



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

**TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y
APRENDIZAJE**

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

AUTORA:

Lic. Carolina Lilibet Gudiño Morales

TUTORA:

Mgs. Mirian Paulina Peñafiel Rodríguez

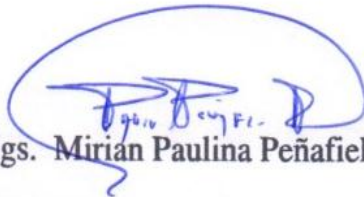
RIOBAMBA-ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister en Educación Parvularia mención Juego, Arte y Aprendizaje con el tema: “ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015”, ha sido elaborado por CAROLINA LILIBET GUDIÑO MORALES, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Mgs. Mirian Paulina Peñafiel Rodríguez

TUTORA

AUTORÍA

Yo Carolina Lilibet Gudiño Morales con cédula de identidad N° 171338650-4, soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Carolina Lilibet Gudiño Morales

C.I. 1713386504

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud especial y profundo agradecimiento a los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo, que supieron compartir sus experiencias llegando con su conocimiento significativo y de manera especial a la Magíster Paulina Peñafiel asesora de mi tesis la misma que me proporcionó información, orientó y sugirió cambios para el desarrollo de esta investigación que servirá de aporte para futuras generaciones.

Carolina Lilibet Gudiño Morales

DEDICATORIA

Agradezco hoy y siempre a Dios por la vida, guiar mi camino y permitirme tener a mi lado a mis seres más queridos que son: mis padres César y Gloria; mis hermanos: Javier y María y a Iván, porque ellos son mis pilares fundamentales que me han brindado su apoyo, comprensión y ayuda moral para hoy ver reflejado este gran esfuerzo y sacrificio realizado, cumpliendo así mi meta propuesta.

Carolina Lilibet Gudiño Morales

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	PÁGINAS
CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA	i
AUTORÍA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xiii
ABSTRAC	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPÍTULO I

1.	MARCO TEÓRICO	1
1.1	ANTECEDENTES	1
1.2	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1	Fundamentación Filosófica	2
1.2.2	Fundamentación Epistemológica	3
1.2.3	Fundamentación Psicológica	3
1.2.4	Fundamentación Pedagógica	4
1.2.5	Fundamentación Legal	5
1.3	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
1.3.1	Actividades Lúdicas	9
1.3.1.1.	Importancia de las actividades lúdicas	10
1.3.1.2	Fundamentos Pedagógicos y Didácticos de las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Significativo.	11
1.3.1.3	Juego	12
1.3.1.3.2	El Juego y el Aprendizaje Significativo	14
1.3.1.3.3	Características de los Juegos	19
1.3.1.4.	Aspectos que se debe considerar en las actividades lúdicas.	20
1.3.1.4.1.	Juegos de Equilibrio	20
1.3.1.4.2	Juegos Lateralidad	22

1.3.1.4.3.	Juegos Coordinación	24
1.3.2	EXPRESIÓN CORPORAL	26
1.3.2.1	Definición de expresión corporal	26
1.3.2.2	Importancia de la expresión corporal	27
1.3.2.3.	Orientaciones metodológicas para la expresión corporal	27
1.3.2.4.	Etapas o momentos de la expresión corporal	28
1.3.2.5.	Características de la Expresión Corporal:	29
1.3.2.6.	Finalidad de la Expresión Corporal	29
1.3.2.7.	EL CUERPO HUMANO	30
1.3.2.8	La motricidad gruesa	32
1.3.2.8.1	Concepto.	32
1.3.2.8.2	Importancia de la motricidad gruesa	33
1.3.2.9	La psicomotricidad	33
1.3.2.10	Aspectos complementarios que se deben considerar en la Expresión Corporal	34
1.3.2.10.1	Imaginación	34
1.3.2.10.2	Creatividad	35
1.3.2.10.3	Comunicación	35
1.3.2.10.4	Expresión	35
1.3.2.10.5	Espontaneidad	36
1.3.2.11	Las Actividades de expresión corporal y el currículo de primer año de EGB	36
1.3.3	Guía Didáctica	38
1.3.3.1	Definición	38
1.3.3.2	Características de la Guía Didáctica	38

CAPÍTULO II

2	METODOLOGÍA	41
2.1	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	41
2.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN	41
2.2.1	Investigación Aplicada	41
2.2.2	Investigación Explicativa – Descriptiva	41
2.2.4	Investigación Bibliográfica	42

2.3	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	42
2.3.1	Método científico	42
2.3.2	Método Analítico y Sintético	42
2.3.3.	Método Inductivo y Deductivo	42
2.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	43
2.4.1	TÉCNICA	43
2.4.2	INSTRUMENTO	43
2.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	43
2.5.1	POBLACIÓN	43
2.5.2	MUESTRA	44
2.6	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	44
2.7	HIPÓTESIS	44
2.7.1	Hipótesis General	44
2.7.2	Hipótesis Específicas	44
2.7.3	OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS	46

CAPÍTULO III

3	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.	49
3.1	TEMA	49
3.2	PRESENTACIÓN	49
3.3	OBJETIVOS	50
3.3.1	Objetivo General	50
3.3.2	Objetivos Específicos	50
3.4	FUNDAMENTACIÓN	51
3.4.1	Actividades Lúdicas	51
3.4.1.2	Juego	52
3.4.1.3	Aspectos que se debe considerar en las actividades lúdicas.	53
3.4.1.3.1.	Juegos de Equilibrio	53
3.4.1.3.2	Juegos de Lateralidad	53
3.4.1.3.2.1	Estructuración de los ejes corporales	54
3.4.1.3.3.	Juegos de Coordinación	55
3.4.2	EXPRESIÓN CORPORAL	56
3.4.2.1	EL CUERPO HUMANO	56

3.4.2.1	Definición de expresión corporal	57
3.4.2.2	Finalidad de la Expresión Corporal	57
3.4.2.5	Aspectos que se deben considerar en la Expresión Corporal	58
3.4.2.5.1	Imaginación	58
3.4.2.5.2	Creatividad	59
3.4.2.5.3	Comunicación	59
3.4.2.5.4	Expresión	59
3.4.2.5.5	Espontaneidad	59
3.4.2.6	Guía Didáctica	60
3.4.2.6.1	Definición	60
3.4.2.6.2	Características de la Guía Didáctica	61
CAPÍTULO IV		69
4	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	69
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	69
4.1.1	Ficha de observación dirigida a los niños y niñas de 4 a 5 años del Inicial II de la Unidad Educativa Riobamba, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015	69
4.2	COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	84
4.2.1.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA I	84
4.2.2.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2	102
4.2.3.	COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3	120
CAPÍTULO V		
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	123
5.1	CONCLUSIONES	123
5.2	RECOMENDACIONES	124
BIBLIOGRAFÍA		125
ANEXOS		128

ÍNDICE DE CUADROS

CONTENIDO	PÁGINAS
Cuadro N° 2.1 Población	43
Cuadro N° 2.2 Hipótesis Específica 1	46
Cuadro N° 2.3 Hipótesis Específica 2	47
Cuadro N° 2.4 Hipótesis Específica 3	48
Cuadro N° 3.1 Operatividad	64
Cuadro N° 4. 1: Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar	70
Cuadro N° 4. 2: Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico	72
Cuadro N° 4. 3: Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado	74
Cuadro N° 4. 4: Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.	76
Cuadro N° 4. 5: Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.	78
Cuadro N° 4. 6: Resultados finales Juegos de Equilibrio	79
Cuadro N° 4. 7. Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda	88
Cuadro N° 4. 8 Se desliza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas	90
Cuadro N° 4. 9 Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su cuerpo	91
Cuadro N° 4. 10 Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.	93
Cuadro N° 4. 11 Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego	96
Cuadro N° 4. 12 Resultados finales Juegos de Coordinación	97
Cuadro N° 4. 13 Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad	106
Cuadro N° 4. 14 Resuelve dificultades escuchando altivamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo	108
Cuadro N° 4. 15 Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para	

	el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.	110
Cuadro N° 4. 16	Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.	111
Cuadro N° 4. 17	Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro	114
Cuadro N° 4. 18	Resultados Finales Juegos de Lateralidad	115

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDO	PÁGINAS
Gráfica N° 4. 1 Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar	70
Gráfica N° 4. 2 Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico	72
Gráfica N° 4. 3 Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado	74
Gráfica N° 4. 4 Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.	76
Gráfica N° 4. 5 Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón	78
Gráfica N° 4. 6 Resultados finales Juegos de Equilibrio	79
Gráfica N° 4. 7 Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda	88
Gráfica N° 4. 8 Se desplaza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas.	90
Gráfica N° 4. 9 Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su Cuerpo	92
Gráfica N° 4. 10 Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.	94
Gráfica N° 4. 11 Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego.	96
Gráfica N° 4. 12 Resultados finales Juegos de Coordinación	97
Gráfica N° 4. 13 Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.	106
Gráfica N° 4. 14 Resuelve dificultades escuchando altivamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo	108
Gráfica N° 4. 15 Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra	110
Gráfica N° 4. 16 Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera	

	su cuerpo	112
Gráfica N° 4. 17	Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.	114
Gráfica N° 4. 18	Resultados Finales Juegos de Lateralidad	115



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO
Riobamba – Chimborazo - Ecuador

RESUMEN

“ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015”.

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Riobamba”, ubicado en el cantón Riobamba de la, Provincia de Chimborazo, durante el período lectivo 2014 – 2015, teniendo como población de estudio a los niños y niñas de 4 a 5 años y donde se pudo observar, dificultades en el desarrollo corporal. La investigación se fundamenta en los postulados de Skolverket, el cual se refiere a la responsabilidad del docente frente a la selección de estrategias lúdicas, que sean buenos y de calidad para conseguir el interés y motivación en los niños; Vygotsky considera que al ser humano lo configura su historia personal, su clase social, sus oportunidades sociales y con ello se genera un ser integral. En cuanto a la metodología se trabajó utilizando los métodos: deductivo, inductivo; con un tipo de investigación: descriptiva, correlacional; el diseño de investigación: bibliografía documental y de laboratorio puesto que se desarrolló en el aula; la población la integraron 25 niños, a los que se les aplicó la ficha de observación, lo cual se obtuvo como resultados que las actividades lúdicas si influye en el desarrollo corporal. De igual forma se propone la Elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “Peques Jugando” para desarrollar la expresión corporal que contiene un conjunto de estrategias interactivas y dinámicas que permitieron practicar aprendizajes significativos y que conducir a una educación de calidad, acorde a los postulados vigentes.

ABSTRACT

ELABORATION AND APLICATION OF A GUIDE DIDACTIC WITH LUDIC ACTIVITIES “PEQUES JUGANDO” FOR DEVELOPING THE CORPORAL EXPRESSION WITH CHILDREN FRON 4 TO 5 YEARS-OLD AT “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, IN CANTON OF RIOBAMBA, CHIMBORAZO PROVINCE, ACADEMIC TERM 2014-2015.

The present study was conducted in an educational institution called “Riobamba” located in Riobamba city, province of Chimborazo, term 2014-2015, with a population sample of children aged 4-5 and where it could be observed some difficulties in their corporal development. The investigation is based on the Skolverket’s theory that refers to the teacher’s responsibility at the moment of selecting high quality ludic strategies to motivate and awaken the students’ interest; Vigotsky considers that human beings are configured due to their personal background, their social strata and their social opportunities in order to become an integral entity. As for the methodology, the deductive and inductive methods were considered with a descriptive and correlational type of study and a bibliographic and laboratory design as the study was conducted in the classroom. The population consisted of 25 children to whom the observation checklist was applied to obtain as a result that ludic activities affect their corporal development. Also, the need to elaborate and apply a didactic guide with ludic and dynamic activities entitled “Peques Jugando” was presented in order to develop the students’ corporal expression as these permitted to reach a high quality type of education according to the present regulations.



Mgs. Myriam Trujillo B.

DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

El presente tema investigativo es de interés, y beneficia en el mejoramiento del Proceso Enseñanza- Aprendizaje en la Unidad Educativa Riobamba, ya que ayudará al desarrollo corporal en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, por medio de la Guía Didáctica “PEQUES JUGANDO”. El propósito es desarrollar la expresión corporal por medio de actividades lúdicas, para que los infantes, interactúen entre amigos y fortalezcan su esquema corporal, de conozcan los beneficios que tiene su cuerpo y aprendan juegos novedosos que estimulen y fortalezcan sus habilidades.

En el docente recae la responsabilidad de seleccionar los mejores recursos didácticos para alcanzar los objetivos de una educación de calidad; en la que se pueda practicar clases innovadoras, creativas, dinámicas y actividades que contribuyan a la formación integral de los educandos. Esta investigación considera a la actividad lúdica como una característica y eje importante para el desarrollo de la expresión corporal, fortaleciendo su cuerpo como también las capacidades y habilidades motrices en el niño/a para que ellos puedan expresarse de una mejor manera.

De esta forma se pone a consideración el presente trabajo de investigación, el mismo que se encuentra estructurado en capítulos, distribuyéndose de la siguiente forma:

En el **Capítulo I** se establece el **Marco teórico** en el que se determina los antecedentes de la indagación correspondiente; los fundamentos científicos considerados desde los diferentes campos de estudio, que sustentan la investigación; la fundamentación teórica de cada variable; la definición de términos básicos; hipótesis, variables y la operacionalización de las mismas.

En el **Capítulo II** corresponde a la **Metodología**, se muestra los métodos utilizados en la investigación; el tipo y diseño de la investigación; población y muestra; de igual forma las técnicas e instrumentos que ayudaron para la recolección de datos, técnicas como la encuesta con su respectivo instrumento que es el cuestionario; así mismo las técnicas de procesamiento para el análisis de datos.

En el **Capítulo III, Lineamientos Alternativos**, van relacionados con la Guía Didáctica como un aporte para esta investigación el mismo que contiene el Tema, la Presentación, Objetivos, fundamentación, el contenido y la Operatividad.

La práctica de esta investigación considera las actividades lúdicas como un principio didáctico con el fin de desarrollar y fortalecer la expresión corporal en los infantes, descubriendo nuevas facetas en su imaginación, pensamiento y espontaneidad, enriqueciendo su conducta y la maduración de su motricidad gruesa.

En el **Capítulo IV, Exposición y Discusión de Resultados** se encuentra lo que es el Análisis e Interpretación de resultados, en el que consta los resultados del instrumento que es la fichas de observación utilizada a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Riobamba reflejados en tablas y gráficos, con sus pertinentes análisis e interpretaciones; de igual manera se encuentra la comprobación de la hipótesis en base a los resultados obtenidos.

En el **Capítulo V**, están las **Conclusiones y Recomendaciones**: En el que se halla las conclusiones y recomendaciones a las que se ha llegado, después de haber detallado y argumentado los resultados observados de la investigación; posteriormente está la bibliografía como referencia de la investigación; de igual se encuentra anexos con las fichas de observación de los y fotografías que evidencian el proceso investigativo.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

En la biblioteca de la prestigiosa Universidad Nacional de Chimborazo, se determinó que existen algunas investigaciones relacionadas o similares con las variables de estudio, entre ellas se menciona las siguientes:

“El juego creativo en el juego de la motricidad gruesa, a los niños y niñas de cuatro a cinco años de edad del Centro Infantil “Gotitas de Amor”, parroquia Lizarzaburo, cantón Riobamba, durante el año lectivo 2011-2012.” Autoras: Cando Taday Nieves de Lourdes Galarza Ayol Elsa

“Los círculos de recreación en el desarrollo de la motricidad gruesa en el centro de educación inicial “Empresas Cemento Chimborazo” paralelo “B” de la parroquia Santiago de Calpi, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2012-2013.” Autoras: Cazorla Ruiz Gissel Carolina Serrano Aguiar Katherine Maribel

“El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de primer año de educación básica del Jardín de infantes “Francisco de Orellana”, de la parroquia Lizarzaburo, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011.” Autoras: Cruz Rojas Yuri Mayra Moyora Sánchez Silvia Ximena

Dichos temas contribuyeron para mi trabajo, puesto que fortaleció el marco teórico, como también ciertas actividades para mi propuesta.

