



---

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
Mención: Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS-AS DEL PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LA CONDAMINE", PARROQUIA DE TABABELA CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”

---

**AUTORA:** María Lorena Mendoza Rodríguez

**TUTOR:** Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

**Ambato - Ecuador**

**2013**

# *APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

## **CERTIFICA:**

Yo, Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova con C.I 1800749184 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as del primer de grado de la escuela de educación básica "La Condamine”, parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha” desarrollado por la egresada María Lorena Mendoza Rodríguez, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....  
**TUTOR**

Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quién basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

.....  
María Lorena Mendoza Rodríguez

C.C: 130784038-7

**AUTORA**

## *CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR*

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer de grado de la escuela de educación básica "la Condamine”, parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha", autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

.....  
María Lorena Mendoza Rodríguez

C.C: 130784038-7

**AUTORA**

*Al Consejo Directivo de la Facultad De Ciencias  
Humanas y de la Educación:*

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as del primer grado de la escuela de educación básica "La Condamine”, parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha" presentada por la Srta. María Lorena Mendoza Rodríguez egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: septiembre 2011-febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 6 de noviembre de 2013

**LA COMISIÓN**

.....  
LCDA.MG NORA LUZARDO URDANETA

C.I: 1802308310

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

.....  
ING.MG.DIEGO FERNANDO MELO FIALLOS

C.I: 1803017365

MIEMBRO

.....  
LCDA.CARMEN ISABEL VACA VACA

C.I:1803381423

MIEMBRO

## *DEDICATORIA:*

El siguiente proyecto le dedico con todo mi amor a Dios que es un ser maravilloso y cada día me da la oportunidad de vivir cosas nuevas y por regalarme la vida.

Con mucho cariño a mis padres que siempre están ahí conmigo porque son dos angelitos caídos del cielo y que sin ellos no hubiera podido culminar con mi meta.

A mis hijas, Sofía, Joselyn, y a mi hijo Juan Andrés por confiar en mí, por ser la fuente de inspiración y motivación, que supieron comprender, siempre han estado motivándome, apoyándome y brindándome su amor y comprensión.

Dedico a todo ustedes mis seres queridos con todo mi corazón, por ser parte de mi vida y compartir momentos agradables y tristes pero esos momentos son los que han hecho crecer y valorar lo importante que son para mí, los quiero mucho.

## *AGRADECIMIENTO*

A mis maestros, por compartir sus amplios conocimientos y experiencias. Enseñarme a comprender que de los errores se aprende a salir adelante, que si nunca caes no sabrás si puedes levantarte.

Especialmente agradezco a mi tutor: Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova que ha estado presta en todo momento para brindarme y compartir sus conocimientos con una gran paciencia y sabiduría para la realización este proyecto, porque más que un maestra ha sido como un amiga que me motivo a terminar y no desfallecer en esta ardua labor.

A mis compañeras, porque juntas unimos fuerzas para culminar esta carrera, porque estuvieron en los momentos que más las necesite, compartiendo sus experiencias laborales y personales, motivándome a seguir adelante y no dejarme vencer, comprendí que caminando juntas el camino se hace corto, y se puede conseguir mejores logros.

A la directora y maestra de la escuela La “Condamine” de Tababela que me abrieron las puertas de su institución para recopilar información y que con su conocimiento pude lograr recopilar la mejor información, gracias y les estaré eternamente agradecida.

## ***ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO***

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PAG</b>
<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	
Portada	i
Aprobación del tutor	ii
Autoría de la investigación	iii
Derechos del autor	iv
Aprobación del jurado	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general de contenidos	viii
Índice de cuadros	xii
Índice de gráficos	xiii
Resumen	xiv
Introducción	1
<b>CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del problema	3
1.2.1 Contextualización	3
1.2.2 Análisis crítico	6
1.2.3 Prognosis	7
1.2.4 Formulación del problema	8



1.2.5 Preguntas directrices	8
1.2.6 Delimitación del problema	8
1.3 Justificación	9
1.4 Objetivos	11
1.4.1 Objetivo General	11
1.4.2 Objetivos Específicos	11

## **CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes	12
2.2 Fundamentación Filosófica	13
2.3 Fundamentación Legal	14
2.4 Categorías Fundamentales	19
2.4.1 Constelación de ideas de la variable independiente	20
2.4.2. Constelación de ideas de la variable dependiente	21
2.5. Desarrollo de la variable independiente	22
2.5.1 Desarrollo de la variable dependiente	43
2.6 Hipótesis	63
2.7 Señalamiento de Variables	63

## **CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA**

3.1 Enfoque de la investigación	64
3.2 Modalidad básica de la investigación	64
3.2.1 Modalidad de campo	64
3.2.2 Modalidad bibliográfica	65
3.3.3 Modalidad experimental	65

3.3 Nivel o tipo de la investigación	65
3.4 Población y muestra	65
3.5 Operacionalización de variables	67
3.5.1 Variable independiente	67
3.5.2 Variable dependiente	68
3.6 Recolección de la información	69
3.7. Procesamiento y análisis de la información	70
3.7.1. Plan para procesar la información recogida	70
<b>CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>	
4.1 Análisis e interpretación de los resultados	71
4.2. Interpretación de datos	82
4.3 Verificación de hipótesis	82
<b>CAPÍTULO 5</b>	
5.1 Conclusiones	90
5.2 Recomendaciones	91
<b>CAPÍTULO 6: PROPUESTA</b>	
6.1 Titulo de la propuesta	92
6.2. Datos informativos	92
6.3 Antecedentes	93
6.4 Justificación	93
6.5 Objetivos	94
6.5.1 Objetivos general	94

6.5.2 Objetivos específicos	94
6.6 Análisis de la factibilidad	95
6.6.1 Factibilidad financiera	95
6.7 Fundamentación científica técnica	96
6.8 Modelo Operativo	99
6.9 Descripción de la propuesta	101

## *ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES*

### *ÍNDICE DE CUADROS*

3.4 Población y muestra	66
3.5.1 Variable independiente	67
3.5.2 Variable dependiente	68
3.6. Recolección de la información	69
Cuadro 5 ¿El niño/a es capaz de competir?	71
Cuadro 6 El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos?	72
Cuadro 7 ¿El niño/a disfruta del juego libre?	73
Cuadro 8 ¿El niño /a respeta reglas del juego?	74
Cuadro 9 ¿El niño/a cumple órdenes establecidas?	75
Cuadro 10 ¿El niño/a lanza objetos a distintas direcciones?	76
Cuadro 11 ¿El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse?	77
Cuadro 12 ¿El niño/a mantiene su cuerpo en constante movimiento?	78
Cuadro 13 ¿El niño/a puede jugar a las estatuas?	79
Cuadro 14 ¿El niño/a mantiene el equilibrio?	80
Cuadro 15 Frecuencias observadas	83
Cuadro 16 Frecuencia esperada	84
Cuadro 17 Cálculo del chi cuadrado	84
Cuadro 18 Factibilidad financiera	95
Cuadro 19 Módulo Operativo	144-145
Cuadro 20 Previsión de la evaluación	146

## *ÍNDICE DE GRÁFICOS*

Gráfico 1	El árbol de problema	6
Gráfico 2	Categorías fundamentales	19
Gráfico 3	Constelación de la variable Independiente	20
Gráfico 4	Constelación de la variable Dependiente	21
Gráfico 5	¿El niño/a es capaz de competir?	71
Gráfico 6	¿El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos?	72
Gráfico 7	¿El niño/a disfruta del juego libre?	73
Gráfico 8	¿El niño /a respeta reglas del juego?	74
Gráfico 9	¿El niño/a cumple órdenes establecidas?	75
Gráfico10	¿El niño/a lanza objetos a distintas direcciones?	76
Gráfico 11	¿El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse?	77
Gráfico 12	¿El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse?	78
Gráfico 13	¿El niño/a puede jugar a las estatuas?	79
Gráfico 14	¿El niño/a mantiene el equilibrio?	80
Gráfico 15	Chi Cuadrado	83

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*  
*FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA*  
*EDUCACIÓN*

*CARRERA DE: EDUCACIÓN PARVULARIA*

*MODALIDAD: PRESENCIAL*

*RESUMEN EJECUTIVO*

**TEMA:** “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LA CONDAMINE”, PARROQUIA DE TABABELA CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”

**AUTORA:** María Lorena Mendoza Rodríguez

**TUTOR:** Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova

**RESUMEN:** El presente trabajo muestra algunas reflexiones a favor de los juegos lúdicos los mismos que son de mucha ayuda para las diferentes relaciones sociales de nuestros niños y niñas. Los mismos que desarrollan: fantasía, imaginación, iniciativa, conocimientos, habilidades, hábitos de comportamiento, potenciando así, audacia, puntualidad, compañerismo, sobre todo la seguridad en sí mismo, con la aplicación de los juegos en clase, se rompe con el formalismo entre maestra–alumnos, dándole una participación activa al niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo una formación integral optima tanto para el maestro y el estudiante. JUGAR es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente.

**Descriptor:** Actividad, lúdica, motricidad, gruesa, juegos, aprendizaje, desarrollo, motor, neurodesarrollo, niños.

## *INTRODUCCIÓN*

El presente **PROYECTO DE JUEGOS LUDICOS** nos introduce al maravilloso mundo infantil, que está lleno de imaginación y fantasía; hablar de juegos es referirse a la alegría que tienen los niños, pasando de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos.

La cantidad de niños y adolescentes que existen en la sociedad víctimas de este desconocimiento, ha llevado a investigar la importancia y efectividad que tienen los juegos lúdicos cuando se emplea en el aprendizaje volviéndose muy apasionante para el niño y maestro. Como maestra parvularia, consciente de esta importante labor que deben tener los niños entre los 5 y 8 años, doy fe que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto. El juego es la reafirmación de su propio yo y la puerta que abre al conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con su entorno.

Guiar a niños de forma correcta posibilitará la oportunidad de poder ayudar a su desarrollo motriz, intelectual, afectivo y social; es decir optimizará sus capacidades a nuevos aprendizajes, ya que es la verdadera labor de un buen profesional parvulario.

Con este aporte se requiere señalar lo importante que es el juego, pues se trata de construir el presente y futuro de la sociedad, siendo los principales favorecidos los niños/as que aspiran tener mejor suerte y que confía en la ética profesional de sus maestros/as.

El trabajo de graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

**CAPÍTULOS 1. EL PROBLEMA;** se contextualiza el problema, a continuación se expone el árbol de problemas y el correspondiente Análisis Crítico, la Prognosis, la

formulación del problema, las preguntas directrices, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

CAPÍTULO 2, EL MARCO REFERENCIAL; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable, el marco conceptual y finalmente se plantea la hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO 3, LA METODOLOGÍA; se señala el enfoque, las Modalidades de investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las Técnicas e Instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

CAPÍTULO 4, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO 5, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES, se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPÍTULO 6, LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, los Objetivos, la factibilidad, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.



## **CAPÍTULO 1**

### **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Tema**

“La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer grado de la escuela de educación básica "La Condamine", parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha”

#### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1 Contextualización**

La educación a nivel nacional aboga por importantes cambios en la concepción del aprendizaje de lo que debe ser y enseñar las escuelas, además a obligado a auto-educarse a los docentes la frase "la letra con sangre entra" ya es pasado porque la educación es integral, activa y horizontal. El niño deja de ser objeto de educación para pasar ser sujeto directo del proceso educativo.

A nivel de nuestro país el Ecuador, desde hace años atrás no se consideraba como una atención prioritaria las diferentes necesidades educativas existentes, y por tal implementar nuevas técnicas que desarrollen y favorezcan de mejor manera el aprendizaje.

De acuerdo con la investigación “Ecuador” en el país existen por lo menos 1.608.334 personas con alguna clase de discapacidad. Según esta misma investigación, 17.838 niños menores de cinco años tienen algún tipo de

discapacidad, física, mental o sensorial, quienes por causas múltiples no recibieron atención oportuna y adecuada, agudizando aún más los factores de riesgo, con las consecuencias negativas para su vida así como para su entorno familiar.

La educación debe cambiar por completo y apostar por una formación integral que aborde todas las facetas del ser humano y llegue a ser un sujeto activo, tanto personal, como al servicio de la sociedad.

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

Para lograr estos objetivos debemos prestar mucha importancia a la infancia, siendo el juego infantil una de las estrategias metodológicas significativas para el proceso enseñanza- aprendizaje del infante.

En la provincia de Pichincha se ha observado que sigue en aumento casos con cierta población vulnerable como son los niños; y que recién en la actualidad se ve reflejado apoyo de una u otra forma por parte de las autoridades visualizamos alguna clase de dificultad de tipo motriz y deberá tomar en cuenta que los niños son el futuro de la patria, por la cual debería implementar capacitaciones permanentes para los docentes, donde aprendan nuevas técnicas de juegos y esto será el motivo de grandes cambios en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La educación ecuatoriana debe cambiar por completo y dejar de ser monótona, rígida y ausente de alegría, debe convertirse en creativa, dinámica así nuestros niños tengan un autoestima muy alta y así serán héroes en el futuro.

Las zonas que tienen mayores probabilidades de presentar varias necesidades son las rurales, y estas pueden ser de tipo educativo, que involucra problemas de aprendizaje, entre otros. Las diferentes causas también de desconocimiento y falta de interés por parte de los padres o terceras personas al cuidado de nuestros

niños/as, dejan que pase inadvertido los efectos que posteriormente presentarán los niños/as.

La investigación se realizará en la Escuela "La Condamine" ubicado en la parroquia de Tababela, la institución cuenta con su propio establecimiento, donde funciona el primero de básica siendo el único paralelo, tiene 40 estudiantes promedio por año, y solo tiene un solo docente, se detectó que los estudiante tienen poca actividad lúdica, exceso número de estudiantes, no existe un cambio de metodología , los recursos didácticos son escasos afectando la motricidad gruesa, bajo rendimiento escolar poca motivación por el aprendizaje.

La enseñanza nace por parte de los padres de familia, docentes, sociedad y su entorno diario, todo esto será beneficioso si formamos niños con amor, cariño, ternura, que cumplan deberes y exijan sus derechos, dando de resultado un aprendizaje eficaz, donde el juego forme la parte esencial del aprendizaje.

Innumerables circunstancias son como por ejemplo, la poca actividad recreativa, una vida sedentaria, permanecer por mucho tiempo solos, y también tomadas muy en cuenta a las mujeres embarazadas que pueden tener alguna dificultad en las etapas prenatal, con llevar a causas y efectos relacionados con alguna clase de discapacidad física o cognitiva.

## 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

## ÁRBOL DE PROBLEMAS

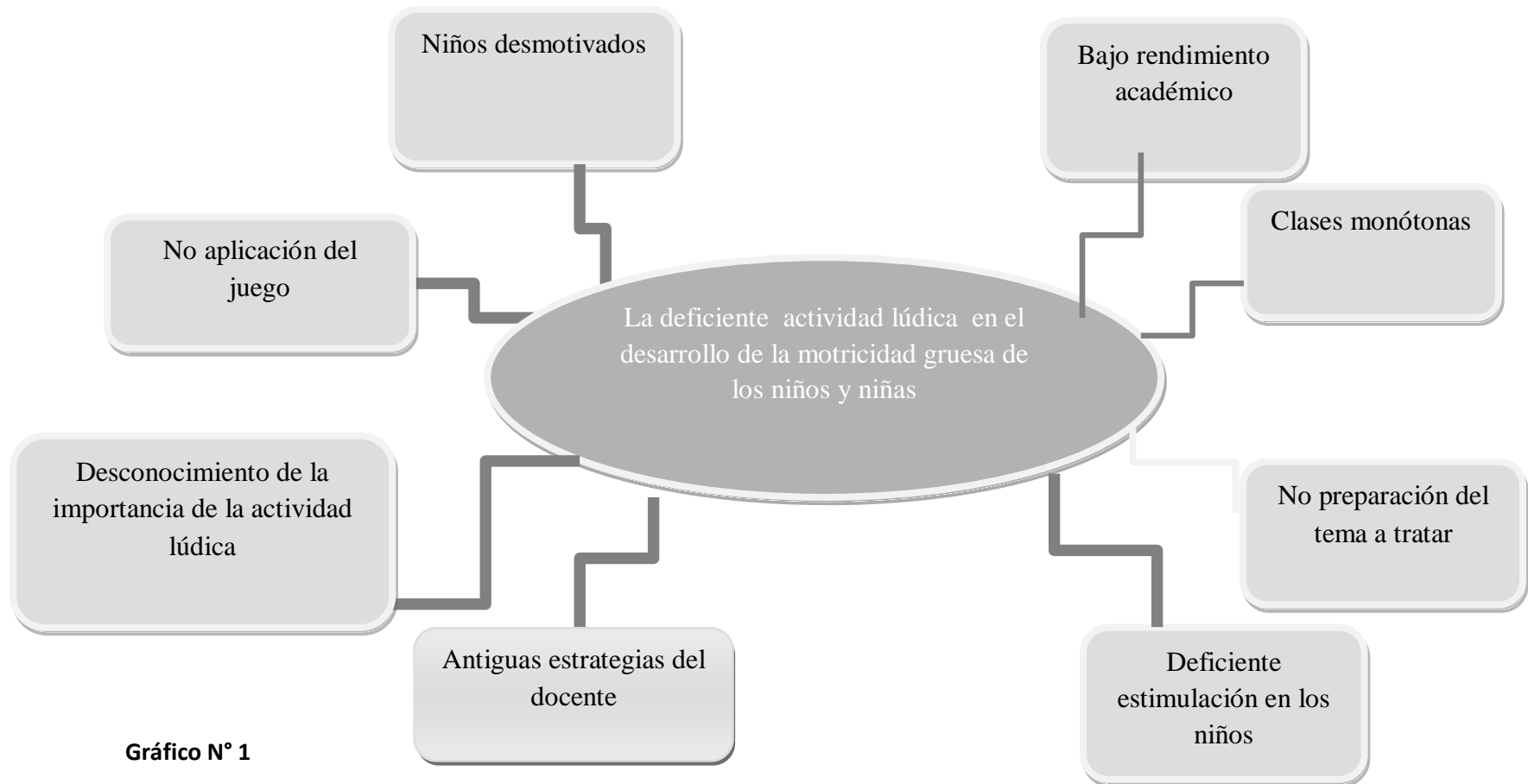


Gráfico N° 1

Elaborado por: Lorena Mendoza

Fuente:-Escuela "La Condamine"

Después de haber investigado, que el desconocimiento de la actividad lúdica hace que los alumnos no desarrollen en su totalidad su motricidad gruesa, las antiguas estrategias de los docentes hacen que los niños no sean motivados correctamente el desconocimiento del material por parte de los maestros no permiten a los niños tener un buen manejo del material a utilizar como también la deficiente estimulación en los niños no permite un buen rendimiento y como también la no preparación del tema que se va a tratar convierte las clases monótonas, causando el bajo rendimiento académico, pues los maestros deberían prepararse diariamente sobre el tema a darse en el aula, para que no se convierta en clases repetitivas y aburridas, donde el niño sienta interés sobre el tema y las clases sean armónicas y de provecho para ellos.

Estamos conscientes que aplicando el juego lograremos desarrollar en los niños la motricidad gruesa, en base de una pedagogía lúdica lograremos elevar en el estudiante su autoestima, independencia, seguridad, el valor que tiene como ser humano, la capacidad para enfrentar los retos que se le presente y busque soluciones a los mismos y a relacionarse con la sociedad en general.

### **1.2.2 Prognosis**

Si no se realiza la investigación, la educación seguirá siendo incomodada, aburrida, rígida y los niños no aprenderán los conocimientos porque la motivación en los niños se obtiene mediante la actividad lúdica, las consecuencias pueden ser importantes en la vida adulta ya que la mayoría de las habilidades sociales e intelectuales que uno necesita para tener éxito en la vida y el trabajo, se adquieren por primera vez a través de la actividad lúdica para desarrollar favorablemente la motricidad gruesa así tendremos niños activos y positivos.

