

Tema

Educación de sus hijos/as

Participantes

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de Familia

Recursos

- Tiempo
- Cuentos

Objetivo: Sensibilizar a los padres de familia la necesidad de formar a los hijos/as a ser autónomos, a fin de que los mismos sean más responsables en cada una de sus actividades.

Destrezas

- Autonomía
- Seguimiento
- Reflexionar

Estrategia: Utilizar juegos que ayuden a priorizar los aspectos que permitan mejorar las actividades de ambientación en los padres de familia, mediante la guía del docente mismo que servirá de guía para la ejecución de la actividad.



http://main-zaragoza.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

Desarrollo de actualidad

El docente deberá de guiar la actividad para ello cada uno de los padres de familia deberán participar con las preguntas que realice el docente.

- Qué le gustaría para su hijo/a
- Desearía cambiar de actitud a su niño/a
- Reflexionar sobre la actividad ejecutada
- Analizar qué actividades como padres se las puede aplicar a sus hijos/a a fin de obtener adecuados resultados.
- Sacar las conclusiones y recomendaciones de cada actividad implementada.

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Qué le gustaría que mejore su hijo/a?

.....
.....

2.- ¿Qué desea que su hijo/a cambie en Ud. como padre de familia?

.....
.....

3.- ¿Le gustaría cambiar su forma de organización en el hogar?

.....
.....

ACTIVIDAD N° 16

DAR A CONOCER LA IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN CON SUS HIJOS/AS

Tema

Dar a conocer la importancia de la comunicación con sus hijos/as

Participantes

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de Familia

Recursos

- Tiempo

Objetivo: Dar a conocer la importancia que tiene el dialogo con sus hijos/as con la finalidad que exista una adecuada comprensión entre padres e hijos.

Destrezas

- Comunicación
- Diálogo
- Lenguaje
- Escritura
- Motricidad

Estrategia: Mediante la conversación conocer y discutir sobre los problemas que tengan sus hijos/as buscando la manera de ayudarlos a fin de dar solución a las dificultades de los mismos.



http://www.terra.com/mujer/familia/fotos/tips_para_mejorar_la_comunicacion_con_tus_hijos/265

717

Desarrollo de la actividad

- Es necesario que dentro de las actividades el Padre de familia conozca los aspectos que se debe mejorar a fin de conocer cuáles son las inquietudes y problemas de sus hijos/as.
- Entregar el cuestionario de evaluación a cada uno de los padres de familia.
- Exposición de cada uno de los análisis a los que se ha llegado.
- Formular como se puede mejorar la comunicación en el hogar

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Cuáles son las dificultades que presenta su hijo/a?

.....
.....
.....

2.- ¿Cuáles son las causas que han originado el problema?

.....
.....
.....

3.- ¿Cuáles son las barreras que impide la comunicación en el hogar?

.....
.....
.....

ACTIVIDAD N° 17

FORMACIÓN DE LOS NIÑOS/AS EN VALORES

Tema

Formación de los niños/as en valores

Participantes

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de Familia

Recursos

- Tiempo

Objetivo: Concienciar la importancia que tiene dar a conocer al niño/a los valores con la finalidad de mejorar y contar con una educación de calidad e identificación de los mismos.

Destrezas

- Analizar
- Deducir
- Identificar
- Evaluar

Estrategia: Aplicar actividades de ambientación para el Padre de Familia con la finalidad de que cada participante Padre de familia responda al padre entrevistado con la finalidad de conocerlo.

Desarrollo de la actividad

- Se entrega a cada padre de familia el cuestionario de preguntas.

- Se les da un tiempo para que ello puedan llenar el cuestionario.
- Se forma grupos de trabajo.
- Se elabora conclusiones del tema tratado.
- Finalmente se expone experiencias aplicables dentro de la formación de valores aplicables a los niños/as.
- Descubrir los valores y actitudes y como aplicarlos con los hijos/as

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Los valores tienen una influencia en los niños/as?

.....

2.- ¿Qué papel Ud. desempeña como padre de familia?