1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.2.1 Fundamentación Filosófica

“Los profesores, al definir un material didáctico bueno, subrayan la importancia de que el material genere el interés de los estudiantes y está considerado el factor más importante”. (SKOLVERKET, 2006).

Para Skolverket considera que los docentes al presentar a los estudiantes estrategias didácticas, lúdicas, adecuadas, de buena calidad, buena presentación se despierta en el niño su motivación por aprender el tema y con eso se obtiene grandes resultados en el proceso educativo, lo que se comprueba una vez más que las actividades lúdicas encierran un alto grado de importancia por sus potenciales y bondades que produce en los niños, se lo presenta mediante un proceso que inicia con la observación, luego se pide a los niños que interpreten, analicen crítica y reflexivamente las imágenes propuestas, de este modo se obtendría grandes resultados que fortalecerán la expresión corporal.

Por consiguiente las actividades lúdicas son herramientas que ayudan en el aprendizaje de una manera espontánea y divertida, que tenga la oportunidad de construir su propio conocimiento y al mismo tiempo que sea capaz de hacer diversas actividades con su esquema corporal, de esta manera los párvulos irán dominando conocimientos corporales como al mismo tiempo desarrollando sus destrezas con una plena capacidad para desenvolverse en su vida diaria, sin olvidar que los niños y niñas van fortaleciendo todo su cuerpo en base a las experiencias que diariamente va teniendo tanto en la escuela como en su entorno que lo rodea.

Además al desarrollar las habilidades y destrezas de los niños o niñas de 4 a 5 años, de una forma creativa por medio de juegos lúdicos, facilitan a la participación e integración del niño, y de esa manera desarrollan y maduran su expresión corporal por medio del: equilibrio, coordinación y lateralidad, dominando sus capacidades de una forma llamativa, que le permite descubrir lo que puede realizar con su cuerpo, y a la vez ayudara en su cotidiano vivir.

1.2.2 Fundamentación Epistemológica

Vergnaud (1990), manifiesta que: “Las consideraciones con respecto a cómo se organiza el conocimiento, y como se alcanza el aprendizaje de competencias complejas, particularmente ligadas en el aprendizaje motor”. Es importante considerar la estrategia metodológica del juego o actividades lúdicas como algo fundamental para el aprendizaje del niño y niña en el aula, para que desarrolle el acto intelectual y se involucre en el proceso motor. Expresión motora del infante como un conocimiento de lo niños que va engrandeciéndose día tras día con las acciones a cumplir en diversas situaciones en el campo educativo como en la vida cotidiana, dentro de la construcción de la motricidad gruesa como una Ciencia con características y objetivo de estudio definido.

Sergio 2005, Trigo 2005, Moreira 2005, mencionan que: “La didáctica de la Motricidad consiste, por lo tanto, en una mirada sistémica y compleja que se sustenta en la acción humana, sea esta deportiva, artística, recreativa, laboral o educativa”. Acrecentar la intuición cognitiva y corporal de la acción a realizar, por ello se ha tomado en cuenta complementar actividades lúdicas que ayudan a ejercer juegos que faciliten y fortalezcan el desarrollo motor del niño y su alta capacidad de destreza y fortalecer habilidades corporales como es el equilibrio, en su coordinación y su lateralidad, lo que ayudara en su interacción y desarrollo social, grupal e integral.

1.2.3 Fundamentación Psicológica

La teoría de PIAGET (2013), manifiesta que: " sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento". Por tanto la naturaleza del infante es el conocimiento de su entorno como el de su propio cuerpo, y respecto a las etapas de Piaget en los procesos mentales y de maduración biológica, los niños son capaces de fusionar el razonamiento con el movimiento de su desarrollo

motor, por medio de actividades dinámicas como son los juegos, que ayudan a procesar y fortalecer habilidades y destrezas mentales como corporales.

Sin embargo Piaget determinó que el desarrollo intelectual se centra en la percepción, adaptación y manipulación del entorno que le rodee, que los párvulos son capaces de crecer cognitivamente, adquiriendo capacidades y destreza con su propio cuerpo, por medio del equilibrio, la coordinación, y la lateralidad, la cual es el control de diversas posturas, las relaciones espaciales, y conocimientos de los lados derecho e izquierdo de su cuerpo, por medio de ello lo perciben e imitan lo que se va enseñando, ya que tiene la capacidad de entender y construir su propio pensamiento, los niños no se limitan al descubrimiento para ellos son logros.

VYGOTSKY 1920, manifiesta que "El individuo aunque importante no es la única variable en el aprendizaje. Su historia personal, su clase social y consecuentemente sus oportunidades sociales, su época histórica, las herramientas que tenga a su disposición, son variables que no solo apoyan el aprendizaje sino que son parte integral de él".

El aprendizaje no es lo único que varía en el ser humano, sino hay otros factores como su historia, su interacción, sus pertinencias sociales, sus costumbres, sus tradiciones; son estos aspectos los que lo configuran al individuo y le ayudan a que se vincule y se desarrolle destacadamente con los demás seres que conforman la población humana, para que a partir de esas experiencias se consiga un aprendizaje integral, significativo, productivo y sobre todo que sea de fácil asimilación en las clases, por lo tanto se puede mencionar que aspectos como la historia, las oportunidades, las vivencias, las experiencias, la participación en eventos culturales influyen y son de gran relevancia para construir aprendizajes innovadores y de calidad en los educandos.

1.2.4 Fundamentación Pedagógica

WALLON Henry 2013, considera que; "La psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento"., la cual se entiende que al ligar lo cognitivo con lo motor, generamos que el niño vaya madurando sus pensamientos como el esquema corporal por medio de un aprendizaje significativo, que

ayudara en su desenvolvimiento al realizar y entender diversas actividades a ejecutar de una forma dinámica, de esta manera se determina una motricidad más coordinada y para esto una relación más directa con los juegos con el fin de ayudar en el desarrollo de la expresión motora del párvulo.

Además, al trabajar con el párvulo varias actividades lúdicas que favorezcan a su desarrollo motor, se facilita que su conocimiento y el cuerpo madure, de una forma creativa como son los juegos de equilibrio, coordinación y lateralidad que ayudaran a ver el grado de potencialidad que puede tener el infante con su propio cuerpo, partiendo de la orientación y refuerzo de la maestra parvulario para el mejoramiento del desarrollando de cada uno de nuestros amiguitos, de una forma satisfactoria y emocionalmente.

1.2.5 Fundamentación Legal

Según el **Código de la Niñez y Adolescencia** menciona lo siguiente: Los derechos de los niños se fortalecen en los siguientes artículos, que garantizan el bienestar no solo nutricional, educacional sino también en la parte afectiva que permita un buen desarrollo corporal de los parvulitos.

Según el **Capítulo III** en donde nos habla sobre los **DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO** específicamente el **Art. 37.-** Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: en el literal **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.

En el **Art. 38.-** Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: **a)** Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo. **b)** Promover y practicar la

paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.

En cambio en la **Sección quinta al referirse a Niñas, niños y adolescentes en su Art. 44.-** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Según la Constitución de la República del Ecuador (año 2008) tenemos **RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR Sección primera Educación Art. 344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

OBJETIVOS NACIONALES PARA EL BUEN VIVIR

Según el **Objetivo 4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía,** manifiesta por medio sus literales lo siguiente:

4. Alcanzar la universalización en el acceso de la educación inicial, básica y bachillerato, y democratizar el acceso a la educación superior.

4.1. a. Ampliar y fortalecer la cobertura de la educación inicial y de los centros de desarrollo infantil para estimular las capacidades cognitivas de los niños y niñas menores de 5 años, conforme al modelo de desconcentración territorial, procurando que en cada circuito exista una oferta educativa completa, con prioridad en aquellos con mayor déficit de acceso.

4.4 Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad.

4.4. c. Armonizar los procesos educativos en cuanto a perfiles de salida, destrezas, habilidades, competencias y logros de aprendizaje, para la efectiva promoción de los estudiantes entre los distintos niveles educativos.

4.4. h. Asegurar que los planes y programas educativos incluyan y promuevan la educación física, la formación artística y la expresión creativa, con prioridad para niños, niñas y adolescentes.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA

ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

La actualización es un documento de trabajo para todas las instituciones Públicas y Privadas con el fin de saber sobre llevar un orden correcto de las planificaciones, tomando en cuenta el desarrollo integral del niño/a, por los cuales se orienta al buen desarrollo de maestros y estudiantes.

En el **PLAN DECENAL del AÑO 2006**, de acuerdo con las Políticas

Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo. Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, desarrollo profesional, condiciones de trabajo y calidad de vida.

DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS DE LAS NACIONES UNIDAS.

Según el **Artículo 7º**. El niño tiene derecho a recibir **educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales**. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El niño debe **disfrutar plenamente de juegos y recreaciones**, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

Según la REFORMA CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA DEL CURRÍCULO DE PREESCOLAR

- La clara comprensión de que una propuesta curricular de esta índole puede contribuir a mejorar la calidad de la educación, sólo en la medida en que sus ideas y recomendaciones llegues al aula y se conviertan en parte integrante de la práctica pedagógica cotidiana de los docentes.
- El desarrollo del niño es un proceso integral, como integral es el ser humano en su esencia. Por tanto, el enfoque de su educación debe ser igualmente integral.
- Los conocimientos y destrezas específicas tienen que ser desarrolladas en contextos y situaciones significativas para el niño, para que estos se integren de manera natural al caudal de su experiencia anterior, proveniente de su entorno familiar y comunitario.
- Por el contrario el proceso pedagógico debe partir siempre de lo que el niño ya sabe y puede, estimularlo y fortalecerlo para enriquecerle con experiencias y adquisiciones nuevas en un proceso de continuidad que otorga significación e interés al aprendizaje infantil.

1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.3.1 Actividades Lúdicas

“La actividad lúdica como proceso que conlleva al niño a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, o sea, a participar activamente en actividades de investigación”. RAMÍREZ Lucía, (2014). Para el las Actividades lúdicas de forma recreativa que favorezca en el desarrollo del niño por medio de la interactividad entre amiguitos.

Los siguientes aspectos son importante nombrarles:

En el **Intelectual- cognitivo** se ayuda avivar la observación, la atención, las potencialidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la indagación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, la aptitud creadora, etc.

En el volitivo - conductual se acrecenta su desenvolvimiento crítico y autocritico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematización, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la confianza de sí.

En el efectivo - motivacional se mejora la fraternidad, el interés, el entusiasmo por la actividad, el colectivismo, la solidaridad, le gusta dar y recibir apoyo entre los que le rodean, etc.

Se puede percibir que mediante el juego, se puede desarrollar y fomentar la creatividad, asimilación del concepto técnico y la satisfacción motriz-cognitivo del infante, que ayudara y mejorara su desarrollo cognitivo, conductual y motivacional, todo estos conjuntamente conectados a un solo fin, que es: maduración de la expresión corporal en base a actividades lúdicas didácticas que incrementen desarrollo general del párvulo.

La lúdica fomenta el desarrollo de la personalidad, complementando en el interés de saberes, encerrados en una gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la

creatividad y desarrollo del conocimiento. El concepto de lúdica es tan extenso, la cual se describe a las necesidades de cada uno de nosotros, puede ser al comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres de una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan al gozo.

El juego es un acto inmediato de una forma voluntaria que ayuda en el desarrollo de la actividad dinámica en el infante, sin necesidad material de apoyo, solo se requiere de entusiasmo y ganas de jugar, se puede llevar a cabo dentro de un tiempo determinado y de un espacio o lugar, va ligada a los sentimientos y emociones, siendo así una parte fundamental para el ser humano para desenvolverse cotidianamente con las personas en su expresión corporal y con entusiasmo.

La palabra lúdico va ligado o relacionado a todo lo que se refiere al juego, derivado del latín “ludus” la cual su significado corresponde precisamente del juego, es una actividad agradable donde todas las personas se relajan liberando sus tensiones.

1.3.1.1. Importancia de las actividades lúdicas

Es importante tener en cuenta las edades de los educandos y el sexo para determinar y seleccionar juegos y por lo tanto de esa manera ayudar en el desarrollo motor y cognitivo del párvulo. Para que los juegos recreativos y dinámicos sean los adecuados para ellos, y así de esa manera potencializar y fortalecer su esquema corporal en base a las actividades lúdicas que son los juegos, que ayuda a mejorar las destrezas y habilidades personales de cada infante, por medio de las herramientas lúdicas a utilizarse en el desarrollo del infante.

Las nociones y parámetros son de mucha ayuda para la ejecución de diversas actividades lúdicas, aparte de fortalecer el esquema corporal, ayuda en la concentración y en lo cognitivo de cada uno de los infantes, utilizando varias actividades como recursos didácticos que ayudaran en la enseñanza aprendizaje significativa motriz y cognitiva de cada uno de los niños y niñas.

La Actividad Lúdica beneficia en la infancia, la autoconfianza, su autonomía y sobre todo en su personalidad, siendo así una de las actividades más importantes para el

desarrollo de los infantes, ya que es recreativa y educativa primordialmente. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, ayudando a reconocer similitudes y diferencias de las formas o recursos a utilizarse en los juegos, en diversas ocasiones, y como una herramienta de apoyo educativa, y favorable para los infantes y su desarrollo general de su esquema corporal.

1.3.1.2 Fundamentos Pedagógicos y Didácticos de las Estrategias lúdicas en el Aprendizaje Significativo.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al estudiante grandes beneficios, entre los que se pueden citar: según Bravo Valdivieso (2002) la contribución al desarrollo de potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Entonces es importante tener presente la realización de juegos dentro del aula; con la finalidad de afianzar su formación y a la vez incentivar y estimular al alumno hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. El juego proporciona oportunidades para la adecuada formación de los niños ayudándolos a resolver algunos problemas afectivos y sociales.

Las estrategias lúdicas significan una estimulación de inteligencia en el niño contribuyendo así a su desarrollo general.

CERVIÑO Cecilia (1993). Es por ello que el estudio del juego y la conducta lúdica infantil es relevante de esta actividad presuntamente tiene repercusión no sólo en los aspectos cognoscitivos sino en los motivacionales. Es de gran importancia recalcar que al trabajar con los infantes estrategias lúdicas, como son los juegos, estos es de mucha ayuda a su desarrollo cognitivo como físico motor, y de esa manera fortalecer su esquema corporal por medio de actividades de recreación, llamando la atención de una forma divertida para el párvulo.

Es necesario mencionar del mismo autor, cuando dice que: “El juego es de gran importancia para el desarrollo psicomotriz intelectual y socio afectivo de los individuos”, (CERVIÑO Cecilia ,1993). Porque jugar constituye el contenido principal de su vida su función socializadora es fundamental. La niñez es sin duda, alguna la

mejor base para la aplicación porque desde pequeños aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que lo rodean por medio del juego.

El juego es esencial en el desenvolviendo y desarrollo integral del niño, ya que esto ayuda a construir conocimiento, ideas, nociones, socialización y al mismo tiempo fortalecimiento corporal del infante, esto es satisfactorio para su crecimiento y su cotidiano vivir. El juego es una herramienta favorable para que el docente tome en cuenta al realizar varias actividades, beneficiando así a cada uno de los niños en su desarrollo motor.

1.3.1.3 Juego

Se determina que: "El juego, la actividad lúdica, más que una forma de actividad especial con características intrínsecas, puede considerarse en los niños como una actividad a la que va unido un cierto grado de elección libre y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas.es precisamente en esto en lo que reside su conexión con el arte y con las diferencias formas de creación." (ALVAREZ Delfina, 2014). El juego es una actividad interesante, dinámica y creativa, que anima al niño a participar en diversas actividades, aparte de sociabilizar e interactuar con su demás amiguitos, aprende y desarrolla sus habilidades y destrezas motrices, por medio de movimientos fortalece su esquema corporal como es la coordinación, equilibrio y lateralidad.