Los chicos aprenden a controlar sus impulsos, resolver problemas, negociar, pensar con creatividad y trabajar en equipo cuando juegan, la creatividad y curiosidad

infantil desplegada a través de la espontaneidad esperable del juego de todo niño, contribuye al desarrollo de una personalidad sana, jugar poco torna imposible el despliegue imaginativo que el niño necesita para edificar sus propias construcciones y fabulaciones, ya que el juego está íntimamente ligado a la fantasía.

### **1.2.3 Formulación del problema.**

¿Cómo incide la actividad lúdica, en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-asdel primer grado de la escuela de educación básica “La Condamine”, parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha en el período septiembre del 2012-abril del 2013?

### **1.2.4 Preguntas Directrices**

¿Qué estrategias utilizan los docentes para la aplicación de la actividad lúdica?

¿Cómo se desarrolla favorablemente la motricidad gruesa en los niños -niñas?

¿De qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo de la Motricidad Gruesa?

¿Qué sucedería si se logra aplicar la propuesta?

### **1.2.5 Delimitación del problema**

#### **1.2.6.1 Contenido**

Campo: Educativo

Área: Pedagógica

Aspecto: Actividad Lúdica y Motricidad Gruesa

### **1.2.6.2 Espacial**

Institución: Escuela “La Condamine”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Tababela

### **1.2.6.3 Tiempo**

Septiembre 2012- Julio 2013

### **1.2.6.4 Unidades de observación**

- **Alumnos**

- **Docentes**

## **1.3 Justificación**

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

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

Se ha seleccionado este tema porque tiene gran importancia para los niños de Primero de básica de la Escuela Fiscal “La Condamine”, aunque no lo creamos el juego desarrolla las funciones básicas en ellos, el juego viene de generación en generación, pero tenemos que impartirlo positivamente para que se desarrolle de las destrezas que queremos en nuestros niños y los beneficiarios de este trabajo serán los

estudiantes, docentes, padres de familia y la comunidad en general, y será de gran impacto ya que es un tema nuevo e innovador.

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

Este tema es factible ya que los niños utilizan el juego como una distracción, con este el niño desarrollará sus capacidades cognitivas, de tal manera el docente debe buscar una metodología adecuada que fortalezca sus habilidades, para que a medida que el niño juega, obtengan un aprendizaje significativo y formándose como un verdadero ser humano.

El juego resulta ser una actividad activa entre otras más, pero esta sola es ociosa e inútil, el docente es aquel que debe recordar su infancia e invitar al niño a compartir con él, es aquí donde el docente pone las pautas y reglas del juego.

A través del juego, aprenden conceptos simples y luego usan estos para entender ideas más complejas. Jugar también les brinda la oportunidad de socializarse con los demás estudiantes de su misma edad.

Los beneficiarios en esta presente investigación son los niños, docentes y padres de familia.



## **1.4Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Determinar la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-asdel primer de grado de la escuela de educación básica "la Condamine", parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha.

### **1.4.2OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar las estrategias que utilizan los docentes para la aplicación de la actividad lúdica.
- Analizar las características para necesarias el desarrollo favorable de la motricidad gruesa en los niños- niñas.
- Proponer herramientas didácticas que contribuyan el problema enfocado.

## **CAPÍTULO 2**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

Revisado los archivos de la biblioteca de la facultad de Ciencias Humanas de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se encontró las siguientes tesis con los siguientes temas:

**TEMA:** “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES “LAS ROSAS”, DE LA CIUDAD DE AMBATO, PERÍODO 2010- 2011”

**AUTORA:** Paredes María Augusta.

**TUTORA:** Lcda. Aguirre León Mónica Paulina.

**AÑO:** Marzo, 2012

#### **CONCLUSIONES:**

- La importancia de las actividades lúdicas como por ejemplo: la intervención activa del encargado y el énfasis de las palabras en su explicación, permitir que el niño interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear el momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica de enseñanza- aprendizaje.

- La aplicación de nuevos métodos para mejorar el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas, dentro del contexto del aprendizaje.

**TEMA:** “LA ACTIVIDAD LUDICA Y SU INCIDENCIA EN LA EXPRESIÓN CORPORAL DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MANUEL DE ECHEANDÍA” DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLIVAR, EN EL PERÍODO NOVIEMBRE 2009 - MARZO 2010”

**AUTORA:**Montero Fonseca Natalia del Rocío

**TUTOR:** DR. M .Sc. JOSÉ IGNACIO MERINO

**AÑO:** 2010

#### **CONCLUSIONES:**

- La mayoría de maestras y maestros utilizan en forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños.
- La mayoría de niños y niñas no ha desarrollado en forma apropiada la expresión corporal, ya que presentan dificultades en la coordinación sensorio motriz, la expresión gestual.

#### **2.2 Fundamentación Filosófica.**

Esta investigación parte desde un punto de vista determinado y se le puede considerar epistemológica, porque se adquirirá nuevos conocimientos, heurística- constructivista

ya que empleare nuevas técnicas con los niños. Esta investigación se enfoca en un criterio crítico propositivo, crítico porque cuestiona la realidad convertida en objeto de estudio y propositivo porque no se define en la investigación, sino que busca una solución que beneficie a los afectados por dicho problema. El estudio se enmarca en un conjunto de valores como el respeto a la diversidad, cultura, individualidad y equidad y es transformadora porque desarrolla y potencializa las habilidades y destrezas para mejorar la sociedad en un mundo globalizado.

Según **George Mead** el juego como una de las condiciones sociales el autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás.

## **2.3 Fundamentación Legal**

### **La Educación en la Constitución de 2008**

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.
2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.
3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
4. Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.
5. Garantizar el desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.
6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.
7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional, y digital, y apoyar los procesos de pos alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.
8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.
9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva

y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

10. Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de al menos una lengua ancestral.
11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.
12. Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública.

### **Plan del Buen Vivir**

Cuando en enero de 2007 iniciamos la construcción del plan nacional de desarrollo 2007-2010, «plan para la revolución ciudadana», no partimos de cero. La propuesta de cambio, definida en el plan de gobierno que el movimiento país presentó a la ciudadanía, en el marco de su participación electoral de los años 2006, 2007, 2008, trazó ya los grandes lineamientos de una agenda alternativa para el Ecuador.

Ahora, nuestro desafío es su consolidación. Por ello, el plan nacional para el buen vivir 2009-2013 plantea nuevos retos orientados hacia la materialización y radicalización del proyecto de cambio de la revolución ciudadana, para la construcción de un estado plurinacional e intercultural y finalmente para alcanzar el Buen Vivir de las y los ecuatorianos.

Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía. Trabajamos por el desarrollo de los y las ciudadanas, fortaleciendo sus capacidades y potencialidades a través del incentivo a sus sentimientos, imaginación, pensamientos, emociones y

conocimientos. Pese a la prioridad del presidente por mejorar la educación sigue existiendo falencias y nos falta mucho para conseguir una educación de calidad.

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

En el art. 12 la potestad de "escoger, con observancia al interés superior del niño, el tipo de institución educativa que considere conveniente para sus representados, acorde a sus creencias, principios, su realidad cultural y lingüística", a la hora de la verdad, es decir, cuando el padre o madre quiere elegir una escuela para sus hijos, ¿no equivale ese enunciado a aquello de yo te ofrezco, busca quién te dé? Y cuando se les obliga a participar en "el gobierno escolar a que pertenezcan", ¿no queda solo como un demagógico enunciado sin concretarse?

### **Congreso Nacional**

En uso de sus facultades constitucionales y legales, expide el siguiente:  
CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños /as y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes,
6. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.
7. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.



## 2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

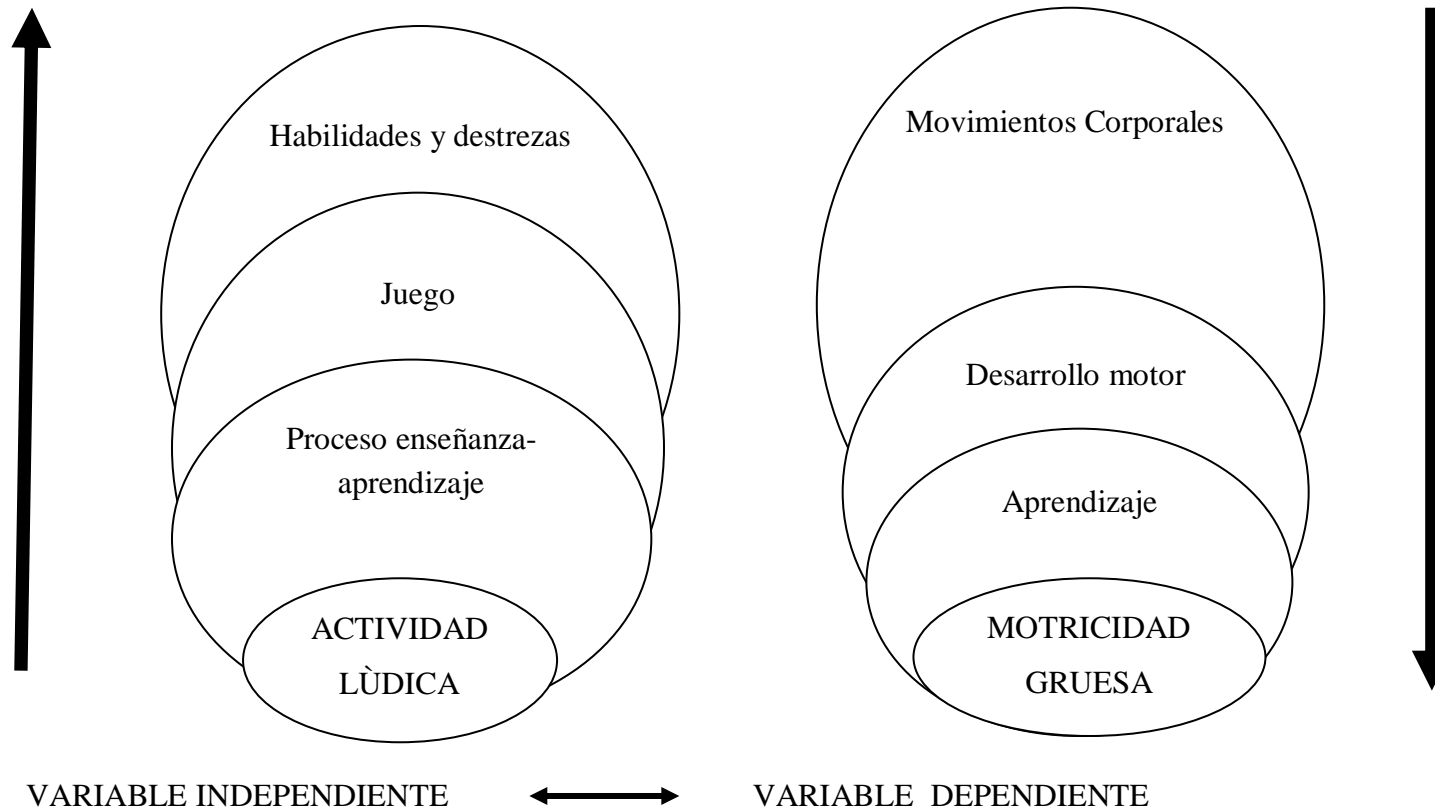
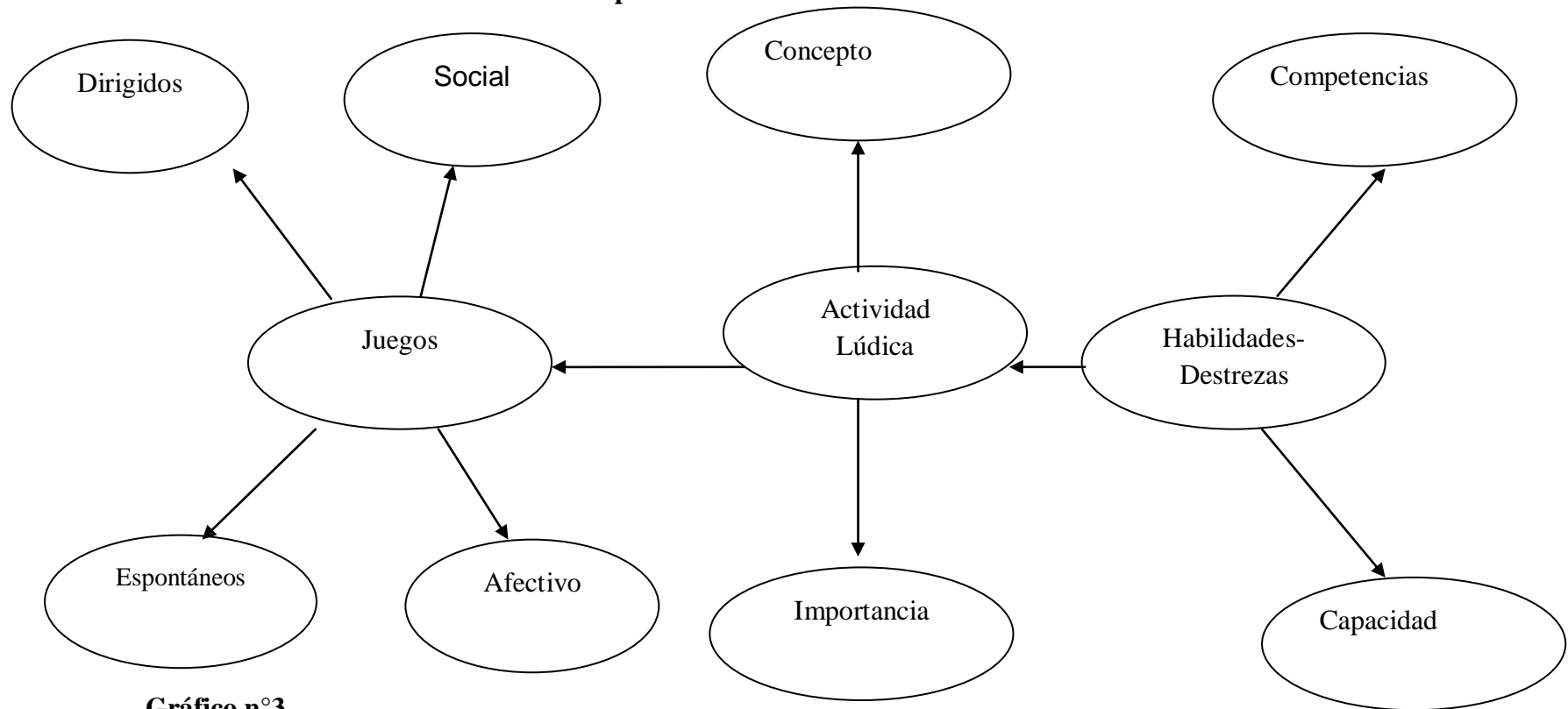


Gráfico n° 2

Elaborado por: Lorena Mendoza

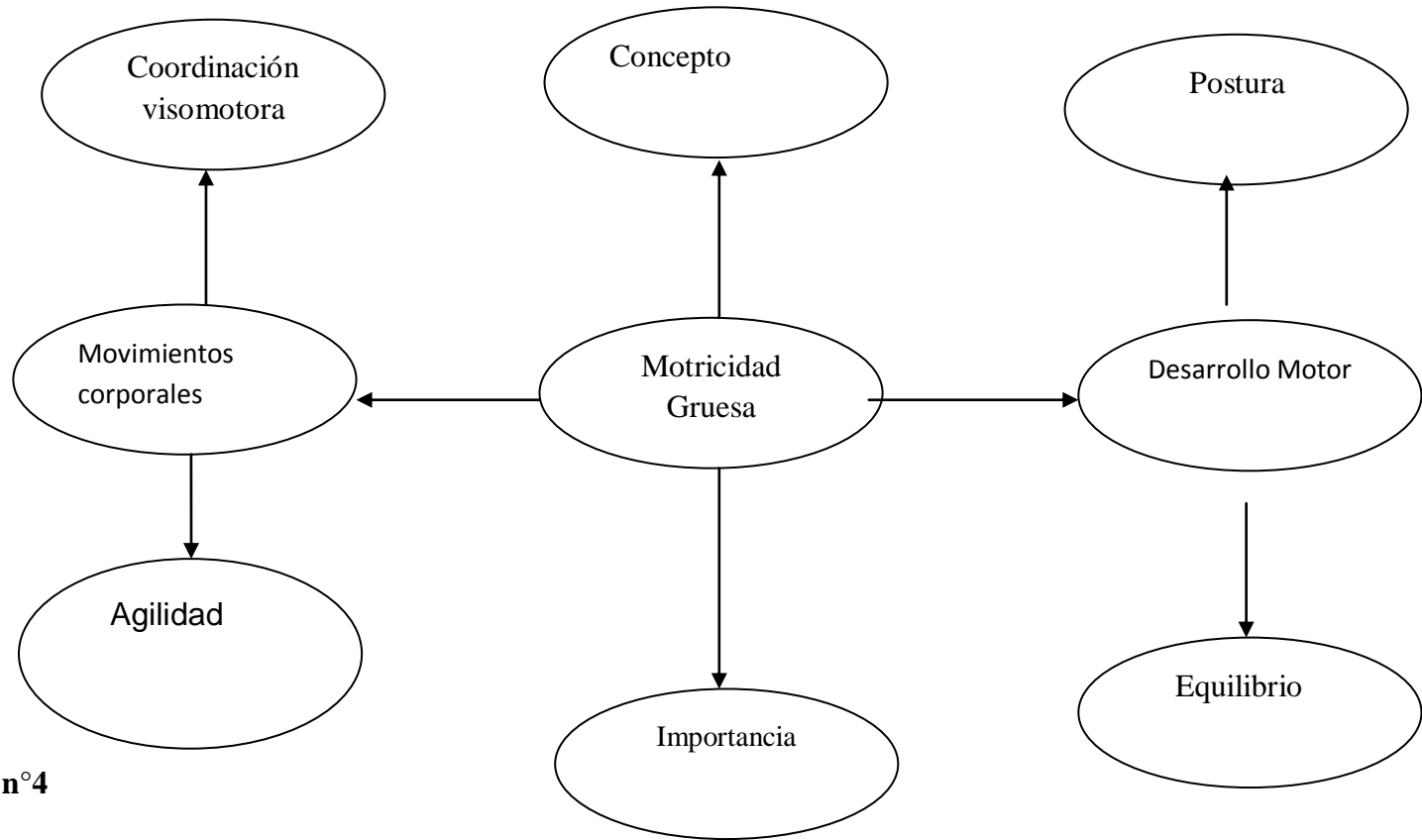
**A. Constelación de la variable Independiente**



**Gráfico n°3**

**Elaborado por:** Lorena Mendoza

**B. Constelación de la variable Dependiente**



**Gráfico n°4**

**Elaborado por:** Lorena Mendoza

## **2. 4.1DESARROLLO VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **Actividades Lúdicas**

DEFINICIÓN: La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento importancia en el intelectual-cognitivo.

Se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentarla creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos

técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

**Clasificación** han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

Juegos para el desarrollo de habilidades.

Juegos para la consolidación de conocimientos.

Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes.

Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes. Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice.

Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

### **Perspectiva De La Lúdica**

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de

Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en "*La formación del símbolo en el niño*" (1973, 2 ° reimpresión.) en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

#### A. Principios teóricos de la Teoría de Piaget:

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1. Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.
2. Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.
3. Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

4. A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.
5. El esquema de "algo para" chupar, p.ej.
6. Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

**B.** El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

Se trata del "juego simbólico"

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora"

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Se trata, finalmente, del "juego de reglas"

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.



"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

RECUERDA.

### **Clasificación tipos de juegos según su Estructura:**

- (1) Juegos de ejercicio sin especial carácter lúdico.
- (2) Juegos simbólicos y de ficción que representan realidades no actuales en el campo perceptivo.
- (3) Juegos con reglas tradicionales transmitidas de generación en generación.

EN RESUMEN.

El juego contribuye a la formación del símbolo en el niño.

Asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo, de su comprensión de ésta.

Entre los 2 y los 4 años aparece el juego simbólico que supone la representación de la imagen mental.

De 4 a 6 años, y como resultado de una vida más colectiva, aparece el juego de reglas y la regla reemplaza al símbolo.

De 6 a 11, el juego adquiere una dimensión más social y las reglas entre jugadores se hacen más complejas, requiriendo una representación simultánea y más abstracta por parte de ellos.