.....

3.- ¿Cuáles son los problemas que se presenta y cuáles son las soluciones a los mismos?

.....

ACTIVIDAD N° 18

COMPARTIR TIEMPO CON LA FAMILIA

Tema

Compartir tiempo con la familia

Participantes

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de Familia

Recursos

- Tiempo

Objetivo: Dar a conocer la importancia de compartir el tiempo con la familia y pasar juntos con la misma.

Destrezas

- Analizar
- Deducir
- Identificar
- Evaluar
- Comunicación
- Diálogo

Estrategia: Realizar esta actividad mediante la participación de los padres de familia mediante la utilización de cuestionarios que ayuden a mantener una adecuada comunicación.



<http://www.tachiranews.com/2014/06/torbes-trabaja-en-educacion-libre/>

Desarrollo de actividades

Entregar a cada padre de familia una fotocopia de la temática a aplicarse.

Darle a conocer la importancia de compartir con el niño/a de dedicarle un tiempo.

Formar grupos de trabajo.

Obtener conclusiones del trabajo mediante un proceso de evaluación de los mismos.

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Los valores tienen una influencia en los niños/as?

.....
.....
.....

2.- ¿Qué papel Ud. desempeña como padre de familia?

.....
.....
.....

3.- ¿Cuáles son los problemas que se presenta y cuáles son las soluciones a los mismos?

.....
.....
.....

ACTIVIDAD N° 19

AUTORIDAD DE LOS PADRES FRENTE A SUS HIJOS/AS

Tema

Autoridad de los padres frente a sus hijos/as

Participantes

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de Familia

Recursos

- Tiempo

Objetivo: Dar a conocer los elementos necesarios que ayuden a reflexionar sobre la necesidad equilibrada que debe haber entre padres e hijos/as

Destrezas

- Analizar
- Deducir
- Identificar
- Comunicación

Estrategia: Aplicar un cuestionario de autoevaluación a los padres de familia y exponer la importancia de ejercer autoridad, basado en la experiencia y el amor a sus hijos/as.

Desarrollo de la actividad

- Realizar un cuestionario mediante el cual el padre de familia pueda expresar su opinión con relación al tema.

- Compartir las experiencias del tema con los padres de familia
- Reflexionar sobre la necesidad de que haya autoridad dentro de la familia.
- Identificar los aspectos positivos y negativos en lo relacionado al tema a tratarse.
- Sacar respuestas que ayuden a obtener criterios prácticos sobre la autoridad.

EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

CUESTIONARIO

1.- ¿Por qué es importante que el Padre de Familia tenga autoridad frente a sus hijos/as?

.....
.....
.....

2.- ¿Si Ud. no ejerce autoridad sobre sus hijos/as cuales serían sus consecuencias?

.....
.....
.....

3.- ¿En qué situaciones presento problemas en ejercer autoridad sobre el niño/a?

.....
.....
.....

4.- ¿Cómo procedo al momento de que el niño/a actúa de manera incorrecta?

.....
.....
.....

ACTIVIDAD N° 20

AYUDAR A LOS HIJOS/AS A ESTUDIAR

Tema

Ayudar a los hijos/as a estudiar

Participantes

- Estudiantes
- Docentes
- Padres de Familia

Recursos

- Tiempo

Objetivo: Concientizar a los padres de familia la necesidad de colaboración que debe existir con el docente, con la finalidad de mejorar el rendimiento y obtener un rendimiento adecuado.

Destrezas

- Colaboración
- Analizar
- Deducir
- Identificar
- Comunicación
- Trabajo en equipo

Estrategia: Aplicación de sugerencias que ayuden al Padre de familia a que conozca cómo se debe reforzar el conocimiento de los mismos, a fin de buscar correctivos en las materias que presentan algún problema, reforzando y aplicando correctivos.