El juego permite divertirse espontáneamente creando y descubriendo sus habilidades motoras y al mismo tiempo su imaginación y creatividad, inventa juegos y roles para él y sus compañeros, como asimila la realidad a través de los juegos. Por ello el niño aprende jugando. El juego es un instrumento motor para el funcionamiento para cualquier niño o niña, y así despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, en lo social y también en lo afectivo. Jugar con los demás niños de una forma dinámica, desarrollando su motricidad gruesa, establece una de las actividades más importante y vitales, logrando así mejorar la socialización y comunicación directa, integrándose de una forma divertida así al juego. En los Juegos existen varias reglas, las cuales ayudan a tener organización y el juego sea mediador para los integrantes del juego, siendo así modo para distraer y divertirse con respeto conviviendo unos con otros.

1.3.1.3.1 Tipos de juego por categorías

Siguiendo la teoría de *Piaget* podemos clasificar los juegos en tres categorías: Juego motor, el juego simbólico y el juego de reglas, las tres aspectos lúdicos que corresponden a cada una de las etapas evolutivas intelectuales y motores del niño, como son: el esquema motor o corporal, el símbolo o imitación y las operaciones intelectuales.

- **Juego motor:** El juego motor es una combinación de situaciones o actividades motrices que influyen en la realización de juegos lúdicos, que conforman comportamientos motrices significativos, las cuales ayudan a cumplir varios propósitos (recreativos, de dinamización por grupos, pedagógicos e intelectuales, culturales, deportivos). Estos aspectos permiten puntualizar que el Juego motor es una actividad lúdica muy significativa que se ayuda en el desarrollo motriz.

Es una actividad dinámica que corresponde movimientos motrices que se realizan con todo el cuerpo, relevante a situaciones significativas que fortalecen el esquema corporal del infante, desarrollando en juegos compuestos ejercicios como: correr, saltar, gatear, etc. Todos los aspectos que se pueden considerar en el juego motor, son de gran importancia para mejorar cada vez más la motricidad gruesa del infante.

- **Juego simbólico:** El juego pretende desarrollar situaciones y personajes como si estuvieran presente, por medio de estos juegos los niños y niñas reviven momentos y experiencias las cuales las reproducen a su modo, como pueden ser situaciones desagradables o agradables, fáciles o difíciles, donde pueden ser juegos de las guerras, médicos, de profesiones, de sus padres, comportamientos que observa de las acciones que lo rodean.

Este tipo de juegos es donde los niños se desenvuelven en base a las observaciones de la vida cotidiana de ellos, de las conductas o comportamientos de los adultos, por eso hay que tener mucho cuidado al momento de expresar en un momento de enojo frente a ellos, ya que ellos captan esas situaciones, sean momentos agradables o desagradables,

también imita las profesiones que más les gusta a ellos, es una forma de expresar lo que les gusta y va encaminado su personalidad.

- **El juego de reglas:** conjunto de reglas desarrolladas para seguir orden determinado, y ejecutar la actividad de una manera correcta y ordenada.

Se rige a un determinado orden para seguir las actividades o juegos, como su nombre lo dice es un conjunto de reglas o pasos a seguir la actividad a plantearse, y ayudan a favorecer las nociones de tiempo y espacio.

1.3.1.3.2 El Juego y el Aprendizaje Significativo

El juego es una causa de motivación, la cual es importante para una apropiada actividad lúdica educativa. Mediante el juego el alumno aprende destrezas y habilidades descubriendo el mundo que lo rodea, desarrolla conceptos, conoce relaciones, discrimina, establece juicios, utiliza la imaginación, analiza y sintetiza hechos, formula opiniones.

Según el autor Interpreta que: “El juego es necesario para el desarrollo normal del niño y para alcanzar su maduración social” (FONSECA Vítor, 2003). Por lo tanto se refiere, que el docente debe organizar un aprendizaje significativo mediante el juego de manera que este avance, siendo así un proceso evolutivo de los educandos y también de forma factores intelectuales y motores, que son importante se centran en objetivos educativos.

De esta manera el docente encargado de los párvulos, debe estar consciente de las fortalezas y virtudes que puede explotar de cada uno de los infantes, por medio del juego lúdico basándose en la maduración de su esquema corporal, visualizando la mejor manera y las actividades correctas que ayudaran a su desarrollo integral corporal, cognitivo y social de párvulo, ayudando en su comunicación, desenvolvimiento y espontaneidad.

Median WALLON Henry (1976) citado por CUENCA Mario, (2003), recalca que: "La tonicidad se considera el sostén fundamental en el ámbito de la psicomotricidad, pues asegura por consecuente, las actividades, las posturas, las mímicas, las emociones, etc.,

de donde provienen las actividades motoras para el ser humano". Es necesario tomar en cuenta la clasificación de los componentes en los que se encuentra la tonicidad y el equilibrio, la coordinación y también de la lateralidad, los cuales corresponden al cuerpo humano, la cual habla sobre: Esquema corporal como una construcción motora, elemental para el desarrollo del infante.

Influye en la psicomotricidad en las diferentes acciones motrices que se realiza en el proceso del conocimiento motor. Periodo sensorio-motor, la cual va de mano con lo que es el esquema corporal. Donde se puede ir diferenciado las partes del cuerpo y las funciones que cumplen, al conocer las relaciones entre sí a las imitaciones inmediatas, de esa manera el párvulo reconoce las diferentes partes del cuerpo de él como también de las otras personas, de esa manera teniendo conciencia de todo su cuerpo y de lo que es capaz de hacer con él mismo, al realizar a los diversos juegos lúdicos dinámicos.

Entonces, aparece el lenguaje, el razonamiento, las explicaciones del niño, del porque es esencial cada orden en su desarrollo cognitivo intelectual, siendo así que sea una actividad ordena en el niño. Durante el periodo de desarrolla de la lateralidad en el infante, que basa en los conocimientos de los lados, tanto derecho como izquierdo del cuerpo o esquema corporal. Por medio de este conocimiento el niño orienta su cuerpo en un espacio reconociendo cada lado.

Del mismo modo, sus nociones de lateralidades derecha e izquierda para los niños es solo un nombre para poder identificar cada uno, como la mano o una pierna y a qué lado se encuentra ubicado, porque son relaciones espaciales. Se refiere a las nociones que se puede ubicar en el cuerpo, como son: arriba-abajo, delante-detrás, derecha-izquierda. Es así que con el tiempo el niño reconoce su estructuración corporal y conocimiento motor, en las relaciones con su expresión corporal.

El esquema corporal representa la estructuración mental y motor del ser humano, por lo que combina todos los elementos que tiene todo el cuerpo y considerando las relaciones espaciales del mismo, desde la perspectiva la relación espacial es de gran interés, obteniendo así la proyección y noción del espacio en el eje que se encuentra el cuerpo. A partir de esta noción se establecen movimientos, las direcciones, diversos

desplazamientos y orientaciones; el niño es capaz de ejecutar actividades lúdicas deportivas.

Para Le Boulch (1981) citado por FERNÁNDEZ, María Rosario, 2005. "La educación física funcional en la escuela primaria". Manifiesta que el esquema corporal o imagen del cuerpo puede especificar como un conocimiento inmediato y global de nuestro propio cuerpo, puede ser movimiento como también en reposo, y su función de las relaciones de las partes del cuerpo y espacio, tomando en cuenta al mismo tiempo los objetos los rodean, ayudando de esta manera el área psicomotriz y el desarrollo en la evolución general del infante

Los movimientos son globales para el desarrollo del esquema corporal, es favorable en la educación que desde la edad preescolar, se vaya madurando al infante en el ámbito motor por medio de actividades lúdicas que favorezcan a cada uno de los niños para su crecimiento.

Para ESPINOZA Iván (2003); "El conocimiento de las partes del cuerpo como es su esquema corporal y desarrollar su motricidad gruesa, es muy importante para el manejo de su cuerpo". El autor manifiesta que el reconocimiento de su cuerpo y las potencialidades que pueden realizar son muy favorables para el infante, porque al conocer cada parte de su esquema corporal interpretan en tu mente y sabe lo que puede hacer con él, como desplazarse para ejecutar varias actividades.

Este trabajo está relacionado con la investigación presente porque interactúa alumno y docente de acuerdo a su entorno escolar buscando el desarrollo intelectual del alumno a través de la imaginación y la expresión personal; y a la vez estimula al docente a crear actividades que den pie al desarrollo integral del educando. Varios psicopedagogos sostienen teorías de aprendizaje que van relacionadas con el esquema corporal y de su motricidad gruesa como un punto de partida para un buen manejo de procesos sensorio-perceptivos en el aprendizaje, tomando en cuenta las necesidades del conocimiento del esquema corporal.

Para determinar el grado de conocimiento, es indispensable realizar una evaluación por medio de un cuestionario de varias actividades. De una forma donde se interactúa

directamente con el párvulo, donde se le pide que indique, la cabeza, su tronco, sus brazos, sus piernas, cuello, en fin diversas partes del cuerpo, de esa manera verifica si el niño o niña identifica todas las partes de su cuerpo, también para evaluar se debe tomar algunos aspectos en cuenta, que ayuden a identificar las partes, como: a) en el cuerpo de él; b) en otra persona; c) su imagen en el espejo; d) en una silueta.

Le Boulch nombrado por Salazar (2003), agrupa experiencias de Piaget, ya que estudia la construcción del conocimiento y el desarrollo del raciocinio se expresan en estadios en un orden; como cada persona tiene su propio ritmo y tiempo propio para su desarrollo integral. Y de esa manera cada individuo pueda controlar diversos movimientos Y para que el individuo pueda dominar sus movimientos y divisar su cuerpo globalmente, sea por varios ejercicios pasa por diferentes ejercicios que ayuden en su desarrollo motor, por ello los juegos son divididos en estadios siendo: sensorio – motor, pre – operatorio, operatorio /concreto y lógico/formal, todos estos factores necesarios para el niño y niña.

El objetivo principal fue determinar el uso del juego en el proceso de aprendizaje tomando como referencia el desarrollo biopsicosocial del alumno de acuerdo con la reforma curricular complementada en la Escuela Básica. Se centró en una investigación cualitativa, bajo el método etnográfico. Y concluyó que un juego bien planificado que contenga ejes transversales y sea realizada de una forma divertida y placentera para el infante. Esta estrategia se plantea en la integración del nuevo diseño curricular que se encuentra establecida con juegos para un mejor desarrollo de los niños y niñas en el aprendizaje a ejecutarse en el aula, lo importante es que el maestro visualice nuevos avances cognitivos y motores, poniendo en práctica varias actividades lúdicas que fortalezcan la expresión corporal del educando.

Hasta ahora la importancia que tienen los juegos dirigido para la socialización del alumno, por lo tanto ofrecen estrategias al docente para aumentar los conocimientos necesarios sobre el juego y los puedan aplicar al alumno y al mismo tiempo ayude a mejorar el desarrollo integral del educando por medio de la enseñanza todo ello con la finalidad de llegar a un crecimiento personal progresivo.

ORTEGA Víctor, (2003), interpreta que: “El juego en las actividades diarias del alumno por medio de Juegos cooperativos, una estrategia de Aprendizaje en la Educación”. Señala que el juego al incluirse en las actividades diarias de los infantes, se va enseñando de una forma divertida para que el aprendizaje sea más valioso, donde se pueda generar la creatividad, y sus habilidades y destrezas favorezcan el desarrollo de la expresión corporal de cada uno de los párvulos, tomando en cuenta el deseo el interés para participar en las diferentes actividades, y el ánimo por aprender, el respeto de cada uno de ellos, y la atención al momento de cumplir las reglas, y de esa manera comunicarse entre grupo y proceder con seguridad en los juegos a ejecutar, y expresarse espontáneamente.

El autor concluye que es de gran importancia la utilización de juegos cooperativos para afianzar el aprendizaje de los alumnos ya que de alguna manera los motiva a trabajar en equipo y compartir los conocimientos y esto hace más fácil la adquisición de un aprendizaje netamente significativo. La aplicabilidad del juego es un excelente motivador de aprendizaje que generalmente permite trabajar al mismo tiempo con estudiantes de diferentes niveles de preparación; permite a los estudiantes aprender uno de otros, puede usarse para estimular la cooperación, en este proceso los miembros de un equipo aprenden a balancearse las metas individuales con las del grupo.

El juego, como fundamental método lúdico para mejorar el aprendizaje de una manera significativa, se estimula con diversas actividades lúdicas agradables, sean cortas o largas, divertidas o creativas, con reglas que ayuden a una correcta organización para desarrollar el fortalecimiento de los valores facilitando el esfuerzo para interiorizar los conocimientos de manera significativa. Conocimientos que determinan favorecer tanto el crecimiento biológico, mental, emocional y social, para los educando es una manera factible con una única finalidad que es un desarrollo integral siendo significativo tanto para el docente como para el infante, manteniendo siempre un compromiso de aprendizaje eficiente, dinámica y sobre todo amena. Es una forma favorable de mejorar la expresión corporal del infante, ya que se toma varios aspectos en el juego para que sea de agrado para el infante

1.3.1.3.3 Características de los Juegos

MOYTES, José (2000) menciona que “La educación actual permite a través del juego el desarrollo del pensamiento del alumno”. Manifiesta que tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, sea individualmente o colectiva. El niño es primordial en el acto educativo, el juego, en efecto, es el eje importante para la educación. En atención a ello, establece que los juegos deberían tener particularidad con actividades que estén ligadas a la agilidad, al equilibrio y activo, y de esa manera llamarlos juegos para desarrollar la expresión corporal en el infante:

Según Moytes los manifiesta de esta manera:

- **Agilidad:** Son varios juegos que permite combinar posiciones en el espacio o lugar a ejecutar los ejercicios que ayuden a realizar diversas posiciones corporales, como pueden ser por medio de saltar, gatear, desplazamientos de un lado a otro, se puede también utilizar obstáculos al momento de correr, etc.
- **Equilibrio:** Ayuda a mantener el control del cuerpo en la gravedad, siendo así un uso correcto para el desarrollo del esquema corporal, punto de capacidad para conservar la gravedad en un determinado lugar.
- **Activos:** Los juegos son actividades corporales que mejoran espontáneamente al infante a ejecutar las actividades, interviniendo de una forma dinámica mejorando su vitalidad.

Los juegos mencionados son favorables para ligar en las actividades diarias escolares del infante y de esa manera ayudar a fortalecer su esquema corporal por medio de varios juegos como son juegos de equilibrio, coordinación y lateralidad, que son similares a los ya recalcados anteriormente en la parte superior, los mismos que favorecerán al párvulo en desarrollo motor controlando su cuerpo, teniendo más agilidad y espontaneidad para realizarlos.

MOYTES, José (2000), señala las siguientes características de los juegos:

- El juego debe ser agradable y divertido.
- El juego tiene como finalidad la motivación y el disfrute del niño a ejecutar una determinada actividad, con el objetivo de desarrollar la expresión corporal.
- El juego debe ser espontáneo y de manera voluntaria, no es obligatorio, simplemente agradable para la práctica.
- El juego es una a participación activa.
- Implica tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- Espontáneo, expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

La importancia que es juego sea educativo, teniendo como finalidad ir tonificando, moldeando y fortaleciendo su cuerpo. De la misma manera el juego es un factor primordial en la vida del educando, ya que por medio de juego aprende a sociabilizar, y formar poco a poco su personalidad y despertando su potencial creativo al realizar diversos desplazamientos. Siempre y cuando respetando su individualidad, y su desarrollo a su determinado ritmo, y fortaleciendo su espíritu como es sus sentidos, por medio del tiempo y del espacio dando soltura y agilidad al cuerpo.

1.3.1.4. Aspectos que se debe considerar en las actividades lúdicas.

1.3.1.4.1. Juegos de Equilibrio

Es una actividad lúdica basada en el equilibrio, para desarrollar la capacidad de vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que deseamos de una forma divertida en los niños. De esta manera se considera como la aptitud permanecer estable mientras se ejecutan varias actividades lúdicas motrices, beneficiando de una forma divertida a los niños fortaleciendo su expresión corporal. De esta manera el área motriz se desarrolla a través de un estímulo favorable para su esquema corporal.