### **Importancia de la Actividad Lúdica**

Pontevedra - 2009-11-19

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

Las Ludotecas también nacen porque los niños de hoy tienen dificultades para jugar con libertad. Se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacio: viviendas reducidas, la calle no contempla lugares para el juego, los parques son lugares poco equipados e inseguros... A esta realidad habría que añadir la merma de posibilidades para encontrarse con compañeros, la dificultad para recibir visitas de amigos y jugar juntos en el propio hogar, las escasas relaciones con los vecinos de portal, la falta de tiempo libre durante el periodo escolar o, simplemente, que muchos

niños ni siquiera tienen hermanos con quienes compartir sus juegos.

Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las Ludotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así una actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo. No son simplemente lugares donde el niño pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.

Así, las Ludotecas, tratan de:

- Rescatar el juego tradicional y contrarrestar los efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta, con alternativas donde se formen imágenes autogeneradas desde el juego creativo y simbólico.
- Ser un espacio para el uso del juego libre y como método de aprendizaje y desarrollo de competencias, habilidades y conductas deseadas.
- Ser una alternativa que, yendo más allá del espacio, se convierta en una filosofía y una institución que promueve el desarrollo de niños críticos y creativos.

Estructurar Ludotecas con esas características equivale a hablar de la Ludoteca como proyecto, lo cual supone comprometerse en su generación siguiendo un plan cuya formulación debería surgir de un proceso genuino de construcción colectiva.

- Que la comunidad y particularmente los niños y las niñas en interacción con el ludotecario y las instituciones realicen el diagnóstico de base.
- Organizar grupos de trabajo desde el inicio con la participación de los niños.
- Dejar claras las reglas de funcionamiento, acordarlas y concertarlas, particularmente el manejo de las estructuras de poder y la toma de decisiones.
- Generar una dinámica de gestión del conocimiento que posibilite a la comunidad

organizar sus saberes, ampliarlos con el conocimiento formal y traducirlos en herramientas y técnicas, y que principalmente alimenten los procesos de reflexión, la toma de conciencia y la capacidad de decisión que cualifique toda la acción.

Todo el proceso de construcción de la Ludoteca ha de estar mediado en esencia por un enfoque pedagógico basado en la comunidad y en la construcción de espacios democráticos, desde el diagnóstico de base, la organización de grupos, las reglas de funcionamiento o la toma de decisiones.

Estos criterios nos permitirán involucrar a los niños y a los padres, lo que nos permitirá trascender la tradición, que ha estado muy marcada por la decisión del adulto de ofertar espacios para los niños, pero sin la intervención de éstos en su diseño, ni en la elección de juguetes o actividades.

En España, las Ludotecas van adquiriendo auge, ya sean promovidas por la propia administración pública o por entidades privadas, proporcionando así un espacio seguro y atractivo para los niños, donde pueden desarrollar habilidades, estimular su afectividad y desarrollar hábitos de convivencia; además de permitir a mayor número de niños acceder a unos recursos lúdicos que normalmente están fuera de sus posibilidades.

A través de este Curso podremos adentrarnos en el mundo de las Ludotecas, conocer aspectos importantes sobre el juego, las características de esta institución, su organización, los requisitos para su creación, los profesionales que en ella trabajan, etc. Nuestro propósito es que a partir de aquí se puedan elaborar proyectos innovadores e interesantes en barrios, pueblos y ciudades donde niños, jóvenes, padres, madres y vecinos encuentren en estos espacios lúdicos un lugar para ser mejores personas, ciudadanos más solidarios y gentes más felices.

## La Actividad Lúdica y el Desarrollo Sicosocial

La actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño. El desarrollo sicosocial como se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distorsionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

Para autores como Vygotski, el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, pero estos tienen un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos.

Estos conceptos giran alrededor del objeto representado y no del acto de pensamiento que los capta. En contraposición, los conceptos científicos están mediatizados por conceptos generales y articulados a un sistema de interrelaciones. Estos conceptos, a diferencia de los espontáneos que son aprendidos en la vida cotidiana, se producen fundamentalmente en la vida escolar o investigativa.

Estos dos procesos se hallan mediados por la producción de signos, es decir de señales, de objetos que se refieren a otros. Y es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual.

Cuando el niño considera que el palo de escoba es un caballo, que un lápiz es un señor, que unas llaves son un carro, no está dependiendo de las características y configuraciones iniciales de los objetos, para asignarles otros significados. Esta

característica del pensamiento simbólico, se ha realizado gracias a la acción, a los movimientos que el niño realiza con estos.

### **Proceso de Enseñanza- Aprendizaje**

Aprendizaje: Llamamos Aprendizaje, al cambio que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta. El que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta.

Proceso de enseñanza-aprendizaje.

La distancia entre las dos situaciones (A y B) es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser cubierto por el grupo educativo (Profesores-alumnos) hasta lograr la solución del problema, que es el cambio de comportamiento del alumno.

Conocer realmente la situación del alumno

Normalmente suponemos lo que el alumno sabe, es y hace, fijándonos en su titulación académica, o en el hecho de estar en un grupo donde la mayoría son de una forma determinada.

No es suficiente suponer cuáles son las habilidades o conductas que posee el alumno por tener una carrera o una profesión. Se requiere conocer las conductas y capacidades que el alumno posee realmente, ya que los objetivos del aprendizaje, se fijan a partir de ellos. Cuanto mayor y más precisa sea el conocimiento más acertadas van a ser, indudablemente, las decisiones que se toman durante el proceso de aprendizaje.

Conocer lo que se quiere lograr del alumno

La primera actividad de quien programa la acción educativa directa, sea el profesor, o un equipo, debe ser la de convertir las metas imprecisas en conductas observables y

evaluables. Por varias razones: Porque es la única posibilidad de medir la distancia que debemos cubrir entre lo que el alumno es y lo que debe ser, porque hace posible organizar sistemáticamente los aprendizajes facilitando la formulación de objetivos y porque es así como una vez realizado el proceso de aprendizaje, podemos observar como éste se produjo realmente, y en qué medida.

#### Ordenar secuencialmente los objetivos

Una vez definidas las distintas conductas que tiene que lograr el alumno, la siguiente actividad fundamental, es ordenarlas secuencialmente, en vistas a un aprendizaje lógico en el espacio y en el tiempo.

#### Formular correctamente los objetivos

Con los dos elementos anteriores claramente definidos, es posible formular los objetivos. Esto es imprescindible para llevar adelante la programación de un proceso de aprendizaje:

Porque nos obliga a fijar claramente la conducta final en términos operativos.

Porque el alumno puede conocer lo que se espera de él, lo cual es elemento motivador y centra en gran medida su esfuerzo.

Porque es la única forma de que el profesor y el alumno puedan en cualquier momento observar y evaluar los logros obtenidos y en qué fase del proceso de aprendizaje se encuentran.

#### Cómo organizar el proceso de aprendizaje

El que programa parte de la realidad que le rodea, con ella cuenta y en ella se basa. No puede programarse sin tener claros los recursos económicos, medios, elemento humano, espacios y tiempos de los que se dispone. Más arriba hablábamos también del momento en que se encontraba el alumno, como dato fundamental.

Hay que formar el grupo óptimo para cada tipo de actividad. Puede ser que el número ideal varíe de un objetivo a otro. Habrá actividades que requieran un tratamiento de grupo grande, o de grupo de trabajo, o individual.

En un proceso de interacción profesor-alumno, los roles de ambos deben cambiar con suficiente flexibilidad. De la actitud tradicional: Profesor que imparte conocimientos y el alumno que recibe pasivamente, se pasa a una multiplicidad de actividades que requieren un cambio de actitud en los participantes.

Está suficientemente probada la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. Se debe atender a ella, ya que las actividades, en vistas a una motivación, se pueden organizar de muy distinta manera.

Seleccionar medios y recursos adecuados

Ya sea transmitir un contenido, para que sirva de actividad al alumno o al profesor, o como instrumento de evaluación, los medios que se seleccionan deben ser capaces de:

Permitir obtener el tipo de respuesta requerido del alumno para comprobar el logro del objetivo.

Ser adecuados al propósito para el que se transmiten los datos.

Ajustarse a las limitaciones del medio ambiente en el que se va a operar (personal, tiempo, materiales, equipos y facilidades con que se cuenta).

Los recursos son múltiples, pero hay que seleccionar el medio más adecuado para el objetivo que se pretende:

Cómo evaluar el cambio que se produce

Estableciendo una metodología clara para la recogida, organización y análisis de la información requerida con el fin de evaluar las situaciones educativas.



Planteando y desarrollando los niveles de evaluación en el alumno, en los componentes del grupo, empresa, etc., en los materiales empleados, en el mismo proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Importancia del Proceso Enseñanza-Aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

El aprendizaje es una de las funciones más importantes ya que en este intervienen diversos factores en los cuales los seres humanos van adquiriendo nuevas experiencias que les va dejando un nuevo aprendizaje, cabe mencionar que dicho aprendizaje está relacionado con la educación y el desarrollo personal, a través de estos se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Existen cuatro factores fundamentales para llevarse a cabo el aprendizaje, los cuales son: Inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación. Cada factor es de suma importancia para tener un aprendizaje satisfactorio. Otro modelo de suma importancia es la entrevista, es un diálogo entablado entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interrogan y el o los entrevistados que responden.

Se trata de una técnica o instrumento empleado para diversos motivos, investigación, medicina, selección de personal. Una entrevista no es casual sino que es un diálogo interesado.

Dentro de los niveles que actúa la entrevista se encuentra el nivel cognitivo, lo primero que el orientador debe realizar en la entrevista es llegar al conocimiento de cuál es el modelo representacional de la realidad que posee el entrevistado, con el fin de que éste la pueda reestructurar nuevamente cambiando su visión de la realidad: No son los hechos o los acontecimientos externos los que cambian, sino...

### **Elementos que intervienen en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje**

El educador: pues es quien planifica determinadas actividades para los estudiantes y que pretende el logro de determinados objetivos educativos. Al final del proceso evaluará a los estudiantes para ver en qué medida se han logrado. Los estudiantes: son quienes obtienen el aprendizaje y alcanzan el logro establecido por el educador, mediante el uso correcto de las instrucciones dadas.

Los objetivos educativos que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden ser de tres tipos: Herramientas esenciales para el aprendizaje: lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", junto con las técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo.

Estas son dirigidas por el educador y realizados por el educando. Contenidos básicos de aprendizaje: son todos los conocimientos teóricos y prácticos, los cuales exponen la calidad de la cultura en que se desarrolla una persona, así como el desenvolvimiento diario y las capacidades y habilidades que posee para enfrentar cualquier situación.

Valores y actitudes: son bastante importantes pues en ellos se mostraran todas las actitudes positivas y negativas, como lo pueden ser: actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad.

El contexto: en el que se realiza el acto didáctico. Según cuál sea el contexto se puede disponer de más o menos medios, habrá determinadas restricciones (tiempo, espacio...), etc. El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y la transferencia.

### **El Juego**

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física.

Por supuesto que como consecuencia de esta cuestión que mencionaba, los juegos servirán para que las personas desarrollen habilidades mentales, como ser la rápida resolución de problemas, si es que la persona ha sido afecta de toda la vida a los conocidos juegos de mente o de ingenio, en tanto, los que por el contrario, han sabido destacarse en aquellos juegos que implicaban la utilización del cuerpo, seguramente, son más propensos a ofrecer una resistencia y capacidad corporal más desarrollada y evidente que aquellos que no la ostentan.

Respecto de las metodologías de los juegos, nos encontramos con que estos cuentan con reglas claras o reglamentos que cada participante o jugador deberán respetar a rajatabla si quieren participar en él y luego continuar siendo parte del juego, porque obviamente el desconocimiento o la falta de respeto a alguna de estas implicarán la sanción o expulsión del mismo.

En tanto, respecto del resultado que es aquello que más se disfruta y se recuerda del juego, las cosas también son claras y sin matices: habrá por un lado un ganador y por el otro un perdedor, que llegaron a tales circunstancias por aplicar la mejor estrategia o fuerza posible para resolverlo y la peor, respectivamente.

Si bien el juego es una actividad más propia de la infancia, los adultos también la despuntan para descargar su estrés y sin dudas es una actividad de estricta realización cuando se es niño ya que implica una interacción social que ayudarán al individuo en desarrollo a aprender y acostumbrarse a la vida en un entorno social.

### **Beneficios del Juego**

Investigadores citados por la revista Time confirman que jugar al aire libre hace a los infantes más productivos en la escuela. Pero ésta no es la única ventaja que ofrecen las actividades lúdicas a los pequeños. La psicóloga infantil Marilex Pérez recuerda por qué es importante dejar que los niños se diviertan.

"Desde que nace, el niño encuentra en la llamada estimulación temprana la manera de irse diferenciando del mundo, conociendo su lugar en él, adquiriendo su propia personalidad, entendiendo de roles y socializando. Además, el juego es la herramienta natural con la que expresa sus sentimientos de rabia, miedo, alegría o tristeza". Para la especialista, son algunos de los beneficios que aporta en los pequeños:

**Fortalece la Autoestima.** "A través del juego, el niño comienza a hacer amigos y socializar. Cuando el niño comienza a jugar a ser enfermero, médico, doctor, papá o policía, va entendiendo de roles y aprendiendo a relacionarse con otros, lo cual va armando su experiencia de lo que hará como adulto.

El juego también permite propiciar el encuentro con otros. El juego le va permitiendo conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades y contribuir en la construcción de su autoestima".

**Mejora condiciones Corporales y Disciplina.** La actividad lúdica al aire libre se ha perdido por la irrupción de los videojuegos, el ajetreo de la vida urbana y la inseguridad. Marilex Pérez cree necesario que los niños hagan actividad física porque eso los mantiene pegados al mundo real.

"No soy contraria a los videojuegos, pero hay que lograr equilibrio. Los muchachos deben ver naturaleza, conocer cómo son los árboles, que sepan lo que es una pelota o que puedan tocar la tierra porque eso les permite estimular sus sentidos, experimentar.

A esto se suman las bondades que para el desempeño escolar parece tener el juego al aire libre. Una revisión de 14 estudios psicológicos realizada por investigadores de la VU University de Holanda y reseñada por la revista Time en su website sostiene que la actividad física lúdica mejora la capacidad de aprendizaje en los niños.

"El estudio mostró que a mayor actividad física en los pequeños, más altas sus calificaciones en la escuela, particularmente en áreas básicas como matemática, gramática y lectura -se lee en [www.time.com](http://www.time.com)-. Ser más activo puede mejorar el flujo de sangre al cerebro y proveer mayor oxígeno a las células involucradas en el aprendizaje y la atención.

**Desarrolla Habilidades Cognitivas y Motrices.** "Los juegos de rol (la casita, mamá y papá, policías y ladrones, el doctor, etcétera) suelen ayudar a construir la autoestima del niño, mientras otros contribuyen con sus capacidades cognitivas, como por ejemplo los que estimulan su pensamiento abstracto, porque les enseñan cómo resolver problemas, imaginar situaciones y soluciones.

Por otra parte, los videojuegos son muy útiles para estimular la motricidad fina de los muchachos, porque suelen exigirle mucha precisión con dedos o brazos, sin contar con que permiten al niño adquirir habilidad viso espacial, es decir, conocer de distancia o profundidad.

Es importante mantenerse atento a los contenidos de los juegos, incluyendo los de video, porque aquellos que estimulan la agresividad o actividades antisociales como la el robo o el asesinato pueden alterar la personalidad del muchacho".

**Permite Detectar Trastornos.** A través del juego, los psicólogos infantiles podemos identificar si un niño tiene dificultades físicas o psíquicas, si tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, autismo o problemas de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza o de si juega o no.

Por ejemplo, si un niño tiene un patrón de juegos agresivos persistente, muy probablemente necesite atención por un conflicto emocional o porque podría estar desarrollando un trastorno antisocial. Si por el contrario, no juega o no se involucra con otros de su edad, el pequeño podría tener un problema neurológico o una depresión.

**Vincula a la Familia.** "Muchos padres acuden a consulta porque sus niños no les hacen caso. Y uno de los factores más comunes detrás de esta situación es el poco tiempo que papás y mamás dedican a jugar con ellos. Es muy difícil poner disciplina o negociar reglas con tu hijo si no lo conoces.

## **Habilidades y Destrezas**

### **Habilidades**

El concepto de habilidad proviene del término latino *habilitas* y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

Por ejemplo: “Para solucionar este tipo de problemas se necesita una habilidad especial”, “El delantero portugués marcó dos goles que volvieron a demostrar su gran habilidad”, “La falta de habilidad del ministro para lograr la armonía en su grupo de trabajo fue el detonante que llevó a su despido”.

En otras palabras, la habilidad es un cierto nivel de competencia de un sujeto para cumplir con una meta específica: “Ricardo tiene una gran habilidad para resolver problemas matemáticos”.

En el caso de este último ejemplo, puede hablarse de habilidad matemática, que es la capacidad para emplear cifras con efectividad y para completar un proceso de raciocinio de manera adecuada. De acuerdo a la clasificación propuesta por el norteamericano Howard Gardner, la habilidad matemática es una clase de inteligencia que utiliza de forma correcta el pensamiento perteneciente al ámbito de la lógica.

Las personas con habilidad matemática, por lo tanto, tienen facilidad para trabajar con funciones, proporciones y otros elementos abstractos.

No obstante, no podemos pasar por alto el hecho de que, además de este tipo de habilidad, existen otras clasificaciones que permiten determinar las distintas variantes de aquella. En concreto, es frecuente hablar de lo que son las habilidades sociales que pueden definirse como todas aquellas capacidades que tiene una persona para llevar a cabo lo que son las relaciones de tipo interpersonal.

Así, se hace referencia a la capacidad para comunicarse, para tener empatía o para negociar. Asimismo también es muy importante hablar de las habilidades cognitivas. Estas son las que se refieren a aquellas que tiene una persona que es capaz de solucionar diversos problemas, de comprender que una determinada acción tendrá una serie concreta de consecuencias o de tomar una serie de decisiones.

La tercera clase de habilidades generales más importantes son las llamadas de tipo comunicativo, que son aquellas que determinan la capacidad de alguien para llevar a cabo el análisis de la influencia que pueden tener otras personas o incluso los medios de comunicación. Y eso sin olvidar que también hará lo mismo con los valores o las normas que estén establecidas en la sociedad.

A todo ello habría que añadir que es frecuente que dentro del ámbito laboral se haga referencia a las habilidades del trabajador. En concreto, las que son más valoradas en un profesional son la creatividad, la destreza manual, el liderazgo, la capacidad lingüística o la destreza de tipo mecánico. Todas ellas determinarán que aquel sea un empleado competente, eficaz e importante para cualquier empresa.

Cabe destacar que la habilidad puede ser una aptitud innata (es decir, transmitida por la vía genética) o desarrollada (adquirida mediante el entrenamiento y la práctica). Por lo general, ambas cuestiones se complementan: una persona puede haber nacido con habilidad para jugar al tenis, pero tendrá que entrenar muy fuerte si quiere desarrollar su talento y poder competir a nivel profesional.

### **Destrezas**

La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad. María presenta una enorme destreza a la hora de la realización de deportes acuáticos, los años dedicados a la práctica de la natación la han ayudado muchísimo.



Especialmente, la destreza está vinculada a trabajos físicos o manuales.

Por tanto, la destreza física resulta ser una pieza fundamental en la formación del deportista y también una cuestión imprescindible a la hora de querer conseguir un rendimiento óptimo en la competición que se quiera participar. Una buena preparación física repercutirá de manera positiva en las cualidades técnicas y tácticas de la práctica de cualquier deporte.

La destreza en combinación con la preparación física y con los ejercicios físicos hará que el deportista desarrolle una serie de cualidades motrices tales como la resistencia, coordinación, agilidad, flexibilidad, fuerza, velocidad y relajación.

El deportista bien preparado físicamente es fácil de reconocer porque principalmente se destacará por una coordinación motriz impecable, resistencia a la fatiga física y la presentación de reservas energéticas.

La principal misión de las destrezas es lograr el mejoramiento de las cualidades físicas del sujeto, tales como la resistencia, la fuerza, la velocidad, la flexibilidad y elasticidad, equilibrio y agilidad.