<http://www.colegioarula.com/que-nos-distingue/escuela-de-familia>

Desarrollo de la actividad

- Analice cuidadosamente cada pregunta que le efectuó su hijo/a
- Forme grupos de trabajo 3 padres de familia.
- Comparte sus sugerencias
- Saque las conclusiones
- Aplique el cuestionario de evaluación

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

N°	CUESTIONARIO DE PREGUNTAS	SI	NO
1	Conserva su cuarto su hijo/a de manera ordenada.		
2	Ve televisión al momento que se encuentra estudiando.		
3	Posee un cronograma de trabajo que le ayude a distribuir sus tareas		
4	Las actividades fuera dl aula le impiden cumplir con sus labores escolares		
5	Cumple con sus deberes y obligaciones		

3.6. RESULTADOS ESPERADOS

Mediante la aplicación de las actividades de juegos lúdicos se ha podido mejorar la calidad de educación, así como también dotar a los padres de familia de una herramienta de guía para direccionar de mejor manera a sus niños/as, la cual va a ser objetiva, activa, participativa, tanto para padres de familia como para los docentes y niños/as.

Es por ello que la aplicación del presente trabajo investigativo permite tener en cuenta las tendencias de esta institución educativa en formar estudiantes más críticos, reflexivos, los cuales tengan las bases necesarias para actuar y enfrentar los problemas que se presenten en la vida diaria, además de mejorar el rendimiento académico de los mismos.

En virtud de ello se ejecutó la propuesta la cual tiene como propósito fundamental el desarrollo de las actividades de juegos didácticos para desarrollar la psicomotricidad de los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la escuela Agustín Albán, Barrió Guápulo, cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi.

Tabla N° 31 Cuadro Etapas de Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
Para qué evaluar	Para proyectar una concreción real de objetivos planteados en la propuesta
Por qué evaluar	Para detectar las fortalezas o debilidades de la propuesta.
Qué evaluar	La estructura de competencias del Perfil Profesional.
Quién evalúa	Las dependencias académicas universitarias y expertos en currículo.
Cuándo evaluar	Durante el proceso de formación docente y en el seguimiento a graduados.
Cómo evaluar	Utilizando medios concretos y tecnológicos.
Con que evaluar	Con la técnica de la encuesta y con el instrumento de cuestionario

Fuente: Universidad Técnica de Cotopaxi

Elaborado por: Los Investigadores

3.7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.7.1. Conclusiones

- Se concluye que el juego es una parte esencial que ayuda al niño/a a la práctica de las habilidades y destrezas, mediante el cual el mismo ayuda en la participación de roles sociales y tratar además ayuda en la resolución de problemas complejos que le ayudaran hacer frente a tareas, lo que es muy importante y genera conocimiento, puesto que los mismos son capaces de reconocer mejor las emociones y de controlarse beneficiando dentro del crecimiento intelectual.
- Los padres de familia deben tomar en consideración las actividades a desarrollarse ya que esto forma parte fundamental dentro del desarrollo de los niños/as los cuales ayudan al desarrollo de la familia, esto permite que los padres tengan una mayor participación e interacción con sus hijos.
- Los juegos permiten a los niños que desarrollen destrezas además de aprender y participar, a que los mismos sean más comprometidos dentro del sistema educativo a la vez permite alcanzar con los objetivos y metas institucionales en donde se puede estimular el aprendizaje con la finalidad de aprovechar todo el potencial infantil.

3.7.2. Recomendaciones

- Se recomienda aplicar a los docentes los juegos lúdicos ya que esto permite el desarrollo de las potencialidades de los niños/as beneficiándole en su desarrollo, es por ello que mediante el cual el mismo ayuda en la participación de roles sociales y tratar además ayuda en la resolución de problemas complejos, asíéndoles más autosuficientes generando un mayor conocimiento, y propiciando el crecimiento intelectual de cada uno de ellos.
- Es necesario que apliquen los padres de familia las actividades propuestas ya que esto beneficiara a sus hijos/as ya que esto forma parte fundamental dentro del desarrollo de los niños/as los cuales ayudan al desarrollo de la familia, esto permite que los padres tengan una mayor participación e interacción con sus hijos.
- Es indispensable promover la participación de los niños/as mediante la aplicación de juegos los cuales ayuden a desarrollar destrezas además de aprender y participar, a que los mismos sean más comprometidos dentro del sistema educativo a la vez permite alcanzar con los objetivos y metas institucionales en donde se puede estimular el aprendizaje con la finalidad de aprovechar todo el potencial infantil.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Citada