Al desarrollar los juegos de Equilibrio en los integral de niño es controlar diversas posiciones del cuerpo, sea en movimiento dinámico o estando estático, la cual permitirá llegar a la independencia de movimientos de su esquema corporal.

El equilibrio corporal se establece de dos formas: el estático y el dinámico y va ligado al control postural.

a) Equilibrio estático.- Es la capacidad permanecer inmóvil desafiando a la gravedad, tanto en situaciones regulares o difíciles de la vida cotidiana, adecuando al eje corporal, en un espacio temporal.

A lo que se refiere el equilibrio estático o también es llamado equilibrio estable, ya que ayuda a mejorar el control postural del cuerpo, ajustando en el tiempo y espacio su eje corporal, ya que es una estabilización tónica del cuerpo, siendo así la capacidad de mantener su cuerpo al adoptar diferentes posturas por un determinado tiempo, sin realizar desplazamientos o sin moverse, desafiando a la gravedad dominando su equilibrio corporal.

b) Equilibrio dinámico.- es la capacidad de resistir a la gravedad cuando nuestro cuerpo está realizando algún movimiento o desplazamiento mecánico, las nociones tónicas del eje corporal y la acción de los órganos sensoriales y motores, además de la orientación espacio temporal.

Se llama equilibrio dinámico porque mejora el desarrollo de habilidades al realizar diversos desplazamientos de movimientos cambiando de posturas y posiciones en su cuerpo, siendo así un estado donde la persona se mueve y durante el movimiento va modificando su gravedad, cambiando continuamente su punto de apoyo, de esta forma fortalece la expresión corporal de infante.

c) Control postural.- Es el control de una postura determinada, siendo así un equilibrio de forma habitual que ayude en su control, de esta manera es un elemento que mejora su esquema corporal. Ambos se fundamentan en las experiencias sensomotrices del infante que contribuyen a dominar su postura.

La postura o posición va relacionada principalmente con el cuerpo, por otro lado el equilibrio se relaciona con el espacio, y conjuntamente todos estos aspectos es el ajuste postural y tónico que garantiza un vínculo estable con el cuerpo. Por ello el control

postural ayuda de gran manera a las actividades que se ejecuta en el equilibrio dinámico y estático del niño o niña.

1.3.1.4.2 Juegos Lateralidad

"Es el conjunto de predominación lateral a nivel de ojos, manos y pies, desarrollo de los segmentos corporales derechos e izquierdo".

Es el dominio lateral de movimientos corporales derecho e izquierdo tanto como son ojos, manos y pies. Al trabajar este aspecto con los niños de corta edad, ellos se confunden los lados derechos como izquierda, de esta manera las maestras preescolares estimulan las lateralidad, por medio de juegos o ejercicios para que el infante reconozca la orden o noción que se le dice, y de esa forma el niño pueda desenvolverse en su cotidiano vivir.

El desarrollo funcional psicomotor de un lado del cuerpo, es el predominio de un hemisferio del cerebro, esto la cual favorecerá para su crecimiento, mejorando su desenvolvimiento para el diario vivir del infante, como es en la escritura y en la realización de varias actividades que puede ejecutar con su propio cuerpo, por medio de juegos que facilitaran en su maduración y desarrollo motor corporal, formando integralmente al párvulo día a día dentro o fuera del aula. Para el infante es agradable realizar actividades divertidas, es por ello que se debe aprovechar de esta manera para trabajar satisfactoriamente con el niño y niña y fortalecer sus habilidades y destrezas motrices mejorando los lados del cuerpo o lateralidades.

a) **El lado derecho del cuerpo** está controlado por el hemisferio izquierdo

b) **El lado izquierdo** está dominado por el hemisferio derecho

1.3.1.4.2.1 Estructuración de los ejes corporales

La estructuración del cuerpo es la distribución de los segmentos corporales, su organización y relación, tanto en sus segmentos corporales como global. Los ejes son representados por líneas imaginarias, que mejoran la posibilidad de movimientos sobre el mismo, el desarrollo de postura, el autocontrol y la dirección que puede ser marcada.

Estos segmentos ayudan a tener conciencia de nuestro cuerpo y tener conciencia de las partes y lados del esquema corporal, y de esta manera identificar al momento de realizar alguna actividad determinada, puede ser un movimiento inesperado como un movimiento dicho para realizar. Al mismo tiempo estos segmentos favorecen a dominar los lateralidades y nociones del cuerpo.

En la lateralidad se manifiestan las siguientes formas: eje sagital, eje horizontal y medio, eje coronario:

a) Eje sagital

Línea vertical que atraviesa todo el cuerpo, concibiéndolo como dos mitades iguales, es un plano simétrico que permite asimilar en el cuerpo, un lado derecho, un lado izquierdo, segmentos pares que se duplican y segmentos únicos que se dividen, se debe interiorizar el cambio de peso de un lado a otro lado, el mismo que varía según el grado de sustentación o abertura de las piernas, explorar en esta posición posibilidades de movimiento, concienciar y controlar la postura correcta. Moverse a la derecha y a la izquierda.

En el eje sagital se refiere a los dos lados que se duplican, que son: el derecho y el izquierdo, la cual son dos mitades similares o iguales de nuestro cuerpo, que se encuentre dividido imaginariamente por una línea, para diferenciar los dos segmentos. Por medio de este eje, es lo que conocemos la derecha y la izquierda, y de esta manera se identifica y se domina uno de ellos en cualquier actividad. Al estimular la lateralidad por medio de los juegos motores, para los niños será más fácil identificar cada uno de los lados, y se fortalece cada vez más su expresión corporal.

b) Eje horizontal o medio

Línea horizontal que cruza por el centro del cuerpo, justamente por el ombligo dividiéndolo en parte superior e inferior en segmentos totalmente diferentes que se encuentran arriba y otros abajo, es un plano asimétrico se debe desarrollar la conciencia postural y el autocontrol en ese plano, se debe concienciar el cambio de peso y niveles cuando subimos y bajamos.

El eje horizontal se refiere a una línea imaginaria que divide a nuestro cuerpo en dos partes diferentes, la cual ayuda a identificar la parte de arriba o de abajo del cuerpo, también llamado parte superior y parte inferior, de esta manera también tenemos los niveles como son alto, medio y bajo, este eje ayuda a realizar diversos movimientos concientizando donde se encuentran las partes del cuerpo, ósea en que segmento están.

c) Eje coronario

Línea vertical que cruza de arriba hacia abajo pasando por la corona, por tanto concibe al cuerpo en dos porciones corpóreas diferentes una anterior u otra posterior, con segmentos diferentes adelante y segmentos diferentes atrás, se debe tomar conciencia de la base de sustentación que puede variar, del cambio de peso hacia delante, y hacia atrás, que posibilidades de movimiento descubro, interiorización de la postura correcta sobre ese plano desplazamiento hacia delante, hacia atrás.

En este eje en cambio se menciona sobre el lado vertical del cuerpo, que se refiere a la parte posterior y anterior del cuerpo, ósea a lo que es la parte de adelante y detrás del mismo, son segmentos las cuales se pueden identificar al momento de ejecutar algunas actividades con desplazamientos en los lados ya nombrados anteriormente.

1.3.1.4.3. Juegos Coordinación

La coordinación son movimientos corporales y desplazamientos ejecutados de forma práctica en actividades de estudio a los infantes en el desarrollo psicomotor. Capacidades que implica diversos movimientos alternados, sea con ejercicios de brazos, piernas, con objetos, etc. En si son movimientos coordinados por mecanismos perceptivos con dominación viso motriz.

Al basarse en la coordinación en la edad infantil de 5 años de edad, se enfoca en el control postural relacionada con la movilidad de todo el cuerpo, y al mismo en las fuerzas producidas en el esquema corporal tanto interna como externa, es el conjunto de destrezas que conforman todos los procesos de una forma parcial en el desarrollo motor, en la cual es un objetivo de gran importancia para la expresión corporal en el educando.

En la coordinación ponemos encontrar algunos tipos las cuales son fundamentales para los movimientos que se puede producir con el cuerpo al momento de ejecutar una actividad mencionada o en momentos de la vida cotidiana.

Hay algunos tipos de coordinación como son:

a) Coordinación sensomotriz

Se refiere precisamente al movimiento y los diferentes campos sensoriales: vista, oído y tacto. Los sentidos sirven para brindar información al cerebro para desarrollar actividades motoras, es decir referida a aquellos movimientos que permiten que el juego sea una función primordial para todas las partes del cuerpo, o al momento de tocar y comparar tamaños formas etc.

Esta coordinación va ligada con los sentidos ajustados a los movimientos que se puede realizar con el cuerpo, donde se puede utilizar objetos con varios tamaños, formas, etc., para realizar en los diferentes campos, y así de esta manera desarrollar habilidades y destrezas llevadas a fortalecer la expresión corporal del infante, tomando en cuenta actividades lúdicas o juegos favorables para poder desarrollar los diferentes sentidos con ejercicios motores de una forma divertida y creativa que divierta a los niños y que desarrollen la expresión corporal de los niños y niñas.

b) Coordinación global o general

Hace referencia a la acción dinámica o estática de todos los segmentos del cuerpo al ajustarse a un objeto propuesto. Tiene diversos factores, como son: la fuerza, velocidad, la resistencia y la flexibilidad, a lo que se denomina coordinación-orgánica-motriz.

Esta coordinación se realiza con diversos movimientos o desplazamientos que se puede realizar con los diferentes segmentos de nuestro cuerpo, el lado derecho y el lado izquierdo, la parte de arriba y de abajo, la parte posterior y anterior, por medio de todos estos aspectos nombrados van conjuntamente con la fuerza, la velocidad, y así otros factores también, las cuales son muy importantes para fortalecer y desarrollar el esquema corporal de los niños y niñas.

c) Coordinación cinestético- motriz

Referente a la relación del cuerpo móvil o inmóvil, en el que intervienen el sentido perceptivo y motor al momento de reacción a cualquier estímulo en un tiempo determinado.

Se refiere a todos los movimientos que se pueden realizar con nuestro cuerpo, puede ser por un estímulo o porque simplemente se quiere realizar, ya que es una necesidad o placer al ejecutarlo, fortaleciendo la expresión corporal del infante.

d) Coordinación perceptiva motriz

Es la organización de los datos sensoriales por donde conocemos los diferentes objetos exteriores, en base a las experiencias y necesidades, etc. La percepción de la persona se forma de tres elementos fundamentales, como son: el cuerpo, el espacio y tiempo. Esto quiere decir que está orientada al tiempo y al espacio, ósea se refiere a la ubicación de su cuerpo en un lugar o espacio de su entorno, toma conocimiento de su cuerpo y de su funcionalidad de los diversos movimientos a ejecutar en un determinado tiempo y lugar, de esta manera es la ubicación del esquema corporal y el tiempo.

e) Coordinación sensoperceptiva

Es un movimiento armónico entre las diferentes áreas o funciones básicas. De acuerdo a la información sensorial, la capacidad intelectual y la anticipación. Se dice psicomotricidad porque existe una armonía entre el movimiento y la mente, entre lo cognitivo y lo afectivo.

1.3.2 EXPRESIÓN CORPORAL

1.3.2.1 Definición de expresión corporal

La expresión corporal es un lenguaje no verbal, que indica los estados de ánimo como se representa en, emociones, sentimientos, pensamientos, en valores y que forma parte de la persona en todo momento. Una forma de mejorar el lenguaje corporal es mediante

las actividades lúdicas que fortalecen el cuerpo y las habilidades comunicacionales del mismo. Es un método y técnica que ayuda a expresarse con ejercicios corporales con un fin que el desarrollo motriz del infante, mejorando sus destrezas y habilidades, de esa manera de logro de un resultado motriz, con dinamismo y entusiasmo, es bueno recalcar que para fortalecer el esquema corporal de párvulo es favorable ligar con el juego lúdico, para llamar la atención y creatividad del infante.

1.3.2.2 Importancia de la expresión corporal

Según manifiesta Licenciada Especialista Juvitza Panez (2014). “El ser humano, tiene la necesidad de expresar sus necesidades, sus emociones e ideas, como un medio de comunicación usando su cuerpo, ya que el cuerpo es un mecanismo de expresión y comunicación motriz por excelencia”, la expresión corporal es una actividad que ayuda en el desarrollo y la maduración motriz, fomentando la imaginación, la creatividad, y la comunicación con los niños de su edad. Con el esquema corporal el párvulo puede conocerse, manifestarse y percibirse, por medio de actividades lúdicas ya que son prácticas, de esa manera es una dicha que los niños experimenten y descubran los movimientos que puede realizar con su cuerpo y el dominio que puede tener.

Y de esa manera aprovechar su cuerpo al realizar diversos gestos y movimientos, de acuerdo a sus necesidades, a las emociones y a sus pensamientos, por lo que es un medio de comunicación no oral, que significa por medio de la expresión, envase a varios movimientos que permiten al niño desarrollar sus destrezas y capacidades intelectuales, físicas como también emocionales. La expresión corporal es bueno trabajar con el infante en base a un medio didáctico, como son los juegos y actividades lúdicas, siendo una forma de aprender, enseñar y fomentar a una apertura de la imaginación de los niños, el placer por el juego y la creatividad, mejorando las actividades de su cotidiano vivir y del crecimiento personal.

1.3.2.3. Orientaciones metodológicas para la expresión corporal

- El infante requiere estímulo y libertad para realizar las actividades.
- Imitar sencillos juego simbólico, como también canciones conocidas para ellos.

- Lo importante es que párvulo disfrute, explore y se exprese mediante diversas actividades, técnicas y material al momento de ejecutar alguna actividad.
- Flexibilidad al realizar varias actividades.
- Experiencias que permiten estimular la comunicación cognitiva como motriz.

Las orientaciones metodológicas son favorables en el desarrollo motor del infante, como un estímulo para el mejoramiento del esquema corporal, de esa manera el niño exprese, disfrute y explore varias actividades lúdicas, que ayuden a la flexibilidad de su cuerpo y así aumentar las posibilidades de comunicativas en base a su cuerpo por medio de juegos recreativos con el fin de maduración de su expresión corporal.

1.3.2.4. Etapas o momentos de la expresión corporal

1. Conocimiento del cuerpo por medio de los juegos y ejercicios para estimular el control y la percepción de la imagen del cuerpo
2. Juego dramático: se inicia cuando aparece la función simbólica.
3. A partir del dominio del cuerpo mediante juegos implicando los sentimientos y emociones a través de diferentes acciones.
4. Representación de una historia: representación de una historia ya creada.

La expresión corporal de infante cada vez va madurando en su crecimiento, y mucho mejor si es en base a juegos, ejercicios, canciones, cuentos donde ellos participen y así ayudan al conocimiento del cuerpo, dominando poco a poco su esquema corporal.

En el juego lúdico recreativo y didáctico, se toma en cuenta que va de la mano los gestos emocionales y el movimiento, es un lenguaje corporal con el cual el infante se trasmite, se comunica y expresa de una forma natural y espontánea no verbal, es por ello, satisfactorio ir mejorando su desarrollo motor de los párvulos.

Los movimientos que ejecuta el niño o niña en cada actividad lúdica va ligada con un gesto, sea para manifestar un sentimiento o una emoción, la cual exprese a realizar el juego, de esa forma la docente se da cuenta si está disfrutando y está entusiasmada al jugar y compartir con sus amiguitos. Es satisfactorio observar como los niños las desarrollan diversas actividades recreativas, lo realizan con entusiasmo y alegría, eso es muy bueno

y favorable para su crecimiento sea motriz o cognitivo, ambos vas de mano, con un fin que es el bienestar y mejoramiento de párvulo.