Los ejercicios que conformarán la destreza física deberán ser escogidos de acuerdo a determinadas características como ser la constancia, la respuesta del organismo, la cantidad, la intensidad y la recuperación, entre otras.

### **2.4.3 DESARROLLO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

#### **Movimiento Corporal**

Es el movimiento de todo o parte del cuerpo, especialmente de una o varias articulaciones. Algunos tipos de movimientos del cuerpo son la abducción, la aducción, la extensión, la flexión y la rotación.

La mecánica corporal implica el funcionamiento integrado de los sistemas musculoesquelético y nervioso, así como la movilidad articular.

### Principios de la Mecánica Corporal

#### Levantamiento

#### Tirar y empujar

#### Pivotar o girar

#### Levantamiento

Cuando una persona levanta o transporta un objeto, el peso del objeto pasa a formar parte del peso de la persona. En el cuerpo las articulaciones son el punto de apoyo y los huesos del esqueleto actúan como palancas

#### Tirar y Empujar

Una persona mantiene el equilibrio con menos esfuerzo la base de apoyo se agranda en la dirección en la que se va a producir el movimiento o al contrario

#### Pivotar o Girar

La pivotación o el giro es la técnica en la que el cuerpo gira de forma que evita la rotación de la columna.

### Movimiento de las Articulaciones Sinoviales

#### Flexión

#### Extensión

#### Hiperextensión

#### Abducción (aleja, línea media)

#### Aducción (acerca, línea media)

#### Rotación

#### Circunducción (mov. Circular distal)

#### Flexión:

Movimiento de aproximación entre huesos o partes del cuerpo por la acción de uno o más músculos.

#### Extensión:

Cuando una parte del cuerpo se aleja de otra parte del cuerpo, pivotando en una articulación.

**Hiperextensión:**

Extensión de un miembro o de un segmento de miembro al de los límites normales.

**Abducción (aleja, línea media):**

Movimiento de un miembro o un segmento del miembro al separarse de la línea media del cuerpo.

**Aducción (acerca, línea media):**

Movimiento que acerca el eje a la extremidad a la línea media del cuerpo.

**Rotación:**

La posición corporal debería ser siempre la misma, siendo la rotación solo de las caderas.

**Circunducción (mov. Circular distal):**

La Posición Corporal que se realiza deforma circular pero que dita de un espacio.

### **Desarrollo Motor**

El estudio de la evolución de las capacidades motrices comporta la necesidad de tener que abordar este proceso evolutivo a través de diferentes fuentes (genéticas, psicológicas, pedagógicas...), puesto que el conocimiento en profundidad del desarrollo motor nos obliga a hacerlo desde la óptica del desarrollo humano. Lo desarrollo de la motricidad va emparejado con el resto de los componentes de la conducta.

El crecimiento es un fenómeno dinámico que se produce desde el momento mismo de la fecundación. El ritmo de crecimiento varía con la edad, a pesar de que con dos claras aceleraciones: la primera durante los dos o tres primeros años de vida, y la segunda durante la adolescencia.

La conducta humana está constituida por una serie de dominios, ninguno de los cuales puede contemplarse por aislado. Hay que establecer las características de cada uno de estos ámbitos que configuran la personalidad humana en las diferentes edades con la intención y necesidad de agrupar por espacios cronológicos las edades que se caracterizan por elementos comunes en nivel de desarrollo motor.

### **Importancia del Desarrollo Motor**

El desarrollo motor sigue un patrón el cual va paralelo al proceso de maduración neurológica, dicho patrón corresponde al Céfalocaudal, “que se refiere a la progresión gradual en el control del movimiento muscular de la cabeza a los pies y que está presente en la fase prenatal, fetal, y más tarde en el desarrollo postnatal” (Ministerio de Educación Pública, 1996, p.16) y al Proximodistal: “que se refiere a la progresión gradual en el control muscular del centro del cuerpo hacia las distintas partes.

Con base a esta definición se puede afirmar que el niño requiere primero tener control de los músculos grandes de su cuerpo para poder luego desarrollar los músculos más finos. Es importante aclarar que dentro del desarrollo motor existe una clasificación la cual es: Desarrollo motor grueso y Desarrollo motor fino.

Por su parte la Motora fina corresponde al control de los movimientos finos (pequeños, precisos), como por ejemplo señalar de manera precisa un objeto pequeño con un dedo en lugar de mover un brazo hacia el área en general. “Abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos, sostenerlos, y manipularlos en forma cada vez más precisa” (Hernández y Rodríguez, 2000, p. 16).

La motora gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco,

mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo (Hernández y Rodríguez, 2000, p. 16).

### **Características del Desarrollo Motor**

Desarrollo Motor El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, esto quiere decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre se van acumulando las funciones simples primero, y después las más complejas. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de la habilidad.

La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano. Para describir el desarrollo del movimiento se divide en motor grueso y motor fino.

El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

Desarrollo motor grueso Primero debe sostener la cabeza, después sentarse sin apoyo, más tarde equilibrarse en sus cuatro extremidades al gatear y por último, alrededor del año de edad, pararse y caminar. La capacidad de caminar en posición erecta es una respuesta a una serie de conductas sensoriales y motoras dirigidas a vencer la fuerza de gravedad.

## **Aprendizaje**

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta.

La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su

estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

### Teorías sobre el aprendizaje

Según lo define Isabel García, el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que nos suceden en la vida diaria, de este modo se adquieren conocimientos, habilidades, etc. Esto se consigue a través de tres métodos diferentes entre sí, la experiencia, la instrucción y la observación.

Según Patricia Duce una de las cosas que influye considerablemente en el aprendizaje es la interacción con el medio, con los demás individuos, estos elementos modifican nuestra experiencia, y por ende nuestra forma de analizar y apropiarnos de la información. A través del aprendizaje un individuo puede adaptarse al entorno y responder frente a los cambios y acciones que se desarrollan a su alrededor, cambiando si es esto necesario para subsistir.

Existen muchas teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos acceden al conocimiento, como la de Pávlov, quien afirma que el conocimiento se adquiere a partir de la reacción frente a estímulos simultáneos; o la teoría de Albert Bandura en la cual se dice que cada individuo arma su propia forma de aprender de acuerdo a las condiciones primitivas que haya tenido para imitar modelos. Por su parte, Piaget la aborda analizando exclusivamente el desarrollo cognitivo.

En las teorías del aprendizaje se intenta explicar la forma en la que se estructuran los significados y se aprenden conceptos nuevos. Un concepto sirve para reducir el aprendizaje a un punto a fin de des complejizarlo y poder asirlo; sirven no sólo para identificar personas u objetos, sino también para ordenarlos y encasillar la realidad, de forma que podamos predecir aquello que ocurrirá. Llegado este punto, podemos afirmar que existen dos vías para formar los conceptos la empirista (se realiza mediante un proceso de asociación, donde el sujeto es pasivo y recibe la información

a través de los sentidos) y la europea (se consigue por la reconstrucción, el sujeto es activo y se encarga de construir el aprendizaje con las herramientas de las que dispone)

Para concluir diremos que el aprendizaje consiste en una de las funciones básicas de la mente humana, animal y de los sistemas artificiales y es la adquisición de conocimientos a partir de una determinada información externa.

Cabe señalar que en el momento en el que nacemos todos los seres humanos, salvo aquellos que nacen con alguna discapacidad, poseemos el mismo intelecto y que de acuerdo a cómo se desarrolle el proceso de aprendizaje, se utilizará en mayor o menor medida dicha capacidad intelectual.

Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

### **Importancia del Aprendizaje**

El mundo que nos rodea nos brinda una gran cantidad de Estímulos en todo momento, contemplándose una infinidad de respuestas dependiendo de lo que éstos generen en nuestro organismo a través de los Órganos Sensoriales, que están conectados directamente con nuestro Sistema Nervioso y permiten enviar a través de él la información que nuestro Cerebro procesa y es captada por nosotros como una Percepción Sensorial, que nos permite interactuar con el medio.

Esta información puede ser almacenada en nuestra Memoria para poder ser utilizada en futuras Acciones Volitivas, siendo éstas las que surgen como impulso propio y no



por acción automática de nuestro organismo (como lo es la Digestión, Respiración o las funciones de nuestro Sistema Circulatorio) formando parte además de nuestra Experiencia y Habilidad que nos permite conocer previamente cómo actuar ante determinadas situaciones.

Este mecanismo funciona en forma dinámica, y está en constante modificación, por lo que podría evidenciarse a tal como un Constante Aprendizaje que permite reformar nuestras Habilidades, Conocimientos o Conductas ante situaciones específicas, o bien elaborar una forma de actuar aplicable a una gran cantidad de casos, dependiendo entonces de qué estímulo se trate.

Tiene una estrecha igualdad con el concepto de Educación y Enseñanza, ya que con el desarrollo de nuestros conocimientos y haciendo un mayor provecho de nuestro intelecto, podemos resolver las situaciones más complejas, para lo cual se nos enseña además a Razonar Conceptos y a resolver distintas Problemáticas mediante el ejercicio, por ejemplo, de las Matemáticas.

Pero no solo el aprendizaje está ligado a las Acciones Intelectuales, sino que además contempla aquellas Actividades Físicas que requieren de un perfeccionamiento o la aplicación de una Técnica o Metodología, como puede ser el aprendizaje de una Disciplina Deportiva como también alguna destreza en la Danza o Gimnasia en la que no solo debemos ejercitar nuestro cuerpo sino también incorporar conceptos.

### **Características del Aprendizaje**

Podemos reconocer en el aprendizaje las siguientes características:

1. El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe

activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.

2. Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno (que no exista un alto nivel de ruido o factores distractivos, por ejemplo).
3. Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.
4. El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender, ya que no se aplicarán las mismas estrategias para aprender a andar en bicicleta, para aprender a sumar, para aprender un hecho histórico o para ubicarse geográficamente.
5. Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
6. Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.
7. Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
8. El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones

problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.

9. El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (metacognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente.

### **Motricidad Gruesa**

Para describir el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

Este desarrollo va en dirección cefalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Se considera dentro de los parámetros naturales:

§ El control cefálico a los 2 meses.

§ Sed estación a los 6 meses.

§ Gateo a los 9 meses, aunque no siempre se gatea antes de andar.

§ Bipedestación a los 10 meses.

§ De ambulación a las 12 meses.

Debemos alarmarnos cuando:

§ No control cefálico a las 4 meses

§ No sed estacion a las 9 meses

§ No marcha a las 18 meses

Descripción:

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño.

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo.

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

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

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

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

Ejercicios para desarrollar la Motricidad Gruesa son:

- Pedir al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos.
- Todos estos segmentos gruesos y finos serán nombrados en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo.
- Guiar al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad.
- Armar rompecabezas del cuerpo humano. Si el maestro no tuviera este material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer en 6, 8 y 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina.
- Subir y bajar escaleras.
- Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.
- El Docente proyectará luz con un espejo en la sombra, para que el niño trate de coger la luz, el maestro cambiará constantemente de posición; en caso de que el día estuviera nublado puede utilizarse una linterna.
- Bailar en diferentes ritmos procurando que el niño tome el ritmo de la música constantemente.

- Disponer con el Docente de Educación Física ejercicios de coordinación muscular especialmente marchas y equilibrio.
- Para ejercitar la independencia segmentaria: pida al niño que, mientras con una mano frota sobre su pupitre, con la otra realice golpes coordinados en la misma superficie.
- Ejercicios de balanceo: en una tabla de 30cm. x 40cm., clavada en una superficie cilíndrica, el niño se balanceará, primero con la ayuda del maestro y posteriormente solo, procurando siempre la coordinación de movimientos.
- Con el grupo, imitar sonidos producidos por animales, en diferentes tonalidades: bajos y altos, pueden ser de: gato, perro, pato, gallina, vaca, león, oso, elefante y caballo.
- Practicar los juegos populares: el gato y el ratón, rayuela, sin que te roce, estatuas, el tren, el primo, saltar soga.

Cuando preocuparse por la Motricidad Gruesa

No todos los niños siguen las etapas al pie de la letra. El momento de preocuparse, depende de la edad y ante cualquier duda, se debe conversar con el pediatra del niño.

Hay que recordar que los problemas de desarrollo de la motricidad gruesa no necesariamente implican problemas psicomotores. Muchas veces niños con problemas auditivos o a la vista no pueden desarrollarse bien en este ámbito.

Antes de los seis meses: deben sostener la cabeza, expresar sentimientos, reírse y compartir con su entorno.

Al primer año: debe ser capaz de sentarse y apoyarse y emitir sonidos, aunque sean balbuceos.

A los dos años: si el niño no camina o no tiene lenguaje.

A los tres años: ya se debe notar el desarrollo motor más complejo, si no salta o no demuestra interés por el entorno es minuto de preocuparse.

A los cuatro años: un niño que se descordina mucho, que se cae muy seguido y que no es capaz de escalar. Basta con verlo jugar junto a sus amigos, si está muy atrás respecto a ellos.

A los cinco años: el niño ya debería tener la motricidad gruesa completa a grandes rasgos, aunque en algunas cosas sea un poco torpemente. Si no es así, y se notan dificultades graves en sus movimientos se debe consultar al pediatra.

¿Cuáles son las destrezas motoras gruesas?

Habilidades motoras en los músculos grandes del cuerpo que permiten funciones como caminar, patear, sentarse derecho, levantar y lanzar una pelota. Habilidades bruto de una persona depende tanto de motor tono y fuerza muscular. Tono muscular bajo, o hipotonía, es una característica de varias enfermedades discapacitantes, tales como el síndrome de Down, trastornos genéticos o los músculos, o del sistema nervioso central.

Capacidad en motricidad gruesa es una habilidad crítica:

Las habilidades motoras gruesas son importantes para el movimiento del cuerpo principal, tales como caminar, mantener el equilibrio, la coordinación, saltar y alcanzar. Motricidad gruesa habilidades compartir conexiones con otras funciones físicas.

La capacidad de un estudiante para mantener el apoyo de parte superior del cuerpo, por ejemplo, afectará a su capacidad de escribir. La escritura es una habilidad motora fina. Los estudiantes con pobres desarrollo motor grueso, pueden tener dificultad con actividades tales como escribir, sentado en una posición de alerta, erguido para ver la actividad del aula, y la escritura en una pizarra.

Subsanar las deficiencias motoras:

Si usted sospecha que su niño tiene deficiencias motoras que pueden afectar a su educación, discutir esta posibilidad con el equipo de IEP de su hijo. La evaluación de un físico y / o terapeuta ocupacional puede determinar qué tan grave es el problema y proporcionar una terapia para mejorar las habilidades de su hijo en motricidad gruesa.

El equipo del IEP utilizar las evaluaciones de los terapeutas y otros datos de la evaluación para determinar si su hijo necesita terapia regular como un servicio relacionado. Si su hijo necesita terapia para beneficiarse de la instrucción especialmente diseñada, estos servicios se escribirán en el programa de educación individual.

Aprenda sobre las etapas del desarrollo infantil y el desarrollo motor grueso:

Los niños crecen y se desarrollan en etapas. Aprenda sobre el desarrollo infantil y cómo desarrollar las habilidades motoras de la infancia a través de años de escuela primaria.

Habilidades de Motricidad Gruesa:

Las habilidades motrices en niños de edad preescolar mejorar en gran medida. Un promedio de 5 años de edad del niño puede andar en bicicleta, subir una escalera, un columpio, lanzar, atrapar y patear una pelota.

Algunos pueden patinar, esquiar o andar en bicicleta, las cuales requieren de la práctica y la coordinación del cerebro. Un niño de tres años no se puede saltar en un pie, pero en el momento en que el niño tiene cinco años, su cerebro ha madurado lo suficiente como para que él sea capaz de dominar esta habilidad.



Algunas de las destrezas motoras gruesas que un niño debe ser capaz de hacer por la edad preescolar:

1. Ejecutar
2. Caminar en línea recta
3. Saltar
4. Trepas
5. Pies alternativos para bajar escaleras
6. Marchar
7. Pararse en un pie por 5-10 segundos
8. Caminar hacia atrás
9. Lanzar una pelota

Peso de estado y de habilidad motora gruesa en niños de kínder

Finalidad: las tasas de obesidad infantil están aumentando a nivel mundial. La actividad física es una variable que influye en el comportamiento estado de peso. La participación en la actividad física requiere un dominio básico de la motricidad gruesa en la primera infancia. El propósito de este estudio fue examinar la relación entre el nivel de habilidad motora gruesa y el peso de una muestra representativa nacional de niños en edad de jardín de infantes.

Métodos: Índice de masa corporal rango percentil se calculó para 4650 niños de la primera infancia-Estudio Longitudinal de cohortes de nacimiento. Los niños fueron clasificados en categorías de peso inferior al normal, saludable, sobrepeso u obesidad, según los Centros para el Control y la Prevención de criterios. El Inventario de Evaluación Temprana revisado se utilizó para evaluar el nivel de habilidad motora gruesa.

Resultados: Los niños con obesidad muestran niveles de habilidades motoras inferiores brutos en comparación con sus pares de peso saludable. Mayores diferencias se observaron en el locomotor y habilidades de equilibrio.

Conclusiones: Los médicos deben considerar el ajuste de las expectativas de motricidad gruesa para las tareas del aparato locomotor o la estabilidad en los niños pequeños con obesidad.

Evaluar la efectividad del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños

A los niños, es preciso robustecerles el cuerpo a medida que se les robustece el espíritu, es por ello que el objetivo como docente está encaminado a formar ciudadanos con un desarrollo pleno; desde las edades más tempranas, siendo detectadas insuficiencias en el desarrollo de habilidades motrices en los niños y las niñas del sexto año de vida.

El autor considera que esta investigación posee gran importancia ya que en las actividades los medios de enseñanza empleados no son los que están establecidos correspondiendo al año de vida, imposibilitando lograr que los niños y las niñas adquieran habilidades motrices gruesas, siendo esto uno de los logros que más deben alcanzar los niños.

Como resultado de observaciones realizadas a los niños se pudo constatar que estos presentan serias dificultades en las distintas habilidades que se trabajan en este ciclo por existir insuficientes medios de enseñanzas, por lo que fue necesario tener en cuenta indicadores que permiten evaluar el estado actual del problema, que a continuación se relacionan:

Realizan cuadrúpeda sobre escalera inclinada

Escalan por escalera inclinada

Realizan suspensión sin apoyo al escalar

Trepan por barra vertical o cuerda.

Medio de enseñanza para potenciar el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los niños y las niñas

Como objeto de investigación: El proceso del desarrollo de habilidades motrices en los niños y las niñas de Educación Preescolar. Campo de acción: La motricidad gruesa en las actividades de Educación Física los niños y las niñas del cuarto ciclo. El Objetivo general: Aplicar un medio de enseñanza para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en las actividades de Educación Física en los niños y las niñas del cuarto ciclo.

Para la que se proponen las siguientes Objetivos Específicos:

1. Elaboración de los fundamentos teóricos que sustentan el Programa de Educación Física.
2. Diagnosticar el estado actual del problema.
3. Elaboración de propuestas de medios de enseñanza para dar cumplimiento al Programa de Educación Física en el cuarto ciclo.
4. Validación de los resultados finales.

Hipótesis: Si en las clases de Educación Física de los niños de la edad preescolar de la escuela Hermanos Lara se utilizara medios de enseñanzas que motiven la ejecución de los ejercicios y los juego correspondientes se obtendría un mejor resultado en el desarrollo de las habilidades motrices.

Definición de trabajo.

Control de las variables.

Variable dependiente.

Desarrollo de habilidades motrices en los niños y niñas de la edad de preescolar de la Escuela Primaria "Hermanos Lara".

Variable independiente.

Medio de enseñanza que motive la ejecución de los ejercicios y los juegos.

Concepto de Educación Física:

Proceso pedagógico encaminado al desarrollo físico del individuo a través del mejoramiento funcional del organismo, de sus habilidades motrices desarrolladas, de convicciones que le permiten cumplir tareas que la sociedad le señale en lo social, militar y laboral.

Habilidad Motricidad

Según Petrovski la habilidad motriz es la manipulación externa de la capacidad de aprovechar los datos, los conocimientos, los hábitos adquiridos, operar con ellos para la explicación de las propiedades, de las cosas y la resolución exitosa de determinada tarea teórica y práctica.