- AEBLI, H. (2009). Doce formas básicas de enseñar una didáctica basada en la psicología. Madrid: NARCEA.
- BARKLEY, Elizabeth, (2007) Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado, Madrid, Ediciones Morata, S.L., (pág. 14).
- BINABURO, José y MAYA, Beatriz (2007), Educar desde el conflicto: guía para la mediación escolar, España, Ediciones CEAC, (pág. 17).
- BRIGITTE, Prot, (2004), Pedagogía de la motivación: cómo despertar el deseo de aprender, Madrid, Narcea Ediciones, (pág. 91).
- FRANCINE, Ferland, (2005), ¿Jugamos?: el juego con niñas y niños de 0 a 6 años, España, Edición Íntegra, Editor Narcea, (pág. 17).
- GARCÍA, Sergio, (2003), Clásicos de la pedagogía, México, Editor UNAM, (pág. 37).
- GIMÉNEZ, Antonio, (2005), Técnicas de enseñanza, España, Editor INDE, (pág. 15).
- GUTIERREZ, Dora y AVILA, María, (2012), Guia de actividades ludicas para el refuerzo de las operaciones basicas para la Escuela “Padre Elias Brito” de los estudiantes de cuarto año de educacion basica de la comunidad San Antonio parroquia Cuchil, canton Sig Sig, Universidad Politecnica Saleciana, sede Cuenca, (pág. 23).
- JUSTE, Ramón, (2006), Evaluación de programas educativos, Manuales de Metodología de Investigación Educativa, Madrid, Editorial La Muralla, (pág. 56).
- LEBOVICI, D. Y DIATKINE, R. (2007), Tratado Europeo de Psiquiatría Infantil y del Adolescente, Madrid, Editor Lavoisier, (pág. 56).
- MOYLES, Janet, (1999), El juego en la educación infantil y primaria, España, Edición Ilustrada, Editor Morata, (pág. 40).
- NÚÑEZ, G. y LOPEZ, P. (2003), Psicomotricidad y educación preescolar, Barcelona, Editorial Nuestra Cultura, (pág. 34).

OMENACA, Raúl y RUIZ, Vicente, (2007), Juegos cooperativos y educación física, España, Edición Ilustrada reimpresa, Editorial Paidotribo, (pág. 22).

PUGMIRE-STOY, M. (1996), El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación, Madrid, Edición Ilustrada, Narcea Editor, (pág. 18).

Quiñones M. María E. 2004, municipio de Tovar, Venezuela

QUIÑONES, María, (2004), Dificultades del aprendizaje, los juegos didácticos como estrategia facilitadora en el proceso enseñanza, Venezuela, Educación, Municipio de Tovar, (pág. 19).

SÁNCHEZ, Pilar y RABADÁN, Marta, (2008), La psicomotricidad en la escuela: Una práctica preventiva y eficaz, España, Segunda edición, Ediciones Aljibe, S.L., (pág. 34).

STASSEN, Kathleen, (2007), Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia, España, Edición Séptima, Editor Médica Panamericana, (pág. 19).

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA, VICERRECTORADO ACADEMICO,
DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE, LOS JUEGOS DIDACTICOS COMO
ESTRATEGIA FACILITADORA EN EL PROCESO ENSEÑAMZA,

VERA, María, (2000) La didáctica en cuestión, investigación y enseñanza, España, Ediciones Narcesa S.A.,(pág. 14).

ZULUAGA, Fernando, (2003), El juego como método para la enseñanza de la literatura a niños y jóvenes, México, Texas, Editor Biblioteca Pública Piloto, (pág. 19).

Bibliografía Consultada

AIZENCANG, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar. Buenos Aires: MANANTIAL.