1.3.2.5. Características de la Expresión Corporal:

- Finalidad educativa que tiene un principio y un fin con la idea de mejorar y desarrollar potencialidades.
- Proceso que el educando debe seguir para la obtener un mayor desarrollo de su esquema corporal.
- El eje se dirige a las actividades ligadas a acrecentar las habilidades y las destrezas.

Al hablar más profundamente sobre la expresión corporal, se refiere a las actividades lúdicas basadas en el desarrollo de la motricidad gruesa que fortalezca la expresión corporal del párvulo, teniendo en cuenta al cuerpo compuesto de lo psicomotor, en lo afectivo, en lo cognitivo, la cual favorece la creatividad e imaginación, siempre exteriorizando sentimiento y las ideas correspondiente a su comunicación y expresión en base a movimientos.

Los objetivos pretenden el bienestar del infante primordialmente de su cuerpo en busca de su desarrollo personal corporal y al mismo tiempo el descubrimiento por medio del aprendizaje significativo en el desevolviendo corporal; el significado de la actividad es aplicar de una forma espontánea y dinámica para que el infante realice con entusiasmo y de esa manera tonificar su cuerpo y expresión corporal.

1.3.2.6. Finalidad de la Expresión Corporal

La Expresión Corporal sirve por un lado como base en el aprendizaje del infante y por otro lado en el desarrollo fundamental del niño en base a las experiencias vividas, las cuales las enseñanzas de la Expresión Corporal procuran que el niño/a alcance un dominio físico tal que le sea cada vez más fácil manifestarse corporalmente, sin que el progreso técnico impida el placer de aprender, y del movimiento en sí.

El objetivo primordial en la expresión corporal del educando aceptando su propio cuerpo tal y como es, y lo que puede hacer con él, manteniendo así el equilibrio, y

diversos desplazamientos y posturas de una forma divertida, como un modo de relajación, de esta manera el infante desarrolle su capacidad física, su propio ritmo de madurez, y su manera de ser, fortaleciendo así todos los músculos del cuerpo para el desarrollo del esquema corporal en todos sus segmentos.

La expresión corporal se debe trabajar desde muy temprana edad en el infante, con técnicas lúdicas las cuales conozcan y acepten su propio cuerpo, y de esa manera ayuden a comunicarse y expresarse con movimientos corporales, de esta forma potenciar su esquema corporal, exteriorizando los sentimientos y estados de ánimos que el niño manifiesta en cada actividad que realiza y en su vida cotidiana.

1.3.2.7. EL CUERPO HUMANO

El cuerpo humano es la estructura física completa del organismo y sus partes principales son: la cabeza, el cuello, tronco y sus extremidades. Cada parte del cuerpo tiene una función diferente y específica. Al momento de caminar, cuando hablamos, dormimos, al jugar o simplemente cuando permanecemos sentados, para nuestro cuerpo su trabajo es simultáneamente para mantenernos con vital saludables. Es por ello, que debemos conocer nuestro cuerpo y la importancia de cuidarlo con ejercicio para tener una vida mejor y saludable.

El cuerpo humano es una máquina compleja, la cual es nuestro instrumento que ayuda al ser humano a desenvolverse en cualquier situación de la vida cotidiana. El cuerpo es un gran mundo para los infantes, porque por medio de su cuerpo y a través de todas las partes principales del mismo conoce todo lo que le rodea y se acepta tal y como es, y aprendan a aceptar a los demás, sin importar sus diferencias, como también sus extremidades que ayudan en el descubriendo directo cada día.

El cuerpo humano está representando por: cabeza, tronco y extremidades.

1. LA CABEZA: que se encuentra ubicado en la parte de nuestro cuerpo, donde se une al tronco por medio del cuello, allí se encuentra lo que es el cráneo y la cara.

a. El Cráneo: es la parte posterior de la cabeza y alberga el encéfalo.

b. La Cara: ubicada en la parte anterior de la cabeza, se encuentra la boca, ojos, la nariz y orejas.

c. Cuello: es la que conecta a la cabeza con el tronco. Y la cual sostiene a la cabeza y ayuda a moverse hacia los lados o de arriba hacia abajo.

La cabeza se encuentra en la parte superior del cuerpo, donde se encuentran ubicados cuatro de los órganos sensoriales las cuales transmiten mensajes al cerebro como son: los olores, las imágenes, los sonidos, los sabores y por medio del tacto que es el órgano más grande de todo el cuerpo, sensaciones táctiles como son: Las texturas, gracias a la piel podemos sentir todo lo que tocamos. Sin olvidar que por medio de nuestro cerebro que es la parte fundamental en nuestra vidas, ya que por medio de él somos capaces de amar, pensar, recordar, crear, saltar, correr, etc. Y realizar todas las acciones que deseamos ejecutar en base a las órdenes emitidas por nuestro cerebro. Y para concluir la función importante del cuello ayuda a transmitir información sensorial y motriz hacia todo el cuerpo, y ayuda a balancear la cabeza para visualizar su entorno.

2. EL TRONCO: Es la parte del cuerpo humano, la cual está constituido por el tórax y el abdomen.

a. El tórax: conocido también como pecho.

b. El Abdomen: es el vientre o la barriga que se halla debajo del tórax.

Esta parte del cuerpo que es el tronco conecta a todas las partes ya los órganos mas importantes como son, el corazón, los pulmones, el estómago, el hígado, riñones y también los órganos reproductores. El corazón es el motor del cuerpo humano; la cual late constantemente bombeando la sangre a todo el organismo de nuestro cuerpo, ayuda a repartir el oxígeno y los nutrientes necesita nuestro cuerpo para vivir. En cambio los pulmones nos permiten respirar manteniéndonos vivos; mientras que el estómago nos ayuda a descomponer los alimentos y absorbe los nutrientes.

3. EXTREMIDADES: las extremidades son: dos superiores y dos inferiores.

a. Las extremidades superiores: son los brazos, los antebrazos y las manos.

b. Las extremidades inferiores: son los muslos, las piernas y los pies.

El ser humano dispone de cuatro extremidades que corresponden a dos brazos y dos piernas, siendo así los brazos uno es el izquierdo y el otro es el derecho, las cuales se encuentran conectados al tronco en los laterales superiores, de esta manera el brazo se compone de: hombro, codo, antebrazo, muñeca, palma de la mano y sus dedos. Por medio de los brazos se puede agarrar, trasladar y sostener objetos, mientras que las piernas están conectadas al tronco en los laterales inferiores, por otro lado la pierna se compone de: cadera, muslo, rodilla, tobillo, pie y dedos, de tal manera que permite así caminar, correr y saltar. Tomando en cuenta que las piernas sostienen todo el peso del cuerpo y nos trasladan de un lugar a otro.

1.3.2.8 La motricidad gruesa

1.3.2.8.1 Concepto.

La motricidad gruesa está relacionada o va ligado a las posiciones y posturas que va adoptando nuestro cuerpo, por medio de movimientos y desplazamientos. Se define también motricidad gruesa a la habilidad que va logrando el párvulo al moverse, y realizar movimientos armónicos sea con los aspectos que adquiere fuerza, velocidad y agilidad, comienza desde la cabeza, continua por el tronco, luego por la cadera y terminado así en las piernas.

En base a la motricidad gruesa ayuda a fortalecer los movimientos musculares fortaleciendo sus habilidades y destrezas para desarrollar su expresión corporal, adquiriendo en su cuerpo agilidad, fuerza y velocidad para realizar diversos desplazamientos y movimientos que favorecen a su esquema corporal en cada actividad que realice en el ámbito escolar como en su vida cotidiana.

1.3.2.8.2 Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa primordial en el desarrollo integral del niño, ya que ayuda a las acciones realizadas por los músculos de nuestro cuerpo, en general, se refiere a todos los movimientos que se puede ejecutar con todo nuestro cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa abarca todos los movimientos musculares que van de la mano con: las piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. De esta manera nos permite: alzar la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, controlar nuestro cuerpo manteniendo el equilibrio, etc. Al mismo tiempo motricidad abarca las habilidades y destrezas que el niño desarrolla, al moverse y hacer diversos desplazamientos, y conociendo todo el entorno que lo rodea.

De este forma, que la motricidad gruesa está relacionado con todos los movimientos que se puede realizar con todo el cuerpo, ósea con toda la masa muscular, se puede fortalecer la expresión corporal con ejercicios basados en el equilibrio, en lateralidad, coordinación, los cuales, son realmente importantes porque permiten desarrollar destrezas adquiridas fundamentalmente en el desarrollo cognitiva como del lenguaje no verbal del infante como es su expresión corporal.

1.3.2.9 La psicomotricidad

La doctora infantil MEDINA Vilma, (2013) enuncia que “Los ejercicios de psicomotricidad permiten al niño explorar e investigar”. Por ello que la psicomotricidad es un método, por medio de varios ejercicios corporales, trata de potenciar las destrezas, habilidades y reeducar la globalidad de la persona, como son: sus aspectos motores, cognitivos y los afectivos, todos conjuntamente a un solo fin, que es el desarrollo integral del infante en todos sus aspectos significativos para él.

Además, Por medio de la psicomotricidad se desea que el niño, mientras se divierte con juegos creativos, desarrolle y madure todas sus habilidades motrices básicas y específicas, fortifique su socialización con amiguitos de su misma edad y promover la concentración, creatividad y relajación.

Los beneficios de la psicomotricidad en los infantes:

- Conciencia del cuerpo en estado estático o en movimiento.

- Control del equilibrio.
- Desplazamientos y coordinaciones motoras.
- Orientación del cuerpo en un espacio.
- Ir adaptándose en su propio entorno que lo rodea.
- Mejora su creatividad y su expresión en todo sentido.
- Mejora la memoria, y el ritmo al ejecutar movimientos en una determinada actividad.
- Conocimiento y dominio de los ejes corporales, sea en horizontal o en vertical.
- Reconocer las nociones de formas, tamaño, como también de intensidad y de las situaciones que se presentan diariamente.
- Discrimina los diversos colores, los tamaños y las formas de los objetos.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.

La psicomotricidad tiene muchos beneficios en el infante, ya que va ligado de la expresión corporal en su desarrollo y maduración motora del infante, y es de esa manera favorable que el párvulo domine varios movimientos manteniendo el equilibrio y control de su cuerpo, teniendo en cuenta la orientación espacial corporales y las nociones de intensidad, tamaño y situación, mejorando su creatividad y memoria discriminado colores, formas y tamaños, todos los puntos van asociados en la psicomotricidad del esquema corporal del párvulo por medio de las actividades lúdicas didácticas.

1.3.2.10 Aspectos complementarios que se deben considerar en la Expresión Corporal

1.3.2.10.1 Imaginación

Usar la imaginación y la fantasía, ligada a la creatividad para expresarse por medio de su cuerpo, sea en varios aspectos, como: en forma artística o cultural de su entorno.

Al implementar la imaginación en los ejercicios que ayuden en la expresión corporal, es una forma llamativa para los infantes, son más activos y les da iniciativas para aprender y ejecutar cualquier actividad a realizar, ya que ayuda a fluir ideas imaginativas en los niños de acuerdo a las órdenes de los diversos juegos a realizar.

1.3.2.10.2 Creatividad

La creatividad es la habilidad para desarrollar dotes imaginación, creando nuevas ideas conjuntamente con conceptos conocidos, en si es un pensamiento original creado por el mismo. La habilidad creativa ayuda a fortalecer la salud emocional del infante, la creatividad fomenta el desarrollo y crecimiento mental en el educando. Para avivar ideas y nuevas formas de pensar y de esa manera solucionar problemas.

Al unir los juegos de expresión corporal con la creatividad, es decir que la maestra se dirige al párvulo al darle las instrucciones del juego o actividad a ejecutar, al instante el infante crea en su pensamiento, nuevas ideas que él entiende para así el poder realizarlas y sentir placer, porque lo entendió a su manera y ejecuta la actividad como él construyó su pensamiento o la idea para realizarlo.

1.3.2.10.3 Comunicación

Enriquece su interés por comunicarse con los amiguitos de su edad y las demás personas que lo rodean, el dialogo o conversación es innato de el mismo, por medio de ello expresa emociones. Por medio de la comunicación usa su razonamiento con iniciativa para resolver problemas y diversas situaciones de su cotidiano vivir, como es en la escuela como fuera de ella.

La comunicación del niño es no verbal, ya que por medio de la expresión corporal porque se expresa en sus movimientos y gestos con su cuerpo, y por otra parte es verbal porque tiene dialogo y relación con sus amiguitos, al ejecutar las actividades lúdicas que son los juegos, se ponen de acuerdo como lo van hacer, en fin. Ellos razonan para realizar diversas situaciones sean en el aula jugando o en su diario vivir.

1.3.2.10.4 Expresión

La expresión va basado en gestos al momento ejecutar una emoción, por varias acciones según la situación que lo rodee, de esa manera fluyen sus emociones, sentimientos y gestos, al realizar alguna actividad que le llame la atención.

Mediante la ejecución de los juegos lúdicos los párvulos manifiesta varios sentimientos y emociones por medio de gestos, de esta manera son como cada uno de los infantes demuestra y se expresan, por ello se refiere que la expresión va ligada con las actividades lúdicas didácticas al realizarse, cada infante demuestra su alegría, dinamismo y emoción, porque para ellos es algo interesante y muy divertido los juegos, con lo que se pueden integrar con sus amiguitos.

1.3.2.10.5 Espontaneidad

Es libertad autentica del niño, ya que son sus actitudes que favorece sus curiosidades innatas.

Los niños utilizan el juego surgido de su propia iniciativa, siguiendo su intuición y curiosidad con el mundo que lo rodea.

El infante por naturaleza tiene un don incalculable, es curioso, autentico, divertido y sobre todo espontaneo, ya que reacciona a cualquier actividad con actitud y mucho más si se refiere a los juegos, ahí es cuando más pones su granito de ser el mismo y compartir con sus amigos, y ahí son más espontáneos y creativos, su personalidad se refleja, y se puede observar cual es más activo y dinámico.

1.3.2.11 Las Actividades de expresión corporal y el currículo de primer año de EGB

- En Primer Año de EGB las Actividades de Expresión corporal deben planificarse de manera Lúdica.
- Debe estimular la socialización y también el área socio-emocional de los estudiantes.
- Es importante incluir actividades de expresión corporal en la cotidianidad del aula y explotar todas sus posibilidades para desarrollar arias destrezas a través de ellas.
- Dentro de la planificación de expresión corporal incluir juegos creativos que le permitan al estudiante expresarse y comunicarse.

- En Primer Año EGB es primordial que las actividades de expresión corporal incluyan la coordinación dinámica global y el equilibrio, relajación, disociación de movimientos, eficiencia motriz y esquema corporal.
- La coordinación dinámica global y de equilibrio se refiere a la adquisición de la conciencia del espacio propio y la relación constante y permanente que existe con lo que los rodea. Para esto se pueden realizar ejercicios como marcha, gateo, arrastre, equilibrio, etc.
- La relación: tener conciencia de cuando empezar un movimiento y cuando parar.
- Disociación de movimiento: se refiere a la adquisición de la conciencia de que cada movimiento es en realidad es una serie de movimientos con el objetivo de fortalecer la expresión corporal de niño.
- Esquema corporal: es la toma de conciencia global del cuerpo. Se logra por el uso y experiencia por medio del cuerpo en su diario vivir y al relacionarse con los demás.

Los puntos pertinentes que se recalcan son eficaces y de gran ayuda, ya que dicen aclaraciones muy concretas de lo que se refiere la expresión corporal y en que ayuda al infante cada una de ellas, y esto da un punto de vista claro para poder realizar y tomar en cuenta en los pequeños y así mejorar su esquema corporal unido con juegos recreativos que llamen la atención al niño, de esa forma serán más activos y dispuestos a realizar varias actividades lúdicas.