Ejercicios:

Son aquellos tipos de actividad motora del hombre que se utiliza para darle solución a las tareas de la cultura física, de acuerdo con sus leyes objetivas. Es el medio fundamental de la cultura física.

## **2.5 Hipótesis**

La actividad lúdica incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer grado de educación básica de la escuela “La Condamine”, parroquia de Tababela, cantón Quito, provincia de Pichincha.

## **2.6 Señalamiento de las variables**

Variable Independiente: Actividad lúdica.

Variable Dependiente: Motricidad gruesa.

## **CAPÍTULO 3**

### **METODOLOGÍA**

#### **Enfoque**

La investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo. Cualitativo porque analiza una realidad socio educativa con la ayuda del marco teórico y cuantitativo porque a través de las encuestas y entrevistas se obtendrá datos que podrán ser tabulados, ya que se realiza varias descripciones en las cuales se detallarán situaciones, acciones y comportamientos que son observables en los niños y niñas. Tomando en cuenta los criterios de los docentes, y darán más valides con sus experiencias, creencias pensamiento y reflexiones.

#### **3.1 Modalidad Básica de la Investigación**

La investigación es de campo, bibliográfico documental y de intervención social.

##### **3.1.1. Modalidad de Campo**

Porque la investigación se realizó en el lugar de los hechos esto es en la escuela de educación básica “La Condamine” de la parroquia de Tababela.

##### **3.1.2. Modalidad Bibliográfica**

Por cuanto se acudieron a fuentes escritas de investigación tales como libros, textos, revistas, folletos e internet.

### **3.1.3. Modalidad Experimental**

La modalidad experimental se basa en el estudio de la variable dependiente en función de las manipulaciones de la variable independiente, una vez controladas las variables se puede solucionar el problema.

### **3.2 Nivel o tipo de investigación**

**Exploratorio** Porque se indagaron las características del problema investigado para poder contextualizarlo adecuadamente

**Descriptiva** Porque la investigación detalla el problema con sus causas y efectos

**Asociación de variables** Por cuanto en la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

### **3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA**

La presente investigación fue aplicada a la maestra y niños –niñas de primer grado de la escuela de educación básica La Condamine.

<b>Personal</b>	<b>Frecuencia</b>
Rector	1
Docente	1
Estudiantes	40
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>

Por el reducido número de población se convierte en muestra

**Cuadro N° 1**

**Elaborado por: Lorena Mendoza**

**Fuente:** Escuela “La Condamine”



### 3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.4.1 VARIABLE INDEPENDIENTE: La Actividad Lúdica

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><b>Se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.</b></p>	<p>Comunicación</p> <p>Emoción</p> <p>Entretenimiento</p>	<p>Dialogo</p> <p>Afectividad</p> <p>Alegría</p> <p>Agilidad</p> <p>Juego</p> <p>Distracción</p>	<p>¿El niño/a es capaz de competir?</p> <p>¿El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos?</p> <p>¿El niño/a disfruta del juego libre?</p> <p>¿El niño /a respeta reglas del juego?</p> <p>¿El niño/a cumple órdenes establecidas?</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Cuadro N° 2

Elaborado por: Lorena Mendoza

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

### 3.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE: Motricidad Gruesa.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La Motricidad Gruesa son movimientos corporales amplios que se dan mediante el adecuado desarrollo evolutivo del niño	Movimientos corporales  DesarrolloEvolutivo	Brazos  Piernas  Infancia Adolescencia Joven Adulto	¿El niño/a lanza objetos a distintas direcciones? ¿El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse? ¿El niño/a mantiene su cuerpo en constante movimiento? ¿El niño/a puede jugar a las estatuas? ¿El niño/a mantiene el equilibrio?	Lista de cotejo

Cuadro N° 3Elaborado por: Lorena Mendoza

### 3.5. Recolección de la información

Para la recolección de la información de la investigación se considerará los siguientes elementos:

<b>Plan para Recolección de la Información PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1) ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
2) ¿De qué persona?	De los niños
3) ¿Sobre qué aspectos?	La actividad lúdica y motricidad gruesa
4) ¿Quién?	María Lorena Mendoza Rodríguez
5) ¿Cuándo?	Septiembre 2012 – Abril 2013
6) ¿Dónde?	Escuela “La Condamine”
7) ¿Cuántas veces?	Una vez.
8) ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista aplicada a la maestra  Test aplicadas a los niños
9) ¿Con qué?	Entrevista - Lista de cotejo
10) ¿En qué situación?	Investigación (seminario)

Cuadro N° 4 Fuente: Escuela “La Condamine”

Elaborado por: Lorena Mendoza

### **3.6. Procesamiento y análisis de la información**

En la siguiente investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

Observación directa

Entrevista a la docentes

Con estos dos elementos que se utilizarán en la investigación para recolectar la información y los datos que se requieren para dar contestación a lo que se ha planteado en los objetivos, se elaboró un diagnóstico de las necesidades para realizar la propuesta.

#### **3.6.1. Plan para procesar la información recogida**

Los datos serán recolectados mediante la entrevista realizada a la maestra y la test que se realizara a los niños y serán analizados y tabulados a través de un sistema computarizado.

La representación de los resultados se realizara mediante graficas de pasteles, cada uno con su respectivo análisis.

Al finalizar se culminara con sus respectivas conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO 4

### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis de resultados de test aplicado a los niños de primer grado de básica y la entrevista aplicada a la maestra de primer grado de educación básica de la escuela “La Condamine”.

#### 1.- ¿El niño/a es capaz de competir?

Cuadro N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	62%
NO	15	38%
TOTAL	40	100%

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza

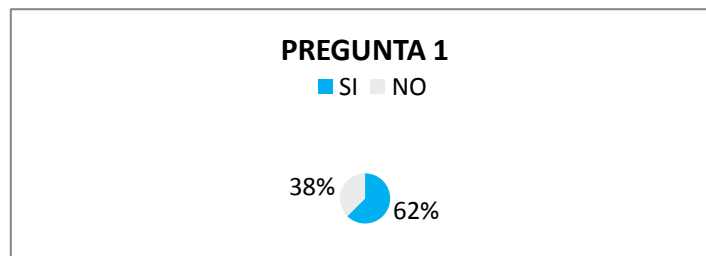


Gráfico 5

**Fuente:** tabla n° 5

**Elaborado:** Lorena Mendoza

**Análisis e interpretación:** El 62%, correspondiente a 25 niños/as observados mediante la lista de cotejo demuestran que si son capaces de competir en cualquier actividad mientras que el 38% equivalente a 15 demuestran lo contrario que son capaces de competir Demostrando así que la mayoría si tienen la fuerza necesaria para competir.

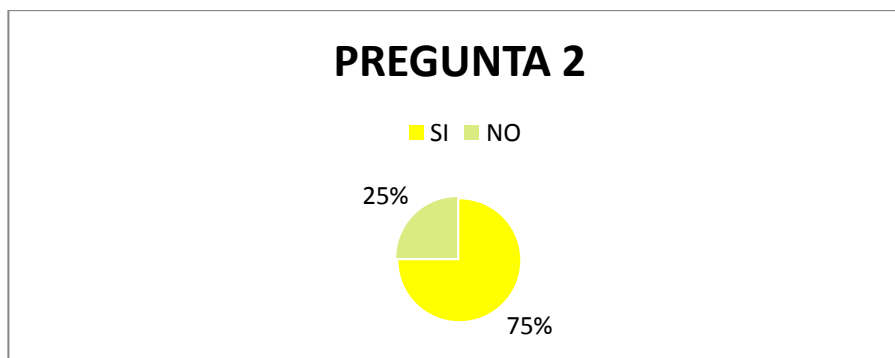
## 2.- ¿El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos?

**Cuadro N° 6**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	75%
NO	10	25%
TOTAL	40	100%

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 6**

**Fuente:** Tabla 6

**Elaborado:** Lorena Mendoza

### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 30 niños/as correspondientes al 75% demuestran que tienen la capacidad de derribar obstáculos sin ninguna dificultad; 10 niños/as correspondiente al 25% no son capaces

Este resultado nos demuestra que la mayoría de los niños son capaces de derribar obstáculos sin temor a las dificultades.

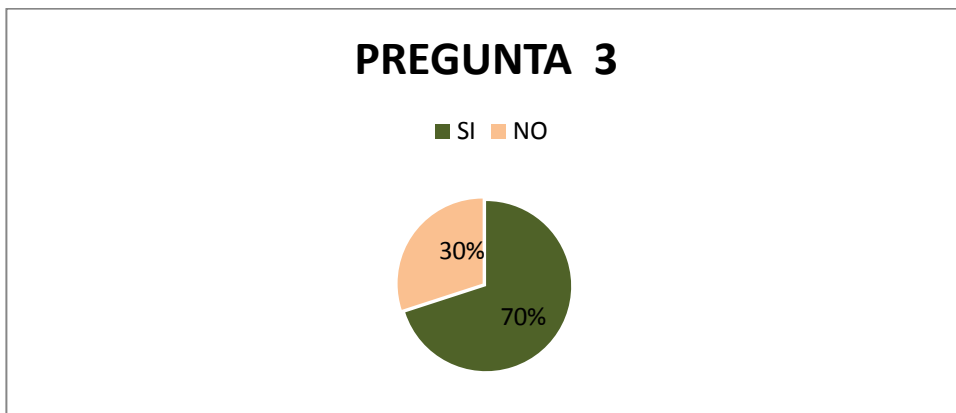
### 3.- ¿El niño/a disfruta del juego libre?

Cuadro N° 7

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

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 7**

**Fuente:** Tabla 7

**Elaborado:** Lorena Mendoza

#### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 28 niños/as correspondientes al 70% demuestran que disfrutan del juego libremente; 12 niños/as correspondiente al 30% no juegan por miedo o temor a lo que pase.

Esto nos demuestra que los niños pueden jugar libremente sin temor ni miedo porque el juego les enseña a ser creativos.

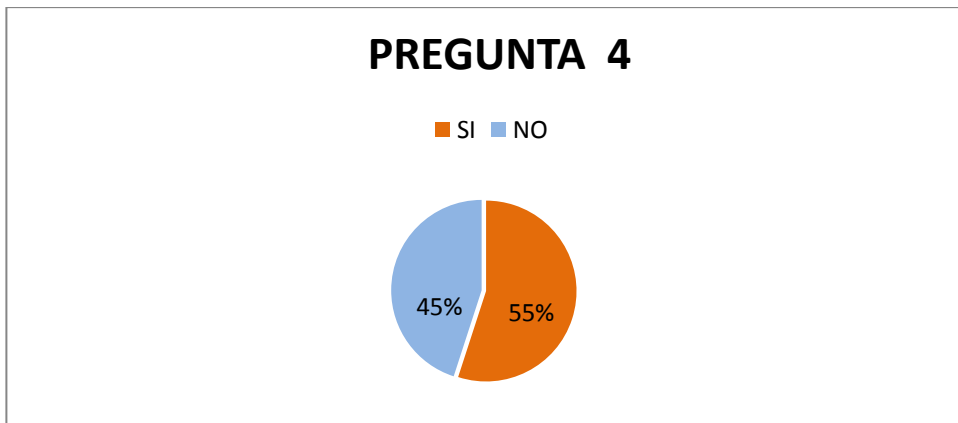
#### 4.- ¿El niño /a respeta reglas del juego?

**Cuadro N° 8**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	55%
NO	18	45%
TOTAL	40	100%

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 8**

**Fuente:** Tabla 8

**Elaborado:** Lorena Mendoza

#### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 22 niños /as % correspondientes al 55% demuestran que respetan las reglas establecidas en el juego; 18 niños/as correspondiente al 25% no saben respetar las reglas del juego.

Es necesario enseñar a los niños a respetar las reglas del juego para que acepten las dificultades que se presentan en la vida.



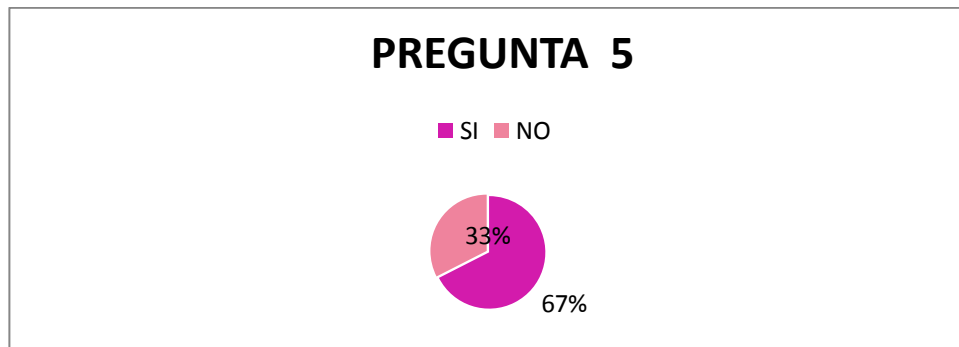
## 5.- ¿El niño/a cumple órdenes establecidas?

**Cuadro N° 9**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	67%
NO	13	33%
TOTAL	40	100%

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 9**

**Fuente:** Tabla 9

**Elaborado:** Lorena Mendoza

### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 27 niños/as correspondientes al 75% demuestran que si cumplen órdenes establecidas; 13 niños/as correspondiente al 33% no saben cumplir las órdenes establecidas.

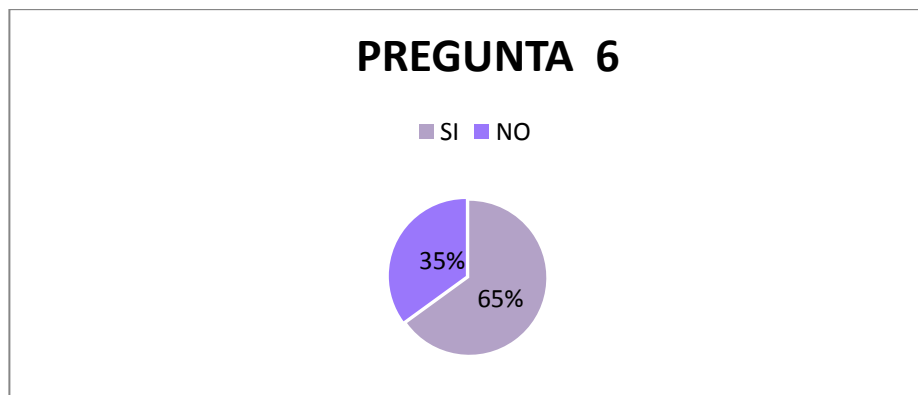
Esto resultado nos demuestra que si saben cumplir órdenes que se establezcan en los juegos.

## 6.- ¿El niño/a lanza objetos a distintas direcciones?

Cuadro N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	65%
NO	14	35%
TOTAL	40	100%

**Fuente:** Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine” **Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 10**

**Fuente:** Tabla 10

**Elaborado:** Lorena Mendoza

### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 26 niños/as correspondientes al 65% demuestran que si son capaces de lanzar objetos a distintas direcciones; 14 niños/as correspondiente al 35% no son capaces de lanzar objetos.

Esto resultado nos demuestra que algunos niños les falta adquirir más movilidad en sus brazos para poder posteriormente lograr esta habilidad.

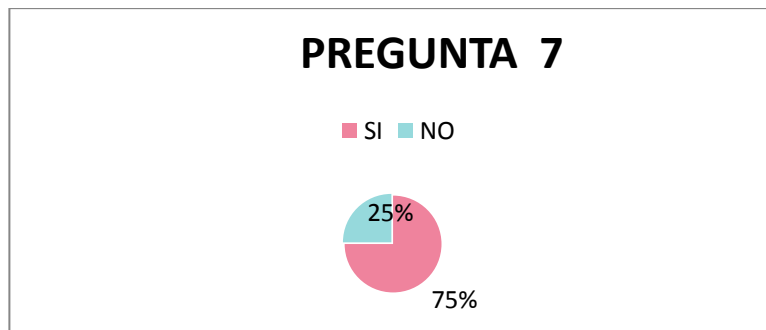
## 7.- ¿El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse?

**Cuadro N° 11**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	75%
NO	10	25%
TOTAL	40	100%

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 11**

**Fuente:** Tabla 11

**Elaborado:** Lorena Mendoza

### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 30 niños correspondientes al 75% demuestran no tienen dificultad para agacharse e incorporarse a sus actividades; 10 niños/as correspondiente al 25% tienen mucha dificultad para incorporarse.

Tenemos que dar importancia a estos niños que tienen dificultad para agacharse e incorporarse porque les afecta mucho en su desarrollo.

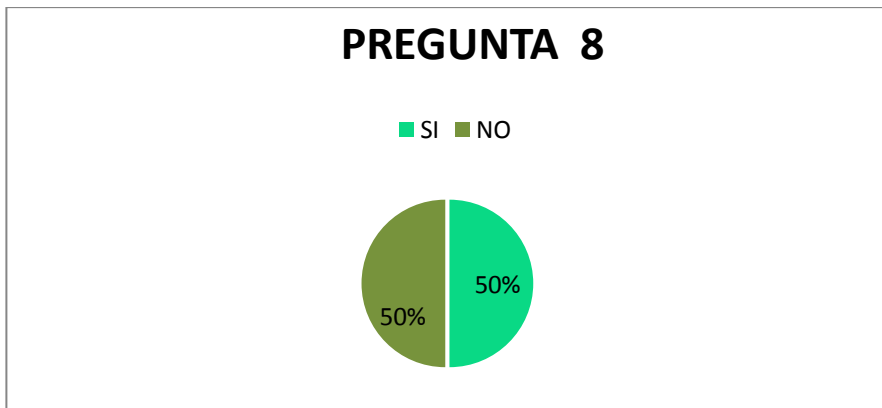
### 8.- ¿El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse?

**Cuadro N° 12**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	50%
NO	20	50%
TOTAL	40	100%

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 12**

**Fuente:** Tabla 12

**Elaborado:** Lorena Mendoza

#### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 20 niños/as correspondientes al 50% mantienen su cuerpo en constante movimiento; 20 niños/as correspondiente al 50% no mantienen su cuerpo en movimiento.

Es necesario las parvularias tener a los niños en constante movimiento ya que la actividad lúdica hace desarrollar diferentes actividades.

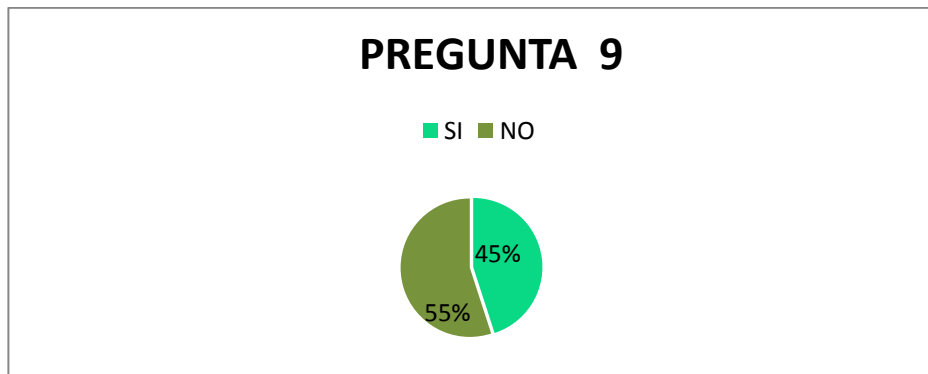
### 9.- ¿El niño/a puede jugar a las estatuas?

Cuadro N° 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	45%
NO	22	55%
TOTAL	40	100%

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza



**Gráfico 13**

**Fuente:** Tabla 13

**Elaborado:** Lorena Mendoza

#### **Análisis e interpretación**

Del análisis de los datos se desprende que 18 niños/as correspondientes al 45% demuestran que pueden jugar a las estatuas sin ninguna dificultad; 22 niños/as correspondiente al 55% no pueden lograrlo.

Debemos desarrollar en los niños todas sus habilidades motoras por lo tanto se debería implementar nuevas actividades que favorezcan su desenvolvimiento.