ALBARRÁN Vásquez, M. (1994). Introducción a la Filosofía 1. México: MC. GRAW HILL.

BISQUERRA Alzina, R. (2003). Metodología de la investigación educativa. Madrid: INDUSTRIA GRÁFICA.

CALERO PÉREZ, Mavilo. (2008). Educar jugando. Lima: SAN MARCOS.

- CAUSI, Teodoro, (2003) Bosquejo de una teoría biológica del juego infantil. Madrid:CALPE.
- DECROLY O. y MONCHAMP E. (2002) El juego educativo: iniciación de la actividad intelectual y motriz. Madrid: MORATA.
- GIMENO Sacristán, José. (2002). Madrid: AKAL.
- HARF, R. (2004). El juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo. Buenos Aires: NOVEDADES EDUCATIVAS.
- JANE Roland, M. (1984). The ideal of the educated. Illinois: EDUCATIONAL THEORY.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA, (2001) "Fundamentos psicopedagógicos del proceso de enseñanza- aprendizaje. Quito-Ecuador: DINACAPED.
- MEDINA, Miguel, (2000) Cómo juegan los niños de todo el mundo. Barcelona: SOPENA.
- MOYLES, J. (1999) El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: MORATA.
- ORTIZ, Jeaneth, (2008) Pedagogía General. Madrid: CODEU.
- PUGMIRE-STOY, M. C. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA.
- REYES, R. M. (1998). EL juego, procesos de desarrollo y socialización. Bogotá: MAGISTERIO.
- RYLE, G. (2001). El concepto de lo metal. Barcelona: PAIDÓS IBÉRICA.
- VENEGAS, M., GARCÍA, M. d., & VENEGAS, A. M. (2010). El juego infantil y su metodología. Málaga: INNOVACIÓN Y CUALIFICACIÓN IC.

Linkografía

Según: BISQUERRA R, Definición de psicopedagogía, 13 de agosto del 2015, 10:00, disponible en la página: <http://definicion.de/psicopedagogia/>

ANEXOS

Anexo N° 1

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

R.U.C. 0560001270001
LATACUNGA - ECUADOR

FORMULARIO PARA SOLICITUD
Decreto Legislativo No. 618 del 24 de Enero de 1995

VALOR USD. 0.50

SERIE "D"

Nº 0105939

Pujili, 30 julio del 2014

Señor:

Lic. Fabian Tigse

DIRECTOR DE LA ESCUELA AGUSTIN ALBAN

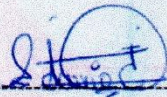
Presente.-

De nuestras consideraciones

Nosotros, Acurio Benavides Jenny Mariela, portadora de la C. I. No 050349520-2 y Almache Pincay Neris Paul, portador de la C. I. No 050301599-2 estudiantes del Noveno Ciclo de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica De Cotopaxi , quien nos encontramos elaborando la Tesis de grado con el tema **"INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILI, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013 – 2014"**.Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar la autorización respectiva para aplicar el tema pedido que además redundará en beneficio de esta importante Institución Educativa.

Seguros de contar con una favorable atención al pedido, nos despedimos sin antes reiterar nuestros sentimientos de consideración y estima.

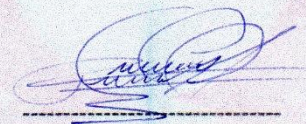
Atentamente,



Acurio Benavides Jenny Mariela

CI . 050349520-2

Recibido
30/07/2014
Escuela Fiscal Anexa
"Agustín Albán"
DIRECCION
PUJILI - COTOPAXI
GUAPULO Telf.: 2724128



Almache Pincay Neris Paúl

CI. 050301599-2

Anexo N° 2

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

R.U.C. 0560001270001
LATACUNGA - ECUADOR

FORMULARIO PARA SOLICITUD
Decreto Legislativo No. 618 del 24 de Enero de 1995

SERIE "D"

VALOR USD. 0.50

Nº 0105938

Pujili, 30 julio del 2014

Señor:

Lic. Fabian Tigse

DIRECTOR DE LA ESCUELA AGUSTIN ALBAN

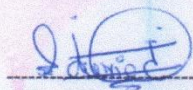
Presente.-

De nuestras consideraciones

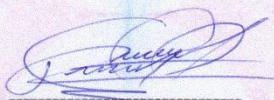
Nosotros, Acurio Benavides Jenny Mariela, portadora de la C. I. No 050349520-2 y Almache Pincay Neris Paul, portador de la C. I. No 050301599-2 estudiantes del Noveno Ciclo de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica De Cotopaxi, quien nos encontramos elaborando la Tesis de grado con el tema **"INCIDENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA AGUSTÍN ALBÁN DEL BARRIO GUAPULO, CANTÓN PUJILI, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013 - 2014"**. Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar la autorización respectiva para aplicar las encuestas a los niños y niñas del segundo año de educación básica, así como los demás instrumentos de recolección de datos que serán aplicados a los docentes y a los padres de familia.

Seguros de contar con una favorable atención al pedido, nos despedimos sin antes reiterar nuestros sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,



Acurio Benavides Jenny Mariela
CI. 050349520-2

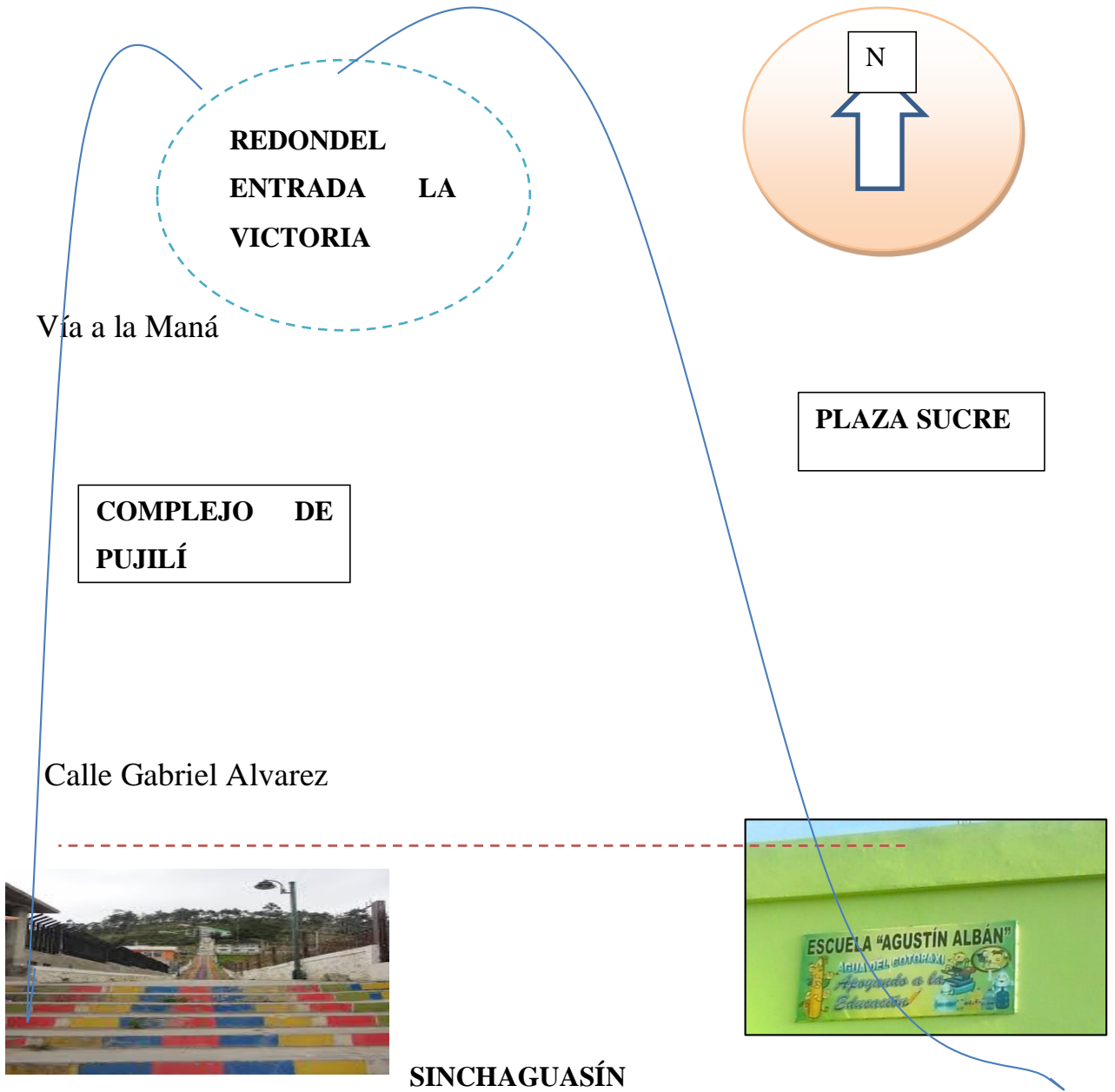


Almache Pincay Neris Paúl
CI. 050301599-2

Recibido
30/07/2014
[Signature]
Escuela Anexa
"Agustín Albán"
DIRECCION
PUJILI - COTOPAXI
GUAPULO - Telf.: 2724128

Anexo N° 3

CROQUIS DE LA ESCUELA AGUSTIN ALBAN



FUENTE: Investigación

ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paúl

Anexo N°4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FICHA DE OBSERVACION A LOS PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Investigar el criterio de los padres de familia del segundo año de educación básica de la escuela “Agustín Albán”, sobre la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz, por lo cual solicitamos su colaboración.

INSTRUCCIONES: Se solicita respetuosamente responda en forma clara y sincera poniendo una x a la respuesta que usted considere correcta de las preguntas planteadas a continuación.

Preguntas	Opciones		
	Si	No	
1. ¿Usted ha conversado con su hijo acerca de las actividades de juego que realiza en la escuela?			
2. ¿Motiva a su hijo jugando para que realice juegos recreativos?			