Las actividades de expresión corporal del currículo de actualización van ligadas a las investigaciones pertinentes que ha realizado para el desarrollo de la Guía didáctica a elaborarse, con el fin de ayudar a la maduración y desarrollo del esquema corporal del niño, fortaleciendo por medio de actividades lúdicas que se refieren a juegos recreativos, que favorecerán en la guía que es un instrumento de ayuda metodológica tanto para la Docente como para los párvulo, por la cual son puntos eficaces y concretos que ayudan en la expresión corporal de los niños y niñas al momentos de realizar las actividades.

1.3.3 Guía Didáctica

1.3.3.1 Definición

“La guía didáctica un instrumento facilitador de forma digital o impreso, con orientación técnica para el estudiante o docente” (Guamán y Narvaéz, 2011), es útil de tal manera que dentro de ella se puede encontrar información indispensable para el uso correcto de la misma, y tiene un manejo adecuado de los elementos correspondientes al estudio o materia que se desee implementar, además incluye varias actividades de aprendizaje con contenidos a tratar.

La guía didáctica es un instrumento o herramienta de ayuda, ya que es un material de apoyo para el docente para utilizarlo con el educando, donde tiene varios parámetros para seguir adecuadamente el contenido de cada uno de las actividades, está estructurada con: tema, tiempo, recursos, objetivo, procedimiento, logro o evolución y recomendación, con el fin de optimizar el tiempo disponible e incrementar el aprendizaje requerido en los infantes.

Al utilizar una guía promueve el aprendizaje, incrementado beneficios y desarrollo en cada uno de los infantes y en el docente contribuye de gran manera en los estudios, ya que este es un documento motivador y facilitador para el desarrollo de varios aprendizajes o actividades de interés.

1.3.3.2 Características de la Guía Didáctica

“Una guía debe ser fácil de desarrollar, es decir que los educandos puedan realizar las actividades sin necesidad de la presencia del docente”. (Guamán & Narvaéz, 2011), se realiza la guía pensando en los educandos de acuerdo a la edad que se va a desarrollar y al aprendizaje que se desea fortalecer, para potencializar su conocimiento, o como en este caso su expresión corporal por medio de actividades lúdicas, favoreciendo su desarrollo motor en base a ejercicios dinámicos creativos que a los niños les diviertan y deseen realizarlo con dinamismo los juegos que se plantean para el bienestar de ellos.

Entre sus características están:

- Proporciona información sobre los contenidos los mismos que deben tener relación con el currículo que se estudiará.
- Suministra directrices en relación con la metodología y orientación de la asignatura.
- Contiene indicadores de logro para evaluar el desarrollo de conocimientos, habilidades, las actitudes, valores y aptitudes en los escolares.
- Especifica los objetivos generales, específicos y las actividades de estudio.

Las actividades lúdicas planteados en la presente propuesta son de fácil acceso y desarrollo, por lo tanto existe la posibilidad de que los educandos fortalezcan la expresión corporal de acuerdo a su creatividad, espontaneidad porque trabaja con material didáctico y de esa manera mejoran las habilidades y destrezas motrices.

La guía se estructuró pensando en la edad de los niños y niñas, por ende las actividades son dinámicas y motivadoras, siendo el docente un facilitador de aprendizajes ya que los educandos son quienes serán beneficiados mejorando su expresión corporal mediante a las actividades lúdicas que fortalecen su esquema corporal todo lo que se ejecute o se realice siempre será pensando en el beneficio del infante.

RELACIÓN ENTRE ACTIVIDADES LÚDICAS Y EXPRESION CORPORAL

Para Lin Yutang (2003), “Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, que tanto se parece al arte, al impulso creador”. Son definiciones cotidianas identifican al juego como actividad recreativa o de entretenimiento, el juego es una actividad que desarrollo diversión y la satisfacción al realizar una actividad recreativa y dinámica con sus amiguitos, y mucho mejor si son con varios movimientos con su propio cuerpo.

La actividad lúdica es una forma, donde el juego ayuda en el desarrollo infantil, el papel del juego es importante porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también la maduración de esquema corporal, que conjuntamente esta ligados, y al mismo tiempo

potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad y entre otros. La expresión corporal y las actividades lúdicas van unidas de la mano y cumplen un papel muy importante en el infante, porque por medio de estos dos aspectos ayudan a mejorar el desarrollo motriz del infante como el cognitivo, por medio de estos el niño aprende jugando, es una forma creativa para relacionarse el párvulo con sus amigos y la maestra, y así conociendo su propio cuerpo, observando de que es capaz de realizar con él y su potencialidad al ejecutar varias actividades.

CAPÍTULO II

2 METODOLOGÍA

2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

2.1.1 Cuasi Experimental

La presente investigación es cuasi experimental, en vista de que la investigación no se centra en un proceso experimental, por lo contrario responde a un enfoque que permite medir la utilidad de la Guía Didáctica “Peques Jugando” para el desarrollo de la expresión corporal, en dos tiempos diferentes: antes y después de la aplicación de la misma, con el objetivo de verificar y validar las actividades realizadas con actividades lúdicas para el fortalecimiento de la expresión corporal en los niños de inicial II.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

2.2.1 Investigación Aplicada

Porque se ejecutó Actividades Lúdicas prácticas; con el fin de fortalecer destrezas y las habilidades motrices, para enriquecer el desarrollo de la Expresión Corporal de los estudiantes de Inicial II de la Unidad Educativa Riobamba.

2.2.2 Investigación Explicativa – Descriptiva

Es un estudio profundo de alguna materia, describiéndola de lo que se trata para poder llegar a la investigación requerida como datos y también situaciones, mediante la observación se describió las causas y efectos del problema en este caso en la aplicación de la guía, y de esa manera la identificación de las relaciones entre las dos variables y las hipótesis, para poder exponer y resumir la información de analizando minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas y cualitativas que contribuyan al conocimiento de la investigación.

2.2.3 Investigación de Laboratorio

De Laboratorio porque se realiza en la “Unidad Educativa Riobamba” en la ciudad de Riobamba, donde se encuentra el objetivo de estudio que son los niños de inicial II.

2.2.4 Investigación Bibliográfica

Es de investigación bibliográfica porque se acudió a la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo, a recabar información sobre las dos variables de esta investigación, para indagar si existían anteriormente trabajos similares a lo propuesto.

2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1 Método científico

Utilizando en las teorías, frases de los autores y conceptos de la investigación.

2.3.2 Método Analítico y Sintético

Un proceso de análisis y síntesis, la cual se utilizó en el marco teórico, las técnicas e instrumentos, para la recopilación de datos, para la comprobación de hipótesis, en la problemática y conclusiones y también para elaborar la Guía Didáctica con Actividades Lúdicas “Peques Jugando” para desarrollar la Expresión Corporal de los niños y niñas de inicial II de la “Unidad Educativa Riobamba” del cantón Riobamba.

2.3.3. Método Inductivo y Deductivo

El método inductivo va de lo particular a lo general y el deductivo de lo general a lo particular, por lo tanto los dos métodos van conjuntamente, abarcando el problema de las variables, la observación de casos concretos y situaciones particulares que conduce a la formulación de la hipótesis, estructuración de los objetivos, aplicación en el marco teórico y en la elaboración de los instrumentos, lo cual permitirá conocer con una valoración exacta la aplicación de la guía didáctica en la Unidad Educativa Riobamba, y así por lo último estableciendo las conclusiones y recomendaciones.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

2.4.1 TÉCNICA

La técnica que se usó fue la observación, ya que se trabajó directamente con los niños y niñas de inicial II, procesamiento para el análisis es muy importante y relevante para así poder llegar a conclusiones productivas y significativas. Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso a investigar; tomar información y registrarla para su posterior análisis y obteniendo conocimientos de lo que se trató previamente el tema de investigación, observando si el niño/a es capaz de realizar los diversos juegos que se le propongan y así ver cómo fortalecer su esquema corporal.

2.4.2 INSTRUMENTO

Para la siguiente investigación se utilizó el instrumento de la ficha de observación, ya que por la edad de los párvulos no fue pertinente utilizar otra, la misma permitió recolectar los datos de la variable dependiente e independiente, basándonos según estas valoraciones como son: superó, dominó, alcanzó y próximo la cual nos ayudó en los resultados de cada infante por medio de varios ejercicios.

2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.5.1 POBLACIÓN

CUADRO N° 2.1 Población

Población	Frecuencia	Porcentaje
niños	13	52,0
niñas	12	48,0
Total	25	100,0

Fuente: Registro de la “Unidad Educativa Riobamba” inicial II

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Está representada por el conjunto de niños y niñas consideradas por su edad como parvulitos en total de 25, que cursan actualmente Educación Inicial II en la “Unidad Educativa Riobamba”, Cantón Riobamba, Provincia De Chimborazo.

2.5.2 MUESTRA

En esta investigación la población es pequeña, es por esta razón que se trabajó con toda que equivale al 100% que corresponde a los 25 infantes.

2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Después de haber aplicado la técnica de la observación se procedió a tabular las preguntas que contenían la ficha de observación en la que se pudo descubrir las frecuencias para de esa forma representarlas en porcentajes y luego ubicar los porcentajes en grafica de barras; por medio de la Estadística Descriptiva, en la que se utilizó los programas Microsoft Word 2010 y Microsoft Excel 2010; también se analizó e interpretó los resultados, los mismos que permitieron llegar a plantear conclusiones y recomendaciones, que sirvieron de gran ayuda para la comprobación de la hipótesis y de esa forma determinar el cumplimiento de los objetivos planteados.

2.7 HIPÓTESIS

2.7.1 Hipótesis general

- La Elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “Peques Jugando” desarrolla la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015.

2.7.2 Hipótesis específicas

- La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, para el control y dominio de su cuerpo.

- La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” por medio de los juegos de Coordinación desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, movimientos coordinados.
- La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” mediante juegos de lateralidad desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, para la dominancia y direccionalidad.

2.7.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

CUADRO N° 2.2: Hipótesis Específica 1

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Juegos de Equilibrio	El equilibrio es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio estando en movimiento o en reposo. El equilibrio estático, mantener la posición del cuerpo estando en reposo, el equilibrio dinámico mantener la posición corporal estando en movimiento.	Juegos didácticos	Juegos motores innovadores Las casitas La reina ordena Flamenco La culebrita El piso mojado	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación
VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EXPRESIÓN CORPORAL	Actividad que desarrolla la motricidad gruesa, la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación con las personas que lo rodean. Utiliza la motricidad gruesa como recursos para desarrollar y fortalecer los movimientos del cuerpo, y las capacidades intelectuales y bienestar en su estado físico y emocional.	Cuerpo humano	Motricidad gruesa Psicomotricidad Aspectos complementarios - Imaginación - Creatividad - Comunicación - Expresión - Espontaneidad	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

CUADRO N° 2.3: Hipótesis Específica 2

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Juegos de Coordinación	La coordinación va a influir sobre los movimientos, siendo así la capacidad y habilidad para moverse armoniosamente, y desplazarse individualmente como puede ser acompañado con un compañero.	Juegos didácticos	Juegos motores innovadores Guerra de gusanitos Gallina culeca Los soldaditos La Madre El lobo y el conejo	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación
VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EXPRESIÓN CORPORAL	Actividad que desarrolla la motricidad gruesa, la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación con las personas que lo rodean. Utiliza la motricidad gruesa como recursos para desarrollar y fortalecer los movimientos del cuerpo, y las capacidades intelectuales y bienestar en su estado físico y emocional.	Cuerpo humano	Motricidad gruesa Psicomotricidad Aspectos complementarios - Imaginación - Creatividad - Comunicación - Expresión - Espontaneidad	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

CUADRO N° 2.4: Hipótesis Específica 3

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Juegos de lateralidad	La lateralidad es el dominio funcional de uno lado del cuerpo, como puede ser el lado derecho o izquierdo, determinado mayor control de un lado. Identificar la mitad derecha e izquierda en su propio cuerpo	Juegos didácticos	Juegos motores innovadores Ratas y Ratones En busca del tesoro Rambo dice que? El dado loco Los súper globos	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación
VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EXPRESIÓN CORPORAL	Actividad que desarrolla la motricidad gruesa, la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación con las personas que lo rodean. Utiliza la motricidad gruesa como recursos para desarrollar y fortalecer los movimientos del cuerpo, y las capacidades intelectuales y bienestar en su estado físico y emocional.	cuerpo humano	Motricidad gruesa Psicomotricidad Aspectos complementarios - Imaginación - Creatividad - Comunicación - Expresión - Espontaneidad	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

CAPÍTULO III

3 LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.

3.1 TEMA

GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LÚDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD.

3.2 PRESENTACIÓN

Trabajar con los párvulos de 4 a 5 años de edad representa la energía viviente inigualable en el ser humano, por cuanto los niños y niñas de esta edad, son dinámicos, enérgicos, grandiosos, curiosos, sorprendentes, afectuosos, activos y positivos.

La presente guía se ha desarrollado con los infantes de la “Unidad Educativa Riobamba”; ubicada en la ciudad de Riobamba, la cual contienen una serie de actividades diseñada para el desarrollo de la expresión corporal, con base en actividades lúdicas, que permiten fortalecer el equilibrio, la coordinación y la lateralidad en el infante, del mismo modo al docente le permite integrarse al entorno de participación, creatividad y espontaneidad al realizar los diversos juegos con los párvulos.

La guía didáctica con actividades lúdicas propuesta contienen los componentes de interés de la expresión corporal con sus respectivas descripciones que ayudan al mejoramiento del desarrollo motor de nuestros amiguitos, para que se recreen y permitan que su espontaneidad este ligada a su iniciativa de explorar y aprender con su propio cuerpo.

Cada uno de los juegos que abarca la guía didáctica, permite alcanzar el fortalecimiento motor y al mismo tiempo la recreación en los niños de 4 a 5 años de edad considerando: Tiempo, espacio y las circunstancias que se presenten, todo esto en conjunto favorecerá

a la asimilación y reconocimiento de su cuerpo y movimientos y al desarrollo integral del niño.

Al elaborar y aplicar esta Guía se benefician los niños y niñas del Inicial II de la “Unidad Educativa Riobamba”, del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, considerando que mediante la aplicación de la guía didáctica con Actividades Lúdicas se propone estrategias metodológicas para mejorar el desarrollo de la Expresión Corporal, beneficiando también de manera indirecta a los docentes de la Institución y todas las personas vinculadas al que hacer educativo como padres de familia y autoridades.

3.3 OBJETIVOS

3.3.1 Objetivo General

- Fortalecer la Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de Edad de la Unidad Educativa Riobamba en el cantón Riobamba, por medio de la guía didáctica con actividades lúdicas.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Estimular el Equilibrio implementando juegos dinámicos, creativos y fáciles en los niños de 4 a 5 años de edad, en la Unidad Educativa Riobamba.
- Desarrollar la Coordinación por medio de juegos lúdicos en los niños de 4 a 5 años de edad, en la Unidad Educativa Riobamba.
- Fortalecer la Lateralidad a través de la aplicación de ejercicios lúdicos en los niños de 4 a 5 años de edad, en la Unidad Educativa Riobamba.

3.4 FUNDAMENTACIÓN

3.4.1 Actividades Lúdicas

“La actividad lúdica como proceso que conlleva al niño a desarrollar su potencial creativo, al desarrollo de su capacidad perceptiva, a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, o sea, a participar activamente en actividades de investigación”. RAMÍREZ Lucia, (2014). Para él las Actividades lúdicas de forma recreativa que favorezca en el desarrollo del niño por medio de la interactividad entre amiguitos.

Los siguientes aspectos son importantes nombrarles:

En el Intelectual- cognitivo se ayuda a avivar la observación, la atención, las potencialidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la indagación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, la aptitud creadora, etc.

En el volitivo - conductual se acrecenta su desenvolvimiento crítico y autocritico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematización, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la confianza de sí.

En el efectivo - motivacional se mejora la fraternidad, el interés, el entusiasmo por la actividad, el colectivismo, la solidaridad, le gusta dar y recibir apoyo entre los que le rodean, etc.