### 10.- ¿El niño/a mantiene el equilibrio?

Cuadro N° 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	25%
NO	30	75%
TOTAL	40	100%

**Fuente:**Ficha de observación aplicada a los niños de primer año de básica de la escuela “La Condamine”

**Elaborado:** Lorena Mendoza

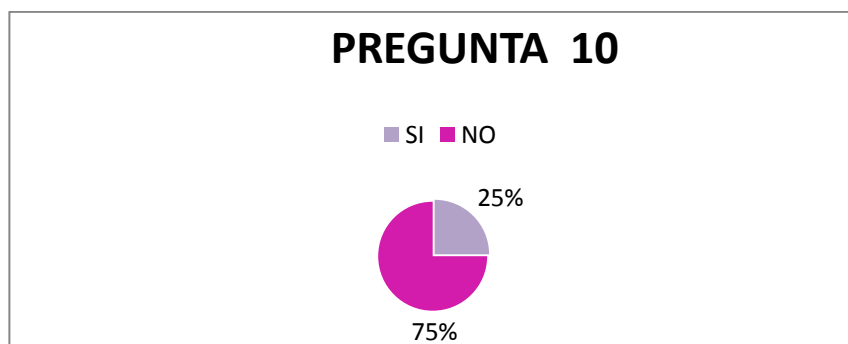


Gráfico 14

**Fuente:** Tabla 14

**Elaborado:** Lorena Mendoza

#### Análisis e Interpretación

Del análisis de los datos se desprende que 10 niños correspondientes al 25% demuestran que tienen equilibrio en su cuerpo; 30 niños/as correspondiente al 75% no tienen suficiente equilibrio.

La mayoría de niños/as no ha logrado desarrollar su área motora tenemos que potencializar sus destrezas de mejor manera en las etapas pertinentes para lograr lo esperado.

## **4.2. INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Análisis de la entrevista aplicada a la maestra de la escuela “La Condamine” de la parroquia de Tababela y ficha de observación aplicada a los niños de primer año de educación básica de la escuela “La Condamine” de Tababela.

## **4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

**TEMA:** “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LA CONDAMINE”, PARROQUIA DE TABABELA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.”

### **4.3.1.-Planteamiento de la Hipótesis**

**H0:** La actividad lúdica no incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer grado de la escuela de educación básica “La Condamine”, parroquia de Tababela, cantón Quito, provincia de Pichincha.

**H1:** La actividad lúdica incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer grado de la escuela de educación básica “La Condamine”, parroquia de Tababela, cantón Quito, provincia de Pichincha.

### **4.3.2.-Selección del nivel de significación**

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0.05$  (corresponde el 95%)

### **4.3.3.- Descripción de la población**

Se extrajo una muestra de 40 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario sobre el tema, que contiene dos categorías.

### **4.3.4.- Especificación del estadístico**

De acuerdo a la tabla de contingencia 4x2 utilizaremos la fórmula:  $\chi^2 = \frac{\sum(O-E)^2}{E}$

$\chi^2$  = Chi cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

O = Frecuencias observadas

E= Frecuencias esperadas

#### **4.2.5.- Especificación de las regiones de aceptación y rechazo**

Para decidir sobre estas regiones, primero determinamos los grados de libertad, conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 2 columnas.

$$gl= (f-1) (c-1)$$

FILAS= f

$$gl= (4-1) (2-1)$$

COLUMNAS= c

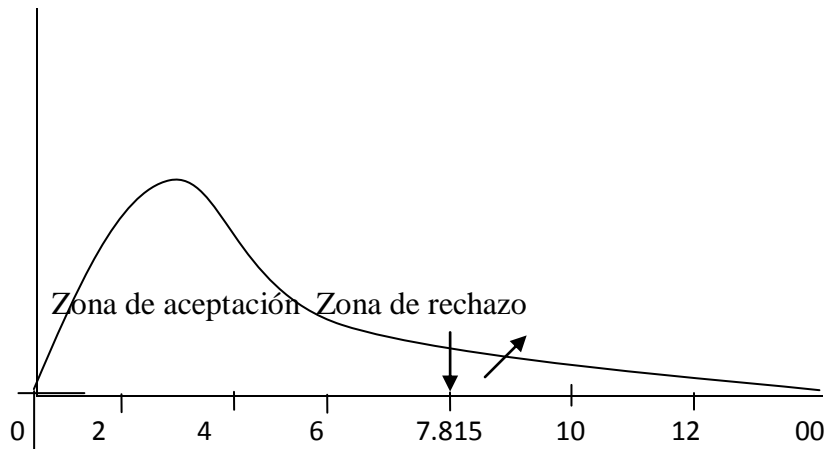
$$gl= 3 \times 1= 3$$

GRADOS DE LIBERTAD= gl

Entonces con tres grados de libertad y un nivel  $\alpha= 0.05$  tenemos en la tabla del chi cuadrado el valor 7.815. Por lo tanto se aceptará la hipótesis nula para todo valor de chi cuadrado calculado que se encuentre hasta 7.815 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 7.815.

La representación gráfica sería:





**GRÁFICO N° 15** Elaborado por: Lorena Mendoza

#### 4.2.6.- Recolección de datos y cálculos estadísticos

##### PREGUNTAS

##### FRECUENCIAS OBSERVADAS

	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿El niño/a es capaz de competir?	25	15	40
¿El niño/a disfruta del juego?	28	12	40
¿El niño/a cumple órdenes establecidas?	27	13	40
¿El niño/a mantiene el equilibrio?	10	30	40
<b>SUBTOTALES</b>	<b>90</b>	<b>70</b>	<b>160</b>

**Cuadro N° 15**

**Elaborado por: Lorena Mendoza**

**Fuente: Escuela “La Condamine”**

**PREGUNTAS****FRECUENCIAS ESPERADAS**

	CATEGORÍAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
¿El niño/a es capaz de competir?	22.5	17.5	40
¿El niño/a disfruta del juego?	22.5	17.5	40
¿El niño/a cumple órdenes establecidas?	22.5	17.5	40
¿El niño/a mantiene el equilibrio?	22.5	17.5	40
<b>SUBTOTALES</b>	<b>90</b>	<b>70</b>	<b>160</b>

**Cuadro N° 16****Elaborado por: Lorena Mendoza****Fuente: Escuela “La Condamine”****CALCULO DEL CHI CUADRADO**

0	E	O-E	$(0 - E)^2$	$(0 - E)^2/E$
25	22.5	2.5	6.25	0.2777
15	17.5	2.5	6.25	0.3571
28	22.5	5.5	30.25	1.3444
12	17.5	5.5	30.25	1.7285
27	22.5	4.5	20.25	0.8977
13	17.5	4.5	20.25	1.1571
10	22.5	12.5	156.25	6.9444
30	17.5	12.5	156.25	8.9285
160	160			20.4783

**Cuadro N° 17****Elaborado por: Lorena Mendoza****Fuente: Escuela “La Condamine”**

#### **4.2.7.- Decisión**

Para tres grados de libertad y un nivel  $\alpha = 0.05$  se obtiene en la tabla del chi cuadrado 7.815 y como el valor del chi cuadrado calculado es 20.4783 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: La actividad lúdica SI incide en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer grado de la escuela de educación básica “La Condamine”, parroquia de Tababela, cantón Quito, provincia de Pichincha.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA HUMANIDAD Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA PARVULARIA**  
**ENTREVISTA**

**OBJETIVO:**

**Determinar la importancia la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa.**

**1.- ¿Que es para Ud. la actividad lúdica?**

La actividad lúdica son propuestas de diferentes acciones y actividades que le dan una oportunidad al niño para que manifieste de manera creativa y espontánea en la mayoría de los casos o de manera guiada en otros, sus intereses, emociones y habilidades en su entorno, no solo escolar sino también familiar.

**2.- ¿Por qué cree que la actividad lúdica es importante en el desarrollo de los niños?**

La actividad lúdica es importante porque es un recurso para el desarrollo integral de los niños, no solo en el aspecto motriz sino también en el psicosocial y afectivo.

**3.- ¿Considera que el juego es una estrategia educativa y por qué?**

Diría que la principal estrategia en el quehacer de las maestras parvularias, porque a partir del juego podemos crear situaciones de aprendizaje significativo, desarrollamos motricidad gruesa, podemos desarrollar oralidad, pensamiento lógico matemático, en general, es una estrategia fundamental en la planificación del primer año de básica.

**4.- ¿Por qué es importante el juego en los primeros años de vida?**

Se dice que el juego es innato en los niños, por lo tanto es muy importante porque forma parte de su proceso de desarrollo y crecimiento.

**5.- ¿El ministerio de educación le capacita para que enseñe a través del juego?**

La actividad lúdica es un eje rector de la propuesta curricular, si bien no existen capacitaciones por el momento, específicas sobre el juego, toda capacitación que recibimos las parvularias incluyen en distintos grados, actividades lúdicas.

**6.- ¿Su institución cuenta con suficiente material lúdico para desarrollar la motricidad gruesa?**

Lamentablemente no

**7.- ¿Que es la motricidad gruesa?**

Son todos los movimientos y habilidades que involucran las partes gruesas del cuerpo, piernas, brazos tronco.

**8.- ¿Cuáles son las consecuencias si no se desarrolla en los niños la motricidad gruesa?**

Tendríamos niños con dificultades para desplazarse con seguridad, falta de equilibrio, de tonicidad muscular, de coordinación motora entre otras.

**9.- ¿Juega Ud. a diario con sus alumnos /as para desarrollar su motricidad, porque?**

Porque es nuestro deber lograr un desarrollo integral de los niños y la motricidad es una parte fundamental del mismo.

**10.- ¿Que sugerencias le daría a las párvulas para que jueguen con sus alumnos con fines educativos?**

No mirar al juego como una actividad obligada, estricta o cerrada, sino como un invaluable recurso para el desarrollo de las distintas potencialidades de los niños.

No se debe restar importancia al juego ni desdeñar las infinitas posibilidades que el juego nos brinda para lograr aprendizajes significativos para los niños.

Tendríamos que tener siempre presente, los niños no solo jugamos, los niños aprendemos jugando.

## CAPÍTULO 5

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1.-Conclusiones:

- La actividad lúdica es escasa en la institución debido a no contar con personal de apoyo, lo que limita la capacidad de acción de la maestra. Además no se cuenta con los recursos materiales para lograr una total aplicación de aquellas actividades que requieren necesariamente de elementos de apoyo para la recreación de los niños. Se debe anotar también que los espacios físicos no son lo suficientemente amplios para permitir el adecuado desarrollo de actividades lúdicas programadas, por el elevado número de estudiantes.
- No se desarrolla la motricidad gruesa suficiente en los niños, en el proceso enseñanza-aprendizaje. En algunos casos, hay niños que traen un considerable atraso en sus habilidades motrices, por tratarse de niños sobreprotegidos o con alguna situación especial de salud.
- Se logra evidenciar con el método estadístico que la actividad lúdica es importante para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas. El desarrollo tanto de la motricidad gruesa como de la fina tiene un considerable apoyo en la actividad lúdica, porque es más fácil lograr que el niño haga ejercicio, utilice todas las partes de su cuerpo, haga segmentaciones en las distintas partes de su cuerpo, con el juego antes que presentara una fría programación de actividades físicas para el desarrollo de las motricidades.

## **5.2.- Recomendaciones:**

-Se debe dar primordial atención a las escuelas que tienen exceso de alumnos para que se pueda desarrollar con plenitud los objetivos propuestos por la maestra.

- Desarrollar la motricidad gruesa en los niños comprometiendo a los padres que sirvan de ayuda en casa y así la maestra trabajara con mayor facilidad.

- Tener siempre presente que los alumnos pasan por diferentes procesos psicomotores para desarrollar en su totalidad todos sus movimientos.



## **CAPÍTULO 6**

### **PROPUESTA**

#### **Título**

Manual de técnicas lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer de grado de educación básica de la escuela "La Condamine", parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha en el período septiembre del 2012-abril del 2013.

#### **6.1 Datos Informativos**

**Institución Ejecutora:** Escuela La Condamine

**Responsable de ejecución:** María Lorena Mendoza Rodríguez

**Beneficiarios:** 1 maestra y 40 niños/as

#### **Localización Geográfica:**

**Provincia:** Pichincha

**Cantón:** Quito

**Parroquia:** Tababela.

**Duración:** 1 año

**Fecha estimada de inicio:** Septiembre

**Fecha estimada de finalización:** Julio

## **6.2 Antecedentes**

Al aplicar el diagnóstico inicial se detectó algunas dificultades que tienen los niños/as de la escuela fiscal mixta “La Condamine” en su motricidad gruesa por lo cual se elaborará un manual de muchas actividades para desarrollar con satisfacción la misma, siendo estas placenteras, amenas, divertidas para poder trabajar y conseguir resultados positivos en la enseñanza- aprendizaje.

Luego de haber analizado este tema el siguiente manual permitirá que el niños/as y la maestra adquieran habilidades para fortalecer los movimientos y desarrollarlos de una manera natural, sin esforzarlos y así facilitaremos el aprendizaje.

La investigadora ha visto la necesidad de darles a conocer en esta manual la importancia de la actividad lúdica para desarrollar la motricidad gruesa y así perfeccionar las estrategias de enseñanzas para que nuestros pequeños sean innovadores y perseverantes.

## **6.3 Justificación**

Por la importancia de la Actividad Lúdica se propone un manual nuevo de juegos para desarrollen el niño@ sus habilidades motoras, siendo de vital necesidad en el crecimiento y formación del infante.

Sera de gran interés debido a que la elaboración y propósito de este manual de actividades es para facilitar a las parvularias desarrollar en los niños/as de primer grado de educación básica sus movimientos motores ya que están en una edad que todavía no desarrollan completamente la coordinación motriz, equilibrio, lateralidad por completo, sin olvidar que en primer grado es donde se desarrollan nociones de tiempo, espacio y también se inculcan los valores y costumbres que aporta el juego en forma divertida.

Este manual es factible ya que la docente tiene el material a su mano para desarrollar en el niño/a su motricidad en general.

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

Este manual aspira responder a la necesidad basada en los derechos fundamentales de los niños /as, que rechace la violencia y que procura prevenir los conflictos destructivos abordando sus causas, apuntando a soluciones concretas con la participación de todos los sujetos del hecho educativo. Es importante realizar el manual de actividades, de tal manera que también alcancemos un enfoque participativo donde el niño-a aprenda a desenvolverse y conocer mejor el manejo de su propio cuerpo, mediante una diferente metodología como es el juego y que puedan alcanzar habilidades globales.

Los beneficiarios de este manual serán los niños y la maestra.

## **6.4Objetivos**

### **6.4.1.-Objetivo General**

Diseñar un manual para reformar la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as del primer de grado de educación básica de la escuela "La Condamine", parroquia de Tababela cantón Quito, provincia de Pichincha en el período septiembre del 2012-abril del 2013.

### **6.4.2.-Objetivos Específicos**

- Determinar mediante el estudio bibliográfico la actividad lúdica necesaria para la construcción del manual.
- Socializar el manual para un mejor desarrollo motriz en los niños/as.

- Ayudar al desarrollo psicomotriz de los niños/as del primer grado de educación básica mediante la aplicación de la actividad lúdica.

## **6.5 Análisis de la Factibilidad**

**Político.-** La propuesta es factible políticamente porque consta dentro de la misión lograr el desarrollo integral de los niños/as y porque se acoge a todas las propuesta que viene del organismo rector de la educación.

**Socio Cultural.-** Es factible porque las actividades lúdicas propuesta en la institución poseen gran cantidad de la tradición lúdica de nuestro país que enriquecen las actividades de desarrollo de la actividad gruesa.

**Organizacional.-** La institución educativa tiene en su organización espacios propios para el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Equidad de género.-** La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto todas las actividades respetan la equitativa participación de niños/as en las actividades lúdicas.

**Económica financiera** La propuesta tiene finalidad económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora

### **6.5.1. Factibilidad Financiera**

El impacto que tendrá la escuela fiscal mixta “La Condamine” generara el siguiente movimiento económico:

<b>RUBROS</b>	<b>ESTIMADO</b>
Transporte	2,00
Internet	8,00
Materiales/suministros	10,00
Impresiones	8,00
Imprevistos	2,00
Facilitadores	
Total	30,00

### **Cuadro N° 18**

**Elaborado: Lorena Mendoza**

## **6.6 Fundamentación Científica Técnica**

### **Concepto de Manual.**

"El manual presenta sistemas y técnicas específicas. Señala el procedimiento a seguir para lograr el trabajo de todo el personal de oficina o de cualquier otro grupo de trabajo que desempeña responsabilidades específicas. Un procedimiento por escrito significa establecer debidamente un método estándar para ejecutar algún trabajo".

Instrumento administrativo que contiene en forma explícita, ordenada y sistemática información sobre objetivos, políticas, atribuciones, organización y procedimientos de los órganos de una institución; así como las instrucciones o acuerdos que se consideren necesarios para la ejecución del trabajo asignado al personal, teniendo como marco de referencia los objetivos de la institución.

## ¿Cómo hacer un manual?

### 1. El Tema

Lo primero que hay que saber es **el tema** que queremos tratar en nuestro manual. Aunque parezca obvio, si no tenemos un tema bien definido lo más probable es acabar tratando aspectos que originalmente no se querían tratar. Debemos tener claro el **tema genérico y el nivel de concreción** que va a tener nuestro manual. No es lo mismo hacer un manual de introducción a la química que un manual sobre química inorgánica avanzada.

También hay que evitar irse por las ramas.

### 2. El Público

Si ya tenemos el tema escogido, debemos definir nuestro público objetivo (nuestro Target) y comprobar que se adapta a nuestro tema. No es lo mismo hacer un manual para principiantes que para expertos en una materia. Nuestro público determinará el lenguaje que usaremos en la redacción del manual.

El tema y el público objetivo están estrechamente relacionados. Por ejemplo, no podemos pretender escribir un manual sobre integrales y derivadas para niños de 10 años. Hay que tener esto en cuenta puesto que es determinante en el éxito o fracaso de nuestro manual.

### 3. El Medio

El medio de **difusión** de nuestro manual es también sumamente importante. No tiene nada que ver un manual online con un manual impreso. Si publicamos un **manual online**, debemos tener claro que la gente no lee los textos largos por falta de tiempo y de motivación, por lo que es mejor hacer párrafos cortos y sencillos. Los medios tradicionales como los libros son muy distintos, y no vamos a tratarlos aquí.

Cuando ya hemos escogido el tema, el público y el medio, lo más recomendable es buscar manuales ya hechos que coincidan con el nuestro. Esto nos puede ayudar a tomar ideas y a no olvidarnos cosas al redactar nuestro manual.

#### **4. La estructura**

La redacción es la parte a la que dedicamos más tiempo, pero lo primero que hay que hacer antes de escribir cualquier cosa es **organizar nuestras ideas**. Si estamos escribiendo un manual, seguramente sabemos qué es lo que buscan o quieren conseguir los posibles lectores de ese manual.

Hay que tener en cuenta que los lectores, posiblemente, saben mucho menos que tu del tema. Hay que explicarles todo paso a paso: adaptando el mensaje al más tonto de los posibles lectores. Por esto una correcta estructuración de los contenidos les ayudará a no perderse. Lo más básico que podemos hacer es elaborar una lista de **puntos importantes** que queremos tratar y posteriormente ordenarlos. Estos puntos importantes pueden convertirse en capítulos de nuestro manual.

#### **5. Redactar el Manual**

Con el tema y el público bien definido, y una estructura adecuada, ya sólo falta empezar a escribir el manual. Esta es la parte más complicada del proceso y también es la que más **depende de la persona que escribe**. Para redactar un buen manual se necesita mucha paciencia y perseverancia, y la **creatividad y talento** de cada uno influirá directamente en el resultado final.

Para cada capítulo de la estructura que hemos definido, se puede escribir una pequeña introducción. Cuanto más compleja y larga sea la introducción, más lectores vagos perderemos, pero los interesados en el tema probablemente estén más satisfechos. Además, resulta útil y bastante eficaz intentar mantener un **flujo de información** a

través de nuestro texto, es decir, hacer referencias a lo que ya hemos escrito para que el lector entienda las relaciones entre cada capítulo.