3. ¿Cree usted que es necesario dedicar tiempo para recrearse con sus hijos?			
4. ¿Usted conoce sobre ejercicios que desarrollen la psicomotricidad de su hijo?			
Preguntas	Opciones		
1: Siempre, 2: A veces, 3: Nunca	1	2	3
5. ¿Ha observado que su hijo juega espontáneamente en la casa?			
6. ¿Dispone tiempo necesario para jugar con su hijo?			
7. ¿Mediante el juego su hijo se integra con los niños del sector donde vive?			
8. ¿El maestro le ha indicado que es importante el juego para el desarrollo psicomotriz integral del niño?			
9. ¿En la escuela se apoya con alguna implementación de guía de juegos para el desarrollo psicomotriz de su hijo?			
10. ¿La colaboración de los padres con los docentes mejora la aplicación de la guía de juegos para el desarrollo psicomotriz de los niños?			

Gracias por su colaboración

Anexo N° 5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FICHA DE OBSERVACION A LOS ESTUDIANTES

OBJETIVO: Investigar el criterio de los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela “Agustín Albán”, sobre la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz, por lo cual solicitamos su colaboración.

INSTRUCCIONES: Se solicita respetuosamente responda en forma clara y sincera poniendo una x a la respuesta que usted considere correcta de las preguntas planteadas a continuación.

Preguntas	Opciones		
	Si	No	
1. ¿Se integra con facilidad a los juegos propuestos por la maestra?			
2. ¿Espontáneamente se integra al grupo para el desarrollo de los juegos?			
3. ¿Durante el desarrollo del juego es participativo y activo?			
Preguntas	Opciones		
1: Siempre, 2: A veces, 3: Nunca	1	2	3
4. ¿Comprende las indicaciones dadas por el maestro durante el juego?			
5. ¿Le llama la atención los juegos que se realizan con otros objetos?			
6. ¿Respeto las normas e indicaciones señaladas por la maestra antes, durante y después del juego?			
7. ¿Los movimientos que ejecuta son seguros y definidos a la necesidad que requiere en el desarrollo del juego?			
8. ¿Existe coordinación motriz en el desarrollo de los juegos?			
9. ¿Crea nuevos ejercicios corporales tomando como base los ejercicios indicados por el docente ?			
10. ¿Se muestra solidario con los compañeros que tienen dificultades psicomotrices durante la ejecución del juego?			