La lúdica fomenta el desarrollo de la personalidad, complementando en el interés de saberes, encerrados en una gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y desarrollo del conocimiento. El concepto de lúdica es tan extenso, la cual se describe a las necesidades de cada uno de nosotros, puede ser al comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres de una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan al gozo.

El juego es un acto inmediato de una forma voluntaria que ayuda en el desarrollo de la actividad dinámica en el infante, sin necesidad material de apoyo, solo se requiere de

entusiasmo y ganas de jugar, se puede llevar a cabo dentro de un tiempo determinado y de un espacio o lugar, va ligada a los sentimientos y emociones, siendo así una parte fundamental para el ser humano para desenvolverse cotidianamente con las personas en su expresión corporal y con entusiasmo.

La palabra lúdico va ligado o relacionado a todo lo que se refiere al juego, derivado del latín “ludus” la cual su significado corresponde precisamente del juego, es una actividad agradable donde todas las personas se relajan liberando sus tensiones.

3.4.1.2 Juego

Se determina que: "El juego, la actividad lúdica, más que una forma de actividad especial con características intrínsecas, puede considerarse en los niños como una actividad a la que va unido un cierto grado de elección libre y una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales de usar objetos, materiales o ideas. es precisamente en esto en lo que reside su conexión con el arte y con las diferencias formas de creación." (ALVAREZ Delfina, 2014). El juego es una actividad interesante, dinámica y creativa, que anima al niño a participar en diversas actividades, aparte de sociabilizar e interactuar con su demás amiguitos, aprende y desarrolla sus habilidades y destrezas motrices, por medio de movimientos fortalece su esquema corporal como es la coordinación, equilibrio y lateralidad.

El juego permite divertirse espontáneamente creando y descubriendo sus habilidades motoras y al mismo tiempo su imaginación y creatividad, inventa juegos y roles para él y sus compañeros, como asimila la realidad a través de los juegos. Por ello el niño aprende jugando. El juego es un instrumento motor para el funcionamiento para cualquier niño o niña, y así despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, en lo social y también en lo afectivo. Jugar con los demás niños de una forma dinámica, desarrollando su motricidad gruesa, establece una de las actividades más importante y vitales, logrando así mejorar la socialización y comunicación directa, integrándose de una forma divertida así al juego. En los Juegos existen varias reglas, las cuales ayudan a tener organización y el juego sea mediador para los integrantes del juego, siendo así modo para distraer y divertirse con respeto conviviendo unos con otros.

3.4.1.3 Aspectos que se debe considerar en las actividades lúdicas.

3.4.1.3.1. Juegos de Equilibrio

Es una actividad lúdica basada en el equilibrio, para desarrollar la capacidad de vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que deseamos de una forma divertida en los niños. De esta manera se considera como la aptitud permanecer estable mientras se ejecuta varias actividades lúdicas motrices, beneficiando de una forma divertida a los niños fortaleciendo su expresión corporal. De esta manera el área motriz se desarrolla a través de un estímulo favorable para su esquema corporal.

Al desarrollar los juegos de Equilibrio en los integral de niño es controlar diversas posiciones del cuerpo, sea en movimiento dinámico o estando estático, la cual permitirá llegar a la independencia de movimientos de su esquema corporal.

- a) **Equilibrio estático.-** Es la capacidad permanecer inmóvil desafiando a la gravedad, tanto en situaciones regulares o difíciles de la vida cotidiana, adecuando al eje corporal, en un espacio temporal.
- b) **Equilibrio dinámico.-** Es la capacidad de resistir a la gravedad cuando nuestro cuerpo está realizando algún movimiento o desplazamiento mecánico, las nociones tónicas del eje corporal y la acción de los órganos sensoriales y motores, además de la orientación espacio temporal.
- c) **Control postural.-** Es el control de una postura determinada, siendo así un equilibrio de forma habitual que ayude en su control, de esta manera es un elemento que mejora su esquema corporal. Ambos se fundamentan en las experiencias sensomotrices del infante que contribuyen a dominar su postura.

3.4.1.3.2 Juegos de Lateralidad

"Es el conjunto de predominación lateral a nivel de ojos, manos y pies, desarrollo de los segmentos corporales derechos e izquierdo".

Es el dominio lateral de movimientos corporales derecho e izquierdo tanto como son ojos, manos y pies. Al trabajar este aspecto con los niños de corta edad, ellos se confunden los lados derechos como izquierda, de esta manera las maestras preescolares estimulan la lateralidad, por medio de juegos o ejercicios para que el infante reconozca el orden o noción que se le dice, y de esa forma el niño pueda desenvolverse en su cotidiano vivir.

3.4.1.3.2.1 Estructuración de los ejes corporales

La estructuración del cuerpo es la distribución de los segmentos corporales, su organización y relación, tanto en sus segmentos corporales como global. Los ejes son representados por líneas imaginarias, que mejoran la posibilidad de movimientos sobre el mismo, el desarrollo de postura, el autocontrol y la dirección que puede ser marcada. Estos segmentos ayudan a tener conciencia de nuestro cuerpo y tener conciencia de las partes y lados del esquema corporal, y de esta manera identificar al momento de realizar alguna actividad determinada, puede ser un movimiento inesperado como un movimiento dicho para realizar. Al mismo tiempo estos segmentos favorecen a dominar las lateralidades y nociones del cuerpo.

En la lateralidad se manifiestan las siguientes formas: eje sagital, eje horizontal y medio, eje coronario:

a) Eje sagital

Línea vertical que atraviesa todo el cuerpo, concibiéndolo como dos mitades iguales, es un plano simétrico que permite asimilar en el cuerpo, un lado derecho, un lado izquierdo, segmentos pares que se duplican y segmentos únicos que se dividen.

b) Eje horizontal o medio

Línea horizontal que cruza por el centro del cuerpo, justamente por el ombligo dividiéndolo en parte superior e inferior en segmentos totalmente diferentes que se encuentran arriba y otros abajo.

c) Eje coronario

Línea vertical que cruza de arriba hacia abajo pasando por la corona, por tanto concibe al cuerpo en dos porciones corpóreas diferentes una anterior u otra posterior, con segmentos diferentes adelante y segmentos diferentes atrás.

3.4.1.3.3. Juegos de Coordinación

La coordinación son movimientos corporales y desplazamientos ejecutados de forma práctica en actividades de estudio a los infantes en el desarrollo psicomotor. Capacidades que implica diversos movimientos alternados, sea con ejercicios de brazos, piernas, con objetos, etc. En si son movimientos coordinados por mecanismos perceptivos con dominación viso motriz.

Hay algunos tipos de coordinación como son:

a) Coordinación sensomotriz

Se referente precisamente al movimiento y los diferentes campos sensoriales: vista, oído y tacto. Los sentidos sirven para brindar información al cerebro para desarrollar actividades motoras.

b) Coordinación global o general

Hace referencia a la acción dinámica o estática de todos los segmentos del cuerpo al ajustarse a un objeto propuesto. Tiene diversos factores, como son: la fuerza, velocidad, la resistencia y la flexibilidad, a lo que se denomina coordinación-orgánica-motriz.

c) Coordinación cinestético- motriz

Referente a la relación del cuerpo móvil o inmóvil, en el que intervienen el sentido perceptivo y motor al momento de reacción a cualquier estímulo en un tiempo determinado.

d) Coordinación perceptiva motriz

Es la organización de los datos sensoriales por donde conocemos los diferentes objetos exteriores, en base a las experiencias y necesidades, etc. La percepción de la persona se forma de tres elementos fundamentales, como son: el cuerpo, el espacio y tiempo.

e) Coordinación sensoperceptiva

Es un movimiento armónico entre las diferentes áreas o funciones básicas. De acuerdo a la información sensorial, la capacidad intelectual y la anticipación. Se dice psicomotricidad porque existe una armonía entre el movimiento y la mente, entre lo cognitivo y lo afectivo.

3.4.2 EXPRESIÓN CORPORAL

3.4.2.1 EL CUERPO HUMANO

El cuerpo humano es la estructura física completa del organismo y sus partes principales son: la cabeza, el cuello, tronco y sus extremidades. Cada parte del cuerpo tiene una función diferente y específica. Al momento de caminar, cuando hablamos, dormimos, al jugar o simplemente cuando permanecemos sentados, para nuestro cuerpo su trabajo es simultáneamente para mantenernos con vital saludables. Es por ello, que debemos conocer nuestro cuerpo y la importancia de cuidarle con ejercicio para tener una vida mejor y saludable.

El cuerpo humano está representando por: cabeza, tronco y extremidades.

1. LA CABEZA: que se encuentra ubicado en la parte de nuestro cuerpo, donde se une al tronco por medio del cuello, allí se encuentra lo que es el cráneo y la cara.

a. El Cráneo: es la parte posterior de la cabeza y alberga el encéfalo.

b. La Cara: ubicada en la parte anterior de la cabeza, se encuentra la boca, ojos, la nariz y orejas.

c. Cuello: es la que conecta a la cabeza con el tronco. Y la cual sostiene a la cabeza y ayuda a moverse hacia los lados o de arriba hacia abajo.

2. EL TRONCO: Es la parte del cuerpo humano, la cual está constituido por el tórax y el abdomen.

a. El tórax: conocido también como pecho.

b. El Abdomen: es el vientre o la barriga que se halla debajo del tórax.

3. EXTREMIDADES: las extremidades son: dos superiores y dos inferiores.

a. Las extremidades superiores: son los brazos, los antebrazos y las manos.

b. Las extremidades inferiores: son los muslos, las piernas y los pies.

3.4.2.1 Definición de expresión corporal

La expresión corporal es un lenguaje no verbal, que indica los estados de ánimo como se representa en, emociones, sentimientos, pensamientos, en valores y que forma parte de la persona en todo momento. Una forma de mejorar el lenguaje corporal es mediante las actividades lúdicas que fortalecen el cuerpo y las habilidades comunicacionales del mismo. Es un método y técnica que ayuda a expresarse con ejercicios corporales con un fin que el desarrollo motriz del infante, mejorando sus destrezas y habilidades.

3.4.2.2 Finalidad de la Expresión Corporal

La Expresión Corporal sirve por un lado como base en el aprendizaje del infante y por otro lado en el desarrollo fundamental del niño en base a las experiencias vividas, las cuales las enseñanzas de la Expresión Corporal procuran que el niño/a alcance un dominio físico tal que le sea cada vez más fácil manifestarse corporalmente, sin que el progreso técnico impida el placer de aprender, y del movimiento en sí.

La doctora infantil MEDINA Vilma, (2013) enuncia que “Los ejercicios de psicomotricidad permiten al niño explorar e investigar”. Por ello que la psicomotricidad es un método, por medio de varios ejercicios corporales, trata de potenciar las destrezas, habilidades y reeducar la globalidad de la persona, como son: sus aspectos motores,

cognitivos y los afectivos, todos conjuntamente a un solo fin, que es el desarrollo integral del infante en todos sus aspectos significativos para él.

Los beneficios de la psicomotricidad en los infantes:

- Conciencia del cuerpo en estado estático o en movimiento.
- Control del equilibrio.
- Desplazamientos y coordinaciones motoras.
- Orientación del cuerpo en un espacio.
- Ir adaptándose en su propio entorno que lo rodea.
- Mejora su creatividad y su expresión en todo sentido.
- Mejora la memoria, y el ritmo al ejecutar movimientos en una determinada actividad.
- Conocimiento y dominio de los ejes corporales, sea en horizontal o en vertical.
- Reconocer las nociones de formas, tamaño, como también de intensidad y de las situaciones que se presentan diariamente.
- Discrimina los diversos colores, los tamaños y las formas de los objetos.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.

3.4.2.5 Aspectos que se deben considerar en la Expresión Corporal

3.4.2.5.1 Imaginación

Usar la imaginación y la fantasía, ligada a la creatividad para expresarse por medio de su cuerpo, sea en varios aspectos, como: en forma artística o cultural de su entorno. Al implementar la imaginación en los ejercicios que ayuden en la expresión corporal, es una forma llamativa para los infantes, son más activos y les da iniciativas para aprender y ejecutar cualquier actividad a realizar, ya que ayuda a fluir ideas imaginativas en los niños de acuerdo a las órdenes de los diversos juegos a realizar.

3.4.2.5.2 Creatividad

La creatividad es la habilidad para desarrollar dotes imaginación, creando nuevas ideas conjuntamente con conceptos conocidos, en si es un pensamiento original creado por el mismo.

3.4.2.5.3 Comunicación

Enriquece su interés por comunicarse con los amiguitos de su edad y las demás personas que lo rodean, el dialogo o conversación es innato de el mismo, por medio de ello expresa emociones.

3.4.2.5.4 Expresión

La expresión va basado en gestos al momento ejecutar una emoción, por varias acciones según la situación que lo rodee, de esa manera fluyen sus emociones, sentimientos y gestos, al realizar alguna actividad que le llame la atención.

3.4.2.5.5 Espontaneidad

Es libertad autentica del niño, ya que son sus actitudes que favorece sus curiosidades innatas.

Los niños utilizan el juego surgido de su propia iniciativa, siguiendo su intuición y curiosidad con el mundo que lo rodea.

Los niños utilizan el juego surgido de su propia iniciativa, siguiendo su intuición y curiosidad con el mundo que lo rodea. El infante por naturaleza tiene un don incalculable, es curioso, autentico, divertido y sobre todo espontaneo, ya que reacciona a cualquier actividad con actitud y mucho más si se refiere a los juegos.

Los aspectos planteados anteriormente, son los que se toman en cuenta para la elaboración de la guía, favoreciendo así al infante en su desarrollo integral del infante,

tanto cognitivo, emocional como motriz, de esta manera va de la mano las actividades lúdicas con la expresión corporal, fortaleciendo sus destrezas y habilidades motrices como es: el equilibrio, la coordinación y la lateralidad.

Los juegos de equilibrio si bien es cierto ayuda a madurar y desarrollar el control del cuerpo, y es mucho más favorable empezar desde edad temprana con los infantes, al realizar diversos ejercicios lúdicos a los niños, ayudando en el fortalecimiento de la expresión corporal tanto para la imaginación, creatividad, comunicación, expresión y espontaneidad en los niños, es por ello que la Guía Didáctica está basada una parte en algunos juegos de equilibrio para mejorar el esquema corporal de párvulo.

Los juegos de coordinación también ayudan en el control corporal y en el desplazamiento de varios movimientos del cuerpo de una forma coordinada, por ello de la misma manera en la guía didáctica se tome en cuenta más actividades lúdicas para implementar en la guía mejorando y madurando el esquema corporal de infante.

Finalmente los juegos de lateralidad permite que el párvulo desarrolle y fortalezca sus nociones, fortaleciendo de tal manera que la imaginación, la creatividad, la comunicación, expresión y espontaneidad fluya de sí mismo.

3.4.2.6 Guía Didáctica

3.4.2.6.1 Definición

“La guía didáctica un instrumento facilitador de forma digital o impreso, con orientación técnica para el estudiante o docente” (Guamán y Narvaéz, 2011), es útil de tal manera que dentro de ella se puede encontrar información indispensable para el uso correcto de la misma, y tiene un manejo adecuado de los elementos correspondientes al estudio o materia que se desee implementar, además incluye varias actividades de aprendizaje con contenidos a tratar.

La guía didáctica es un instrumento o herramienta de ayuda, ya que es un material de apoyo para el docente para utilizarlo con el educando, donde tiene varios parámetros para seguir adecuadamente el contenido de cada uno de las actividades, está

estructurada con: tema, tiempo, recursos, objetivo, procedimiento, logro o evolución y recomendación, con el fin de optimizar el tiempo disponible e incrementar el aprendizaje requerido en los infantes.

Al utilizar una guía promueve el aprendizaje, incrementado beneficios y desarrollo en cada uno de los infantes y en el docente contribuye de gran manera en los estudios, ya que este es un documento motivador y facilitador para el desarrollo de varios aprendizajes o actividades de interés.