Como ya habéis visto, es mejor hacer párrafos cortos cuando se está escribiendo para publicar online. También es interesante intentar resumir después de cada tema los contenidos de los que se han hablado, pero solamente si es difícil entenderlos o si la extensión del capítulo impide retener correctamente su contenido. En caso de escribir capítulos cortos y breves, es mejor redactar unas conclusiones finales para todo el manual, resumiendo lo que se ha explicado a lo largo de este en unas pocas frases. Esto es especialmente útil para los más vagos (los que no se van a leer el manual entero).

## **6. Después de publicar**

Es importante no olvidarse de lo que hemos escrito una vez ha sido publicado. Los usuarios y lectores pueden aportar grandes **ideas o mejoras** y es de gran utilidad tenerlos en cuenta para hacer pequeños cambios. Además, las personas cometen errores, y es mucho más probable que otros detecten nuestros fallos que no hacerlo nosotros mismos.

### **6.7 Modelo Operativo**

Es una matriz que informa como elaborar el manual.



**MANUAL JUEGOS  
PARA NIÑOS/AS DE  
PRIMERO DE BÁSICA  
PARA DESARROLLAR  
LA MOTRICIDAD  
GRUESA**



## **6.9-Descripción de la propuesta**

### **Característica de los niños/as de cinco años**

Sobre el desarrollo del niño en sus diferentes capacidades existen distintas líneas teóricas, que hacen sus valiosos aportes a nuestro conocimiento de la infancia. Cabe destacar que en nuestra tarea docente somos los encargados de integrar dichos aportes, de contextualizarlos culturalmente, con una mirada pedagógica; recordando que nuestros niños son “niños reales, concretos, aquí y ahora “.

De su desarrollo motriz:

Hay una construcción interna del esquema corporal casi acabado. Se ha logrado en varias etapas. Es el resultado de la delineación de los objetos con respecto a su propio cuerpo y la diferenciación del mundo que lo rodea.

Ha desarrollado la conciencia de su propio cuerpo y diferencia de modo más preciso sus funciones motrices, a través del movimiento, de sus desplazamientos.

Se ha definido su lateralidad, y usa permanente su mano o pie más hábil, y así puede establecer una adecuada relación con el mundo de los objetos y con el medio en general. Las nociones de derecha- izquierda comienzan a proyectarse con respecto a objetos y personas que se encuentran en el espacio.

Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista (coordinación visomotora). La realización de actividades manipulativas (trabajos manuales) es importante, pero en ellas deben presentársele obstáculos a vencer, la posibilidad de buscar medios, inventar instrumentos; es decir la oportunidad de descubrir, reflexionar, crear.

Enriqueció sus estructuras de espacio, tiempo, permanencia de los objetos a través de los movimientos finos y su acción con los objetos.

En la actividad motora confluyen tanto los aspectos intelectuales como los afectivos de su personalidad

### **Desarrollo Neurológico**

Es capaz de andar hacia delante tocando un pie con el otro, salta pequeños obstáculos

Se viste y se desnuda sin ayuda excepto los cordones de los zapatos

Le gusta ayudar en los quehaceres cotidianos

Le gusta participar en juegos competitivos

Dibuja a una persona en tres partes: cabeza, tronco y extremidades

Conoce el concepto de cantidad

Pregunta el significado de algunas palabras

### **Psicomotricidad**

Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos. Posee un mayor equilibrio. Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie. Puede caminar, correr y galopar alternando el ritmo. Salta elementos a distintas alturas. Repta salvando obstáculos.

Su coordinación fina, está en proceso de completarse; ésta le posibilita el manejo más preciso de herramientas y elementos de mayor exactitud. Estas destrezas no sólo se adquieren con la maduración de la musculatura fina, sino también por el desarrollo de estructuras mentales que le permiten la integración y adecuación de los movimientos en el espacio y el control de la vista.

Maneja el lápiz con seguridad y precisión. Maneja la articulación de la muñeca. Distingue izquierda y derecha en sí mismo.

### **El Juego**

Comienza a elegir juegos con reglamento. La competencia se vuelve más fuerte.

El juego se hace más organizado, mantiene sus roles, tiene conciencia de sus responsabilidades, viven en el mundo de la información. Han producido un importante avance en la comunicación oral. Les proponemos algunos juegos para que puedan aplicarlos en niños que se encuentran en edad preescolar:

# JUEGO PARA LA MOTRICIDAD GRUESA



## **Juegos para Desarrollar la Motricidad Gruesa**

**Objetivo:** Lograren el niño desarrollar destrezas y habilidades motoras de alta perfección para que sea capaz de superar cualquier dificultad en la vida.

### **LOS ENCANTADOS**

**Tema:** Los encantados

**Objetivo:** Ejercitar la motricidad gruesa

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa

**Material:** Niños, patio

**Participantes:** Ilimitados

**Tiempo de duración:** 1 minuto por participante

#### **Proceso:**

Para escoger al participante que tenía que escoger se hace competencia de una corrida, como el que llegue en último lugar a la puerta es el que encanta. El juego consistía en que tenía que tocar a alguien y el que se dejaba tocar estaba encantado, este debía quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo volviese a tocar y lo desencantase. El que se la quedaba tenía que atender a dos frentes: por una parte tenía que seguir encantando a los demás y por otra, tenía que cuidar de que no le desencantasen a nadie. Labor difícil. El juego terminaba cuando todos los jugadores estaban encantados, pero eso no ocurría nunca. Empieza el juego otra vez el que encantado.



## **GUARDIAS Y LADRONES**

**Tema:** Guardias y ladrones

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa

**Objetivo:** Reforzar el desarrollo motriz

**Material:** Ninguno

**Participantes:** Dos grupos con varios miembros

**Tiempo de duración:** Depende del número de participantes

### **Proceso.**

El equipo de los guardias trata de coger a los miembros del equipo de los ladrones y meterlos en la cárcel.

Los ladrones pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.



## **EL BAILE DE LAS SILLAS**

**Tema:** El baile de la silla

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa

**Objetivo:** Desarrollar la concentración y motricidad gruesa

**Recurso:** Sillas, música, maestra

**No participantes:** Depende del espacio  
**Tiempo de duración:** depende de los participantes y silla

### **Proceso.**

Se disponen tantas sillas como niños haya menos una. Se disponen en círculo o bien juntas respaldo con respaldo en el centro de la clase hay que tener música o una persona que cante una canción.

El juego empieza cuando empieza a sonar la música o la canción. Todos

Comienzan a dar vueltas alrededor de las sillas. En cuanto se para la música

o la canción todos deben sentarse en la silla que tengan

Más cerca. Pierde la persona que no logre sentarse en una silla.

Se retira una persona y una silla. Y se comienza de nuevo. Suena la música o la canción y a dar vuelta alrededor de las sillas de nuevo.

Hasta que pare la música o la canción. Y así sucesivamente hasta que solo quede un ganador.





## **“CARRERA DE TORTUGAS”**

**Tema:** Carrera de tortugas

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa

**Objetivo:** Desarrollar la motricidad gruesa

**Edad:** 4 a 6 años

**Materiales:** Almohadón o almohada pequeña para cada participante

**Participantes:** 10 chicos en adelante

**Lugar:** Patio o Parque

**Tiempo de duración:** 1 minuto por participantes

### **Proceso:**

Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener un almohadón o una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.



## **JIRAFA Y SAPITOS”**

**Tema:** Jirafa y sapitos

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa

**Objetivo.** Desarrollar la motricidad gruesa

**Recurso:** Ninguno

**Participantes:** 2 grupos de seis

**Tiempo de duración:** Depende del espacio

**Edad:** 4 a 6 años:

**Lugar:** Patio

### **Proceso.**

Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada. A la señal del docente, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba. Los seis primeros en alcanzar la línea de llegada ganan el juego. Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada; estando permitido sólo dar un salto para trasponer la línea final. En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.



## **DAR SALTOS**

Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.

**Meta:** Incrementar el equilibrio y la coordinación.

**Objetivo:** Ir saltando con uno o ambos pies, una distancia de cinco metros.

**Procedimiento:** Captar la atención del niño y muéstrale cómo saltas sobre los dos pies. Luego ponte junto a él y trata que salte contigo.

Si no intenta imitarte, permanece a su lado y elévalo ligeramente del suelo a la vez que tú saltas.

Repite la actividad hasta que pueda saltar sin ayuda.

Cuando salte solo, traza dos líneas separadas una de otros cinco metros, o utiliza trozos de cuerda o lazo para indicarle la salida y la llegada.

Ponte con él en la línea de salida y empezar a saltar hasta la meta.

Entonces haz que salte los cinco metros él solo.

Cuando pueda recorrer saltando fácilmente esa distancia sobre sus dos pies, repite el proceso con otras variantes de saltos:

- a. Saltando sobre los dos pies con los brazos rectos en cruz hacia los lados.
- b. Saltando con uno solo de sus pies.



## **EL LOBO Y LAS OVEJAS”**

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa

**Objetivo:** Desarrollar la motricidad gruesa

**Materiales:** Un refugio y una soga

Participantes: 10 chicos en adelante

**Edad:** 4 a 6 años

**Lugar:** Patio o parque

**Proceso:**

Las ovejas son traviesas y se escapan del corral, en cuatro patas, por debajo de la soga. El lobo espía detrás de un árbol, esperando para atraparlas. Cuando éstas se acercan las persigue y las ovejas corren hacia el refugio. La oveja que es atrapada ocupa el lugar del lobo.



## AVANZAR EN UNA CARRERA DE OBSTÁCULOS

**Tipo de juego:** Motricidad corporal gruesa, 5 años.

**Meta:** Incrementar la fuerza de los brazos y desarrollar una mejor integración.

**Objetivo:** Completar una carrera de dificultad moderada, con siete obstáculos para subir, sin ayuda.

**Materiales:** Varios.

**Procedimiento:** Cuando el niño pueda completar un recorrido con obstáculos de dificultad intermedia sin problemas, construye un itinerario ligeramente más largo y más difícil para él.

Usa algunos de los objetos que ya le sean familiares e incorpora aparatos para complicar las actividades de motricidad corporal gruesa.

Sigue el mismo procedimiento que en un recorrido de obstáculos simples.

Extiende un trozo de cuerda por el suelo, para que sepa en qué orden aproximarse a los obstáculos.

Camina con él, por el recorrido completo la primera vez, para estar seguros de que sabe qué hacer en cada momento y cuando aprenda a salvar todos los obstáculos, apunta en una lista las veces que lo termina con éxito.

Recompénsalo cada vez que termine, dándole algo especial cada vez que rompa su record.



## GUERRA DE TIRONES

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa, 5 años.

**Meta:** Incrementar la fortaleza de los brazos y desarrollar la musculatura en general.

**Objetivo:** Tirar de una cuerda sujeta por otra persona, que ejerce una ligera presión.

**Materiales:** Cuerda de un metro de largo.

### **Procedimiento:**

Traza una línea en el suelo, con tiza o cinta, y pon la cuerda con su mitad en la línea.

Haz que el niño coja un extremo mientras tú sostienes el otro.

A una señal, haz que intente tirar de ti hasta que cruce la línea (Puede ser necesario la ayuda de otro adulto para que le muestre cómo se tira).

Al principio pónselo fácil y alábalo con frases como “que bien tiras”, “buen empujón”...; Gradualmente, tira aumentando la fuerza que ejerces desde tu extremo, para que tenga que aumentar la fuerza con la que el niño tira, hasta que tú cruce la línea. Asegúrate de que se esfuerza, pero no dejes que la actividad se haga frustrante o dolorosa para él.



## **SALTAR A LA COMBA**

Motricidad gruesa, 5-6 años.

**Meta:** Incrementar la coordinación.

**Objetivo:** Saltar a la comba cinco veces.

**Materiales:** Cuerda de metro y medio de largo.

**Procedimiento:** Ata un extremo de la cuerda a un árbol o cualquier objeto pesado.

Colócate con el niño en el centro de la cuerda, y haz que alguien más sujete la otra punta moviéndola.

Cuando la cuerda se aproxime a vuestros pies, di “salta”, y elévalo del suelo, como si saltara por él mismo.

Al principio, prueba con un solo salto hasta que vaya aumentando su confianza. Gradualmente reduce tu ayuda cuando comience a saltar, incluso si no lo hace en el momento oportuno.



## **SACARLE LA COLA AL BURRO**

**Objetivo:** Desarrollar la motricidad gruesa

**Tipo de juego:** Motricidad gruesa,

**Recurso:** Una soga

**Participantes:** 10 niño/as en adelante

**Edad:** 4 a 6 años

**Lugar:** Patio o parque

**Proceso:**

Un niño corre llevando la soga mientras el resto de los niños lo persiguen tratando de pisar la soga. El primero que lo logra pasará a llevar la soga.





## **BOLOS**

### **Motricidad gruesa, 5 años**

**Meta:** Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los movimientos hacia un objeto.

**Objetivo:** Rodar correctamente una pelota grande, desde una distancia aproximada de tres - seis metros.

**Materiales:** Pelota grande y cartones de leche vacíos.

**Procedimiento:** Coloca seis cartones de leche en una composición “3-2-1” y traza una línea, a unos tres metros de ellos.

Muéstrale al niño cómo rodar la pelota para derribar los cartones, pero permaneciendo detrás de la línea. Recompón los cartones y ayúdalo a que ruede la bola.

Alégalo cuando derribe alguno. Ve apuntando cuántos bolos derriba en cada tirada.

Cuando el juego se vuelva más fácil para él, Incrementa progresivamente la distancia entre la línea de tirada y los bolos.

También cuando llegue a acostumbrarse al juego, se puede incorporar la idea de esperar turnos.

Haz trazos simples en un trozo de papel, para que el niño pueda ver cuántos bolos derriba y cuántos tiras tú.



## RAYUELA

**Motricidad gruesa,** 5 años.

**Meta:** Mejorar la coordinación muscular, el equilibrio y la habilidad para contar.

**Objetivo:** Jugar a la rayuela correctamente.

**Materiales:** Tiza, cinta aislante o pintura, piedras o judías.

**Procedimiento:** Haz una rayuela en el suelo como la del modelo de abajo. Asegúrate de que los cuadrados sean grandes y de que las líneas se vean claramente. Al principio puede ser útil no pintar los números para no confundir a los niños. Muestra al alumno como pasar la rayuela, saltando con un pie en los cuadrados sencillos y con dos en los dobles. Una vez que el alumno pueda pasar la rayuela sin problemas comienza a enseñarle a jugar a la rayuela con una piedra o una judía. Enséñale a lanzar la piedra a uno de los cuadrados. El alumno deberá saltar en el cuadrado, acabar la rayuela y coger la piedra en su camino de vuelta. Si el alumno reconoce los números y sabe contar, numera los cuadrados. El alumno deberá seguir la secuencia de números o saltar al número que tú digas.



## **ARRASTRAR UN OBJETO PESADO**

**TIPO DE JUEGO:** Motricidad corporal gruesa, 5 años.

**Meta:** Incrementar la fuerza de las manos y desarrollar la musculatura en general.

**Objetivo:** Tirar de una caja con peso una distancia específica, determinada por la condición física del niño.

**Materiales:** Cuerda de aproximadamente un metro de largo, una caja grande, libros, piedras..., o todo tipo de materiales que usemos para aumentar poco a poco el peso de la caja.

**Procedimiento:** Traza una línea en el suelo con tiza o una cinta, y pon la cuerda cruzándola, de manera que quede la señal, justo en la mitad de la cuerda. Ata el extremo de esta a una caja de cartón vacía. Coge el otro extremo y enséñale al niño como tiras de la cuerda para que la caja cruce la línea. Vuelve a poner la caja en la posición inicial y ayúdalo a tirar de la caja la marca. Repite el proceso, reduciendo gradualmente tu ayuda, hasta que pueda tirar de la caja vacía él solo. Progresivamente, ve aumentando el peso de la caja, dependiendo del peso y la condición física del niño. Ten cuidado de no poner demasiados objetos y hacer que la tarea sea frustrante para él. Pon atención en la línea, para que esté siempre claramente visible, y el niño sepa justamente hasta que distancia desplazar la caja.



## CARRERA DE PATATAS

**Motricidad corporal gruesa**, 4-5 años.

**Meta:** Incrementar el equilibrio y el control manual.

**Objetivo:** Llevar una patata en una cuchara, una distancia de metro y medio, sin que la patata se caiga.

**Materiales:** Una cuchara grande y una patata pequeña.

### **Procedimiento:**

Asegúrate de que el alumno te esté mirando y mantén en equilibrio una patata sobre la cuchara durante unos segundos. Luego comienza a caminar lentamente mientras conservas el equilibrio de la patata. Después de tu demostración, pon la cuchara en la mano del niño y sujétasela con tus propias manos. Luego, pon la patata en la cuchara y mira a ver si puede sostenerla unos segundos antes de que se le caiga. Cuando llegue a tener mayor firmeza sujetándola, reduce el control de tu mano sobre la suya, y anímalo a dar unos pasos, con la patata en la cuchara.

Cuando llegue a tener plena habilidad para sostenerla, haz un circuito de un metro y medio, con una línea de salida y otra de llegada. Hazlo recorrer el itinerario tan rápido como pueda del principio al final, sin que deje caer la patata. Cuando pueda completar la carrera, haz que participe con otra persona contra reloj. Sin embargo, no permitas que la carrera se convierta en una competición.



# JUEGOS DE EQUILIBRIO



## **CARRERA DE LAS TRES PIERNAS**

**Objetivo:** Desarrollar el equilibrio y divertirse

**Tipo de juego:** Equilibrio

**Recurso:** Pedazos de cuerda, pañuelo, cintas cualquier cosa que sirva para amarrar

**No de participantes:** Grupo de 2 personas

**Tiempo de duración:** Depende del espacio y participantes

### **Proceso.**

Entre todos los niños que quieran participar, se hacen parejas; a ser posible, que sean del mismo tamaño y estatura. Una vez hechas las parejas se atan, a la altura del tobillo, con un cordel, pañuelo o trozo de tela. La pierna derecha de un jugador con la izquierda del otro.

Una vez que todos están atados, se traza una línea de salida y otra de llegada (meta) y se hace la carrera. Gana la pareja que llega antes a la meta. Se pueden hacer varios equipos y carreras, sino se quiere dejar el resultado en una carrera simple.

Nota: El juego puede cambiar solo amarrando las piernas del jugador



**NOMBRE: “MALAVARISTAS”**

**Objetivo:** Desarrollar el equilibrio

**TIPO DE JUEGO:** Equilibrio

**Recurso:** Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo

**Participantes:** 2 grupos de 3 niños

**Tiempo de duración:** Depende del espacio

**Edad:** 4 a 6 años

**Lugar:** Patio o gimnasio

**Proceso:**

Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.



## **EXPLOTANDO GLOBOS**

**Objetivo:** Desarrollar las capacidades físicas, equilibrio,

**Recurso:** Globos

**TIPO DE JUEGO:** Equilibrio

**Participantes:** Más de 20

**Tiempo de duración:** 1 minuto por participante

**Edad:** 2 a 5 años

**Lugar:** Espacio sin obstáculos

**Desarrollo:**

Se formarán 2 equipos, arrodillados, uno detrás de otro. Del otro lado estarán los globos, inflados. Cuando den la señal, saldrán uno de cada equipo saltando, tomar el globo con la mano y deberán reventarlo con la cola. Gana el equipo que primero termine.





## **JUGAMOS CON EL CUERPO**

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad física, equilibrio, velocidad, fuerza del niño/a

**Recurso:** Tarjetas

**Tipo de juego:** Equilibrio

**Participantes:** 6 por equipo

**Tiempo:** 1 minuto por participante

**Edad:** 5 años

**Lugar:** Patio

**Proceso:**

Dos equipos, sentados en fila india, el docente tendrá en un sobre las tarjetas que indican que hacer. Se paran dos de cada equipo y sacan una tarjeta y deberán cumplir lo que dice la tarjeta, por ejemplo: pies con rodilla, otro de cada equipo y deberá sumarse hasta que gana el equipo que mantuvo más el equilibrio.