Gracias por su colaboración

Anexo N° 6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

ENCUESTA A DIRECTOR Y DOCENTES

OBJETIVO: Investigar el criterio de los docentes de la escuela “Agustín Albán”, sobre la incidencia del juego en el desarrollo psicomotriz, por lo cual solicitamos su colaboración.

INSTRUCCIONES: Se solicita respetuosamente responda en forma clara y sincera poniendo una x a la respuesta que usted considere correcta de las preguntas planteadas a continuación.

Preguntas	Opciones		
	Si	No	
1. ¿En su planificación diaria propone actividades lúdicas?			
2. ¿Desarrolla estrategias de enseñanza utilizando el juego?			
3. ¿En el proceso de enseñanza aprendizaje es importante la supervisión del docente en el desarrollo de actividades lúdicas?			
Preguntas	Opciones		
1: Siempre, 2: A veces, 3: Nunca	1	2	3
4. ¿Está de acuerdo que los estudiantes aprendan jugando?			
5. ¿Usted cree que la utilización del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje ayuda a desarrollar de la psicomotricidad?			
6. ¿El desarrollo psicomotriz ayuda la integración del niño/a, permitiéndole desenvolverse en el grupo?			
7. ¿Usted conoce sobre los ejercicios que desarrollan la psicomotricidad del niño/a?			
8. ¿Los ejercicios que desarrolla en el periodo de clases, considera que son los más adecuados para fomentar la psicomotricidad en los niños?			
9. ¿Considera que el desarrollo psicomotriz ayuda a la maduración psicológica y motora?			
10. ¿Ha utilizado una guía metodológica de actividades lúdicas en su planificación para mejorar la psicomotricidad en los niños?			

Gracias por su colaboración

Anexo N°7



FUENTE : Investigadores
ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul



FUENTE : Investigadores
ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul

Encuestas aplicadas a los padres de familia de la escuela Agustín Albán



FUENTE : Investigadores
ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul

Anexo N°8



FUENTE : Investigadores
ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul



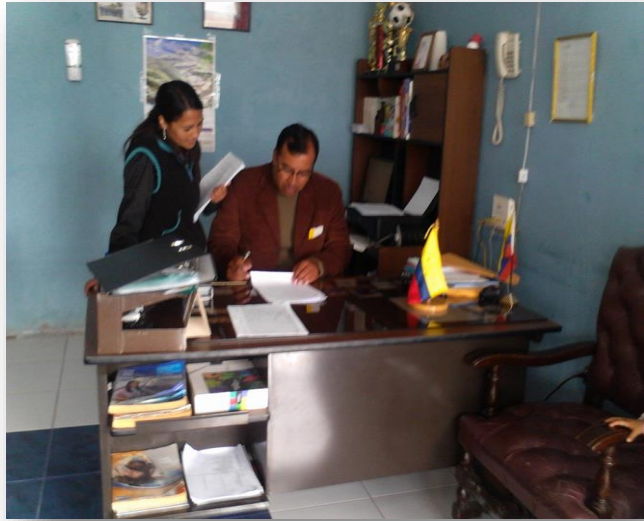
FUENTE : Investigadores
ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul



FUENTE : Investigadores
ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul

Encuestas aplicadas a los estudiantes de Segundo año de Educación Básica de la Escuela Agustín Albán

Anexo N°9



FUENTE : Investigadores

ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul



VCFUENTE : Investigadores

ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul



VCFUENTE : Investigadores

ELABORADO POR: Acurio Jenny y Almache Paul

**Encuestas elaboradas a los docentes de
la escuela Agustín Albán**