## **LA COMBA.**

**Tipo de juego:** Equilibrio

**Objetivo:** Desarrollar el equilibrio, la concentración, el compañerismo.

**Material:** Una cuerda

**Participantes:** Dos que agarran la cuerda de los extremos y dan vuelta la cuerda, saltan varios

**Tiempo de duración:** 1 minutos por participante

### **Proceso**

Se juega con una cuerda. Dos jugadores la agarran, uno por cada extremo, para dar vueltas a la cuerda. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y pasa a, a "dar a la comba". Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente. En el juego de la comba existen muchas variantes, casi siempre acompañadas de una canción determinada.



## **Mantenerse de puntillas**

**Meta:** Mejorar la fuerza de las piernas y el equilibrio.

**Tipo de juego:** Equilibrio

**Objetivo:** Guardar el equilibrio de puntillas durante diez períodos de tres segundos cada uno.

**Materiales:** Ninguno

**Procedimiento:** Permanecer de pie mirándose y dile “mira...y su nombre “Lentamente, elévate sobre tus dedos de los pies manteniendo la posición unos segundos y después lentamente, vuelve a ponerlos en el suelo.

Repite el movimiento, pero esta vez señálale tus pies cuando digas “mira”. Coge al niño por los brazos, y cuando tú te estés poniendo de puntillas, elévaselos suavemente hasta que él también se sostenga sobre los dedos de los pies.

Repite varias veces hasta que comience a hacerlo por sí mismo. Entonces gradualmente reduce tu ayuda, hasta que consiga realizar la actividad sin ningún apoyo en ti. Lleva la cuenta de cuántas veces se pone de puntillas hasta que pueda hacerlo diez veces sin descansar.



### **Calistenia saltos de rana**

**Meta:** Desarrollar coordinación, fuerza en las piernas y mejorar la condición física en su conjunto.

**Tipo de juego:** Equilibrio

**Objetivo:** Hacer diez saltos de rana sin parar ni caerse.

**Materiales:** Ninguno.

**Procedimiento:** Localiza un área segura sobre una alfombra o sobre el césped.

Muéstrale al niño cómo te pones en cuclillas y saltas unas veces.

Asegúrate de que te mira mientras lo haces.

Ayúdale a adoptar la postura y déjale que se quede agazapado unos minutos para que se acostumbre.

Entonces salta algunas veces delante de él e indícale que te imite.

Si fuera posible, haz que una tercera persona permanezca detrás del niño sujetándolo cuando salte.

Al principio probablemente, podrá saltar sólo una vez o dos.

Apláudele hasta el más mínimo esfuerzo que haga y ve anotando cuántas veces puede saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio.



## BARRA DE EQUILIBRIOS

**Objetivo:** Andar sobre una barra de metro y medio de largo, por diez centímetros de ancho, sin ayuda y sin caerse.

**Tipo de juego:** Equilibrio

**Materiales:** Una tabla robusta y lisa, de metro y medio de largo, por diez centímetros de ancho, dos ladrillos y dos adoquines (bloques de cemento).

**Procedimiento:** Situarse en un área lisa y despejada en la hierba, donde no haya piedras o cualquier otra posibilidad de peligro.

Comienza colocando la barra en el suelo y haz que el niño camine sobre ella unas veces, para que se confíe.

Una vez que ya camine con seguridad por la tabla, coloca un ladrillo pequeño bajo cada extremo de la misma, de manera que se eleve unos diez-quinientos centímetros aproximadamente. Al principio necesitarás probablemente sujetarle su mano, y andar a su lado para que camine sobre la tabla.

Gradualmente, reduce la cantidad de ayuda, pero permitiéndole primero que sujete un solo dedo de tu mano, luego el extremo de un lápiz mientras tú sujetas la otra punta y finalmente, un trozo de cuerda. Haz que camine por la tabla hasta que consiga hacerlo sin ayuda.

Reemplaza entonces los ladrillos, por los bloques más grandes, para elevar la tabla hasta unos veinte-veinticinco centímetros del suelo. Repite la actividad ayudándolo sólo cuando lo necesite.



## **LAS ESTATUAS**

Tipo de juego: De equilibrio

**Número de participantes:** Toda la clase

**Edad:** 5 años.

**Duración:** 10 minutos.

**Espacio:** Interior.

**Objetivos:** Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general

**Proceso:** Los alumnos se desplazan por todo el gimnasio (bosque) imitando a un animal (serpiente, canguro, león...), en el cual hay distribuidos diferentes materiales (bancos suecos, ladrillos de colores, bancos suecos apoyados al revés, colchonetas....), cuando el profesor diga “estatua se deben subir” de la forma que diga el profesor, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo....



# JUEGOS DE DESPLAZAMIENTO



## **Juegos de Desplazamiento**

**Objetivo:** Lograr en el niño desplace su cuerpo sin ninguna dificultad para que se agilite y comparta sin temores ni rechazos.

### **LOS SAN FERMINES**

**Tipo de juego:** Desplazamientos, saltos, velocidad

**Número de participantes:** Toda la clase

**Material:** Aros, ladrillos de colores, colchonetas.

**Edad:** 5 años.

**Duración:** 10 minutos.

**Espacio:** Interior.

**Normas:** No se puede tocar los obstáculos.

**Objetivos:** Desarrollo percepción espacial, capacidad de salto, coordinación, velocidad.

**Desarrollo:** En el gimnasio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz del profesor, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden pillarlos, los alumnos que sean pillados se convierten en toros.





## **CÁMBIATE LA ROPA**

**Tipo de juego:** Desplazamientos

**Número de participantes:** Toda la clase

**Edad:** 5 años.

**Material:** Ninguno

**Duración:** 10 minutos.

**Espacio:** Interior.

**Normas:** No empezar a correr hasta que no tenga bien puesta la chaqueta

**Objetivos:** Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.

**Desarrollo:** Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras de relevos. Un alumno lleva puesta su chaqueta del chándal, cuando da el relevo al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.



## **PROTÉGETE DE LA LLUVIA**

**Tipo de juego:** Desplazamientos, velocidad

**Número de participantes:** Toda la clase

**Edad:** 5 años.

**Duración:** 10 minutos.

**Espacio:** Interior.

**Normas:** Si la colchoneta se cae se tiene que parar el equipo.

**Material:** Colchonetas.

**Objetivos:** Desarrollo percepción espacial, coordinación, velocidad.

**Desarrollo:** Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras protegidos de la lluvia (con una colchoneta todo el equipo encima de la cabeza). El profesor indicará las formas de desplazarse.



## CONVOCO A LOS INDIOS

**Tipo de juego:** Desplazamiento.

**Número de participantes:** Mínimo 6, máximo 20.

**Edad:** 5 años.

**Material:** Ninguno.

**Duración:** Entre 3 y 5 minutos (depende del número de participantes).

**Espacio:** Interior.

**Normas:** El que está en el centro es el que va dando la consigna.

**Objetivos:** Conocerse, velocidad, trabajar la desinhibición, el espacio, direccionalidad, atención...

**Desarrollo:** Para empezar e ir adentrando a los niños en el juego, se les cuenta una historia de una tribu. Todos los jugadores se sientan en un círculo cerrado y uno queda en el centro, que es el que da la consigna (o retahíla; por ejemplo: convoco a los... que lleven gafas, o se indica la forma de desplazarse), y estos tienen que levantarse y cambiar de lugar, no se pueden quedar en el mismo sitio ni ir de derecha a izquierda. El del centro pasa a ocupar el lugar de uno de los participantes que se han levantado.



## **ME CONVIERTO EN....**

**Tipo de juego:** Desplazamientos

**Número de participantes:** Toda la clase

**Edad:** 5 años.

**Duración:** 10 minutos.

**Material:** Ninguno.

**Objetivos:** Desarrollo del equilibrio dinámico, coordinación, fuerza, conocimiento del cuerpo, conceptos de rápido- lento, grande- pequeño

**Proceso:** Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque.

Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico, (que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio.

Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndome en un gatito, en un monstruo, en un enano, en un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento-rápido....



## **LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO**

**Objetivo:** Desarrollar la motricidad y agilidad en los niños/as

**Tipo de juego:** desplazamientos

**Participantes:** Depende del espacio

**Tiempo de duración:** Depende del ánimo de los participantes

**Proceso:** Se forma un círculo tomado de las manos, se canta y se va indicando con las manos las acciones de la canción

## **LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO**

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del sargento.

¡Sargento a la carga!-con la cabeza-.

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del sargento.

¡Sargento a la carga!-con los hombros-.

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del sargento.

Sargento a la carga! Con las piernas-.

Esta ronda se realiza en un espacio amplio para que puedan todos los niños/as efectuar los desplazamientos de acuerdo a la orden dada. Se puede aumentar otras partes del cuerpo



# JUEGOS DE PSICOMOTRICIDAD



## **JUEGOS DE PSICOMOTRICIDAD**

**Objetivo:** Desarrollar en los niños/as todos sus movimientos motrices para lograr un normal funcionamiento.

### **PELOTA ZIG-ZAG**

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de participantes:** Ilimitado (número par).

**Edad:** 5 años.

**Material:** Dos pelotas de goma de distinto color, para simbolizar los equipos.

**Normas:** Si la pelota cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio.

Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente.

**Objetivos:** Rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo-manual.

**Desarrollo:** Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota.



## **BEDOR Y POMPÓN**

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de participantes:** Ilimitado.

**Edad:** 5 años.

**Material:** Dos pelotas de goma espuman, a ser posible de distinto color, para denotar a “Bedor” y a “Pompón”.

**Normas:** Cuando Bedor alcance a Pompón pasará a ser Bedor el perseguido por Pompón.

**Duración:** 15 minutos aproximadamente.

**Espacio:** Interior o exterior.

**Objetivos:** Desarrollar la coordinación motriz, aumentar la destreza y la rapidez de acción, trabajar la lateralidad.

**Desarrollo:** Colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos “Bedor”, al siguiente, le damos la otra y la llamamos “Pompón”. A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Bedor pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.





## ÁNGELES Y DIABLOS

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de participantes:** Grupo clase.

**Edad:** 5 años.

**Material:** No es necesario ningún material.

**Normas:** La madre asigna los colores a los compañeros del ángel y del diablo.

**Duración:** Según lo que tarde la elección, pero aprox. 15 minutos

**Espacio:** Interior.

**Objetivos:** Trabajar la atención, fomentar las relaciones con los demás, desarrollar la rapidez.

**Desarrollo:** Hay un ángel, un diablo y una madre que asigna colores. Los participantes con su color ya asignado. El ángel y el diablo tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante. Retahíla: (ángel): pompom, soy el ángel que viene cruz a cuestras, quiero uno color,... (Diablo): soy el demonio que viene a pincharos con el tenedor... Una vez elegidos todos los niños, se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.



## **STOP DOBLE**

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de participantes:** A partir de 10.

**Edad:** 5 años.

**Material:** Un pañuelo o tela por pareja.

**Normas:** Mientras se está salvando no pueden ser capturados.

**Duración:** 15 minutos en adelante.

**Espacio:** Interior, exterior espacioso.

**Objetivos:** Cooperación, desinhibición, atención, velocidad, agilidad.

**Desarrollo:** Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo.



## **EL RETO**

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de participantes:** A partir de 10.

**Edad:** 5 años.

**Material:** Pañuelos de dos colores.

**Normas:** No se pueden atar los pañuelos, deben estar enganchados.

Cada pañuelo es un punto.

La puntuación que determina el ganador se establece al comienzo del juego.

**Duración:** 10 minutos.

**Espacio:** Interior.

**Objetivos:** Desarrollar la coordinación. Favorecer el compañerismo. Agilidad.

**Desarrollo:** Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, que no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda sin perder el nuestro. Por cada pañuelo conseguido se sumará un punto.



## **PEPES Y PEPITAS**

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de participantes:** Grupo clase.

**Edad:** 5 años.

**Material:** Se pueden utilizar banderines para delimitar los campos.

**Normas:** Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas.

Cada persona del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo captor.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente.

**Espacio:** Exterior.

**Objetivos:** Desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción, fomentar la atención.

**Desarrollo:** Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.



## **PELOTA ZIG-ZAG**

**Tipo de juego:** Psicomotricidad.

**Número de participantes:** Ilimitado (número par).

**Edad:** 5 años.

**Material:** Dos pelotas de goma espuma de distinto color, para simbolizar los equipos.

**Normas:** Si la pelota cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio.

Gana el equipo que consiga mandar la pelota más rápido al final de la fila.

**Duración:** 10 minutos aproximadamente.

**Espacio:** Preferiblemente, exterior.

**Objetivos:** Rapidez, reflejos, observación, atención, coordinación óculo-manual.

**Desarrollo:** Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zigzag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.



<b>6.7.MODELOOPERATIVO</b>						
<b>FASES</b>	<b>METAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>RESULTADOS</b>
<b>Sensibilizar</b>	Implicar a la directora, maestra, niños a conocer sobre el tema.	Reuniones para informar motivar socializar organizadores escrito comunicados	Humanos Materiales Institucionales	Mes de febrero	Investigadora: Lorena Mendoza Docentes estudiantes padres de familia	Aceptación de la propuesta presentada.
<b>Capacitar</b>	A las autoridades y docentes sobre la importancia de la actividad lúdica y su repercusión en la motricidad gruesa de los niños y niñas.	Entrega, análisis y sustentación de los talleres a aplicarse.	Humano Material Institucional	Mes de febrero (2 días)	Investigadora: Lorena Mendoza Docentes estudiantes padres de familia	Autoridades y docentes motivados para participar activamente en este proceso.

<b>Ejecutar</b>	Las actividades que se efectuaran de acuerdo con la temática de los talleres.	Bienvenida a los presentes, exposición del tema, evaluación y despedida.	Humanos Materiales Institucionales	Permanente	Investigadora: Lorena Mendoza Docentes estudiantes padres de familia	Docentes interesados en cambiar su enseñanza-aprendizaje en beneficio de los niños.
<b>Evaluar</b>	Determinar el grado de aplicación de lo aprendido en los talleres.	Dialogo con los docentes y niños	Humanos Materiales Institucionales	Permanente	Investigadora: Lorena Mendoza Docentes estudiantes padres de familia	Actitud positiva de los docentes y mejor rendimiento académico de los niños/as.

**Cuadro N° 19**

**Elaborado: Lorena Mendoza**

**Fuente:** Escuela “La Condamine”

### **6.8. Administración de la propuesta**

El manual permitirá al docente integrar a los niños/as y a desarrollar no solo el aspecto motriz sino también el psicosocial y afectivo. Su desarrollo estará a cargo de la investigadora María Lorena Mendoza Rodríguez quien con el apoyo de la directora dará mayor apertura al desenvolvimiento y ejecución del manual. Se utilizará las siguientes estrategias.

- Dialogar con la directora de la escuela
- Motivar a los niños a través del juego
- Cumplimiento y práctica del manual

### **6.9. Previsión de la evaluación.**

<b>PREGUNTAS BASICAS</b>	<b>EXPLICACION</b>
<b>¿Qué evaluar?</b>	Las estrategias Didácticas
<b>¿Por qué evaluar?</b>	Para conocer el desarrollo o interés de los docentes
<b>¿Para qué evaluar</b>	Verificar el logro de los objetivos
<b>¿Quién evalúa?</b>	María Lorena Mendoza Rodríguez
<b>¿Cuándo evaluar</b>	Durante y después del proceso de aplicación de la propuesta
<b>¿Cómo evaluar?</b>	Aplicando los estrategias didácticas del manual
<b>¿Con que evaluar?</b>	Indicadores establecidos



## **BIBLIOGRAFÍA**

- AMONACHVILLI, C. EL JUEGO EN LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE LOS ESCOLARES. (1986).
- BLANCO SIERRA, Javier: EL JUEGO INFANTIL, JUAN XXIII, ORENSE, 1992.
- CHATEAU, J. (1973). PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. Buenos Aires: Kapeluz.
- DÍAZ, A. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y/O APRENDIZAJE: ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS. En A. (1993).
- GARAIGARDOBIL, M. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. SECO OLEA, MADRID. 1990
- GARAIGORDOBIL, M. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. MADRID: SECO OLEA. (1990).
- GUTIÉRREZ DELGADO, M. 140 JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ. Sevilla: Wanceulen. (1989).
- MOYLES J.R. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA, MORATA, MADRID.1990.
- ORTEGA RUIZ, Rosario: EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.
- ORTEGA, R.: JUGAR Y APRENDER, Diada. 1990.

- ORTEGA. R.: EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO, Alfar, Sevilla. 1992

<http://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>

<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>

<http://ludotecas.jimdo.com/actividad-ludica/>

<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>

<http://www.eumed.net/libros->

<http://gratis/2009c/583/Proceso%20de%20enseñanza%20aprendizaje.htm>

<http://www.definicionabc.com/general/juego.php#ixzz2Y5syJxK4>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://definicion.de/juego/#ixzz2Y5wsJ4XN>

<http://definicion.de/habilidad/#ixzz2Y5ybyrEN>

<http://www.definicionabc.com/deporte/destreza.php#ixzz2Y5zzyZdE>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Movimiento-Corporal/213111.html>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Concepto-Desarrollo-Motor/2115186.html>

<http://www.efisioterapia.net/articulos/guia-desarrollo-motor-reflejos-y-reacciones>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

<http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz2Y68b25Ho>

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

<http://elblogdecharitodr.blogspot.com/2011/05/las-actividades-ludicas-como.html>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Actividad-Ludica-y-El-Desarrollo/2267090.html>

[http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica\\_1711.html](http://www.vulka.es/noticia/importancia-de-la-actividad-ludica_1711.html)

<http://www.recuerdame.net/infancia/beneficios.php>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Importancia-Que-Tiene-El-Proceso/3257732.html>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Elementos-Que-Intervienen-En-El-Proceso/3469086.html>

<http://www.importancia.org/juego.php>

<http://www.contralameningitis.org/comite-cientifico/la-importancia-del-juego-en-los-ninos>

<http://actividadesyjuego.blogspot.com/p/importancia-del-desarrollo-psicomotor.html>

<http://www.importancia.org/aprendizaje.php#ixzz2YfyHnmVD>

<http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>

**ANEXOS**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA HUMANIDAD Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA PARVULARIA**

**Ficha de observación para los niños/as de primer año de educación básica de la escuela “La Condamine”.**

**OBJETIVO:**

**Determinar la importancia la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa.**

**INSTRUCTIVO:**

**Marque con una X la respuesta que usted considere correcta.**

**CUESTIONARIO**

**1.- ¿El niño/a es capaz de competir?**

**Si** ( x )

**No** ( )

**2.- ¿El niño/a tiene la capacidad de derribar obstáculos?**

**Si** ( )

**No** ( x )

**3.- ¿El niño/a disfruta del juego libre?**

**Si** ( x )

**No** ( )

**4.- ¿El niño /a respeta reglas del juego?**

**Si** ( )

**No** ( x )

**5.- ¿El niño/a cumple órdenes establecidas?**

**Si** ( x )

**No** ( )

**6.- ¿El niño/a lanza objetos a distintas direcciones?**

**Si** ( )

**No** ( x )

**7.- ¿El niño/a tiene dificultad al agacharse e incorporarse?**

**Si** ( x )

**No** ( )

**8.- ¿El niño/a mantiene su cuerpo en constante movimiento?**

**Si** ( x )

**No** ( )

**9.- ¿El niño/a puede jugar a las estatuas?**

**Si** ( x )

**No** ( )

**10.- ¿El niño/a mantiene el equilibrio?**

**Si** ( )

**No** ( x )

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA HUMANIDAD Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA PARVULARIA**

**OBJETIVO:**

Determinar la importancia la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa.

**1.- ¿Que es para Ud. la actividad lúdica?**

**2.- ¿Porque cree que la actividad lúdica es importante en el desarrollo de los niños?**

**3.- ¿Considera que el juego es una estrategia educativa y porque?**

**4.- ¿Por qué es importante el juego en los primeros años de vida?**

**5.- ¿El ministerio de educación le capacita para que enseñe a través del juego?**

**6.- ¿Su institución cuenta con suficiente material lúdico para desarrollar la motricidad gruesa?**

**7.- ¿Que es la motricidad gruesa?**

**8.- ¿Cuáles son las consecuencias si no se desarrolla en los niños la motricidad gruesa?**

**9.- ¿Juega Ud. a diario con sus alumnos /as para desarrollar su motricidad, porque?**

**10.- ¿Que sugerencias le daría a las párvulas para que jueguen con sus alumnos con fines educativos?**



FOTOS