3.4.2.6.2 Características de la Guía Didáctica

“Una guía debe ser fácil de desarrollar, es decir que los educandos puedan realizar las actividades sin necesidad de la presencia del docente”. (Guamán & Narvaéz, 2011), se realiza la guía pensando en los educandos de acuerdo a la edad que se va a desarrollar y al aprendizaje que se desea fortalecer, para potencializar su conocimiento, o como en este caso su expresión corporal por medio de actividades lúdicas, favoreciendo su desarrollo motor en base a ejercicios dinámicos creativos que a los niños les diviertan y deseen realizarlo con dinamismo los juegos que se plantean para el bienestar de ellos.

Entre sus características están:

Proporciona información sobre los contenidos los mismos que deben tener relación con el currículo que se estudiará.

Suministra directrices en relación con la metodología y orientación de la asignatura.

Contiene indicadores de logro para evaluar el desarrollo de conocimientos, habilidades, las actitudes, valores y aptitudes en los escolares.

Especifica los objetivos generales, específicos y las actividades de estudio.

Las actividades lúdicas planteados en la presente propuesta son de fácil acceso y desarrollo, por lo tanto existe la posibilidad de que los educandos fortalezcan la

expresión corporal de acuerdo a su creatividad, espontaneidad porque trabaja con material didáctico y de esa manera mejoran las habilidades y destrezas motrices.

La guía se estructuró pensando en la edad de los niños y niñas, por ende las actividades son dinámicas y motivadoras, siendo el docente un facilitador de aprendizajes ya que los educandos son quienes serán beneficiados mejorando su expresión corporal mediante a las actividades lúdicas que fortalecen su esquema corporal todo lo que se ejecute o se realice siempre será pensando en el beneficio del infante.

3.4 Contenido

El presente trabajo investigativo denominado Guía didáctica “PEQUES JUGANDO” para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2014-2015.”

Cada ejercicio se encuentre estructurado de acuerdo a los siguientes parámetros.

- Tema, tiempo, personas, recursos, objetivo, procedimiento, logros, recomendaciones.
- Los contenidos que corresponden a los temas elegidos para el desarrollo de la presente guía, han sido elaborados tomando en cuenta la edad de los niños.

UNIDAD N° 1

Juegos de Equilibrio

TEMA: Las Casitas

TEMA: La Reina Ordena

TEMA: Flamenco

TEMA: La Culebrita

TEMA: El Piso Mojado

UNIDAD N° 2

Juegos de Coordinación

TEMA: Guerra De Gusanitos

TEMA: Gallina Culeca

TEMA: Los Soldaditos

TEMA: La Madre

TEMA: El Lobo Y El Conejo

UNIDAD N° 3

Juegos de Lateralidad

TEMA: Ratas Y Ratones

TEMA: En Busca Del Tesoro

TEMA: Rambo Dice Que?

TEMA: El Dado Loco

TEMA: Los Súper Globos

3.5 OPERATIVIDAD

CUADRO N° 3.1: Operatividad

ACTIVIDADES LÚDICAS						
FECHA	ACTIVIDAD	CONTENIDO	OBJETIVO	RECURSOS	PROCEDIMIENTO	EVALUACIÓN INSTRUMENTO
9/02/2016	LAS CASITAS	Juego de Equilibrio	Desarrollar la motricidad gruesa, llamando el interés y gusto por el juego, logrando que el niño mantenga el equilibrio en un lugar.	-Ula ula -Espacio amplio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se pondrá cinco ula ula en el piso las cuáles serán las casas. ▪ Los niños bailarán alrededor de las casitas, cuando se pare la música los niños se pondrán cuatro en cada casa parados en un solo pie. ▪ Luego seguirán bailando los niños, se quitará una casa, aumentaran niños ▪ Y así seguirá el juego sucesivamente, quitando casas y aumentando niños en las mismas, ellos deberán mantener el equilibrio. 	Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar
9/02/2016	LA REINA ORDENA	Juego de Equilibrio	Desarrollar diversos desplazamientos según las ordenes dichas, llamando el interés y gusto por el juego, logrando que el niño mantenga el equilibrio en un propio eje.	-Ulas -Cuerdas -Tizas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños seguirán las ordenes de la reina (la maestra) ▪ Colarse en una fila, saltar como saltamontes por los ulas ulas. ▪ Regresar y saltar en un pie en forma de culebrita ▪ Caminar por encima de la cuerda sin caerse y tocándose la nariz ▪ Seguirán varias ordenes de la reina. 	Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico
9/02/2016	FLAMENCO	Juego de Equilibrio	Desarrollar agilidad y destreza en equilibrio, por medio del juego el flamenco, mejorado su esquema corporal.	-radio -música -espacio Físico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se formaran grupos, formando círculos o cadenas. ▪ Bailaran al ritmo de la música, cuando la música deje de sonar, los infantes se soltaran las manos y cada uno se quedaran parada en su mismo eje con un pie levantado y las manos en la cintura, deberán mantener el equilibrio. ▪ El primero que baje el pie o se caiga será descalificado ▪ Así seguirá el juego sucesivamente, hasta que quede un niño que será el ganador. 	Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado
11/02/2016	LA CULEBRITA	Juego de Equilibrio	Mejorar su esquema corporal, en base al juego, para controlar su equilibrio estático como dinámico.	-Grabadora -CD'S -Cuerdas o sogas largas o gruesas -Espacio físico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La culebritas serán las cuerdas o sogas, las cuales se podrán en líneas rectas o curva. ▪ Se colocara música para el ambiente ▪ Los niños deben caminar sobre la culebra tratando de no salir de su trayectoria ▪ Se puede aplicar diversos ejercicios como son: saltar con los dos pies, saltar con u pie, y se puede utilizar también objetos. 	Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.

11/02/2016	EL PISO MOJADO	Juego de Equilibrio	Controlar su cuerpo de una forma divertida jugando, manteniendo el equilibrio en pintillas o talón.	-Comercio -Espacio físico.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños y niñas se colocaran en un lugar, que será donde está seco (un extremo del aula). Se pondrá en el piso varios comercios para simular que son charcos de agua que no deben pisar. ▪ Los niños caminaran en puntitas hacia diferentes direcciones hasta pasar el otro extremo del aula, imaginando que el piso esta mojado para no resbalarse. ▪ Luego se puede hacer que regresen pero en talones sin pisar los charcos de agua, el mismo procedimiento, será un reto para ellos. Se puede aplicar diversos ejercicios como son: saltar con los dos pies, saltar con u pie, y se puede utilizar también objetos. 	Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.
16/02/2016	GUERRA DE GUSANITOS	Juego de Coordinación	Fomentar la integración de los infantes a través del juego, desarrollando la observación, la imaginación y destrezas.	-Espacio libre -Pelota -Cinta adhesiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Dos grupos de niños se sentarán en el suelo formando dos filas o gusanitos. • Cada fila tendrá una pelota que deberá pasar del primer integrante rápidamente hasta el último, según las indicaciones de la maestra, el balón puede ser pasado por arriba de la cabeza, por el lado derecho o intercaladamente, se pueden pasar los piernas, etc. • Cuando el último reciba la pelota corre a sentarse a la cabeza de la fila y vuelve a pasarla hacia atrás sucesivamente hasta que uno de los gusanos pase por completo la meta fijada. 	Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda
16/02/2016	GALLINA CULECA	Juego de Coordinación	Expresar su deseo y gozo de aprender por medio de actividades lúdicas y desarrollar sus habilidades.	-Limón o Pelotas -Vaso grande.	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer grupos de 5 personas, al otro extremo del lugar habrá un vaso grande donde se insertara un huevo (limón o pelota). • La primera persona llevará un limón entre las rodillas, lo llevará al otro extremo y lo insertará en el vaso, luego se pondrá atrás del vaso. • Ese mismo procedimiento se realizará con los demás niños. 	Se desplaza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas.
18/02/2016	LOS SOLDADITOS	Juego de Coordinación	Desarrollar agilidades y destrezas, despertando el ánimo y motivación del niño.	-Espacio físico	<ul style="list-style-type: none"> • Los infantes se colocaran en grupos detrás de un guía (actuara de capitán), el que da las órdenes a los soldaditos que son los niños, como son: • Levantar la pierna, Tenderse de espaldas en el piso, Manos arriba, Correr hasta la pared, Tocar el suelo con las dos manos, etc. • Los niños deben obedecer los órdenes que van con la frase "Orden del Capitán", si cumplen ordenes que no van procedidas de esa frase, abandonan el juego, y ayuda al capitán a controlar las faltas que comenten los soldados (niños), cumplen las ordenes 	Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su cuerpo

18/02/2016	LA MADRE	Juego de Coordinación	Desarrollar la observación e imaginación, a través de actividades lúdicas, fomentando la integración.	-Talento humano -Espacio amplio	<ul style="list-style-type: none"> • Colocarse en dos grupos de 12. • La primera “Madre”, será (la profesora). • El resto de los participantes se colocaran en una fila, detrás de ella. • La “Madre”, realizara diversos desplazamientos en cualquier dirección. • Los demás jugadores deberán seguirle y realizar sus movimientos. La “Madre” tendrá que ir cambiando de un momento a otro, diversas posiciones de los movimientos. • Puede ir saltando en una pierna, alzado un brazo, saltar, etc. • Todos los infantes, deberán ir imitar a la “Madre”. El jugador que falle al imitar los movimientos, será eliminado. • Ganará el jugador que llegue al final sin equivocarse, que será la nueva “Madre” y tendrá que realizar así mismo diversos movimientos como la madre anterior. • Primero se jugara con una fila de participantes, mientras que los otros jugadores observaran quien se equivoca para eliminarlo. 	Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.
18/02/2016	EL LOBO Y EL CONEJO	Juego de Coordinación	Desarrollar la coordinación óculo-manual, trabajando su lateralidad, por medio del juego a ejecutar.	-Talento humano -Dos distintos colores	<ul style="list-style-type: none"> • Colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos “LOBO”, al siguiente, le damos la otra y la llamamos “CONEJO”. A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, haciendo algún ejercicio que ordene la maestra (pasar la pelota por medio de las piernas, entre otros ejercicios), intentando que LOBO pille a CONEJO. Si una de las pelotas se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento. • Cuando LOBO alcance a CONEJO, pasará a ser LOBO el perseguido por CONEJO. • Si alguna de las pelotas se cae al suelo la otra debe seguir en movimiento. • Cambiar la dirección en la que se van a pasar las pelotas e ir alternando para que los niños no se aburra. Cambiar el nombre de las pelotas. 	Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego

23/02/2016	RATAS Y RATONES	Juego de Lateralidad	Mejorar su esquema corporal, en base al juego, para fortalecer los lados derecho e izquierdo.	-Espacio abierto, grande y seguro. -Pinturas de carita -Canción	<ul style="list-style-type: none"> • Separar dos filas frente a frente • La una fila será de ratas mientras que la otra fila será de ratones • Cuando diga ratas, las ratas tienen que atrapar a los ratones, ellos deben escapar y correr hasta su base para salvarse • Y cuando se diga ratones los ratones deben atrapar a las ratas, y ellos también para escapar deben correr hasta su base para salvarse • Pierde el juego el equipo que tenga menos integrantes o ya no haya nada. 	Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.
23/02/2016	EN BUSCA DEL TESORO	Juego de Lateralidad	Estimular la creatividad y trabajar la fantasía del niño mediante la exploración del entorno para incrementar la orientación en el párvulo.	-Diferente objetos, mesas, sillas, cajas, conos, -Tesoro	<ul style="list-style-type: none"> • Colocarse en grupos de 5 infantes. Escuchar las órdenes que le dice el pirata (maestra). • Las parejas tendrán que pasar por los diferentes obstáculos siguiendo las flechas que hay en el camino hasta llegar al tesoro, en el transcurso de la búsqueda del tesoro habrá algunas paradas que deberá realizar una actividad ordenada por el pirata. • Para continuar otro grupo con la búsqueda del tesoro, cerraran los ojos los niños para cambiar de sitio del tesoro. 	Resuelve dificultades escuchando altivamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo.
23/02/2016	RAMBO DICE QUE?	Juego de Lateralidad	Expresar a través del juego sus emociones y aptitudes, con movimientos corporales añadiendo dirección.	-Talento humano, -Espacio amplio	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos se colocan dispersamente por el espacio observando siempre a la maestra quien va dando indicaciones a través de RAMBO (títere). • Las reglas se llevan a cabo mencionando primeramente la siguiente frase: "Rambo dice..?", sino no hay la frase no hay que hacerlo. • Las indicaciones pueden ser: levantar la mano que se encuentra cerca de la puerta y tocarse la nariz con el dedo índice de la otra mano, dar un paso con la pierna más cerca del basurero... y así varias indicaciones, siempre incluyendo los lados derechos e izquierdos. 	Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.
25/02/2016	EL DADO LOCO	Juego de Lateralidad	Desarrollar la lateralidad y las nociones por medio de juegos lúdicos bailando para fortalecer el esquema corporal.	-Talento humano, -Espacio amplio en el aula, -Radio -CD	<ul style="list-style-type: none"> • realizar con cartulinas un dado un poco grande, y pegamos imágenes en cada una de las caras una parte del cuerpo: cara, pierna, mano, brazo, lengua, etc. • Colocar música, para dinamizar el ambiente y de uno en uno irán lanzando el dado. Sólo podrán bailar con la parte del cuerpo que haya tocado y dirá en voz alta que es y qué lado es, si es derecho o izquierdo. • También se puede jugar a bailar con todo el cuerpo menos con la parte del cuerpo que le haya salido en el dado, que tendrá que estar quieto. 	Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.

25/02/2016	LOS SÚPER GLOBOS	Juego de Lateralidad	Desarrollar la lateralidad en el niño a través del juego para fomentar la socialización y coordinación para mejorar el esquema corporal.	-Talento humano -Globos -Aula -Música.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Con la mano que se encuentra libre, iremos dando golpecitos a un globo para evitar que no caiga al suelo. ▪ El mismo niño no le puede dar dos veces seguidas. ▪ Se contara las veces que se golpea al globo sin que se caiga, máximo de golpes por niño es de 3, de ahí tendrá que evitar que caída otro de sus amiguitos. ▪ Después podemos cambiar de mano. También jugar al mismo tiempo con dos globos a la vez. 	Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.
------------	-------------------------	----------------------	--	---	---	---

Fuente: Ficha de observación y Contenido de la Guía Didáctica

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

CAPÍTULO IV

4 EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Ficha de observación dirigida a los niños y niñas de 4 a 5 años del Inicial II de la Unidad Educativa Riobamba, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015

JUEGOS DE EQUILIBRIO

1.- Las Casitas

		APLICACIÓN			
		S= SUPERA	D= DOMINA	A=AVANZA	P=PRÓXIMO
Juegos de Equilibrio					
ACTIVIDADES		Las casitas			
		Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1		
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS	1			
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER		1		
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN	1			
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1			
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1		
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL				1
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO		1		
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1			
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA			1	
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1	
TOTAL		10	9	4	2
PORCENTAJE		40%	36%	16%	8%

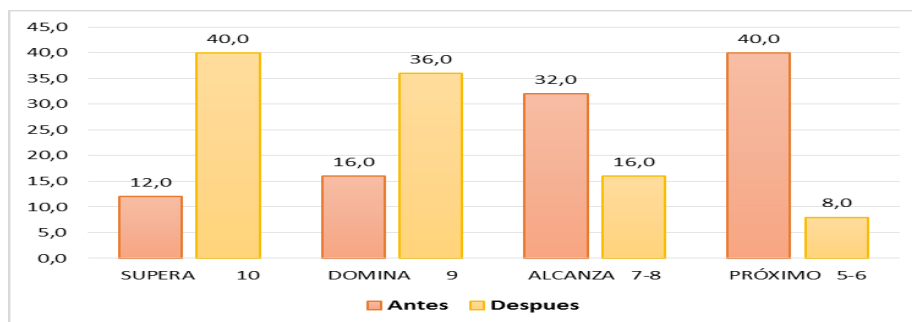
CUADRO N° 4. 1: Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar

ESCALA DE VALORES		APLICACIÓN			
		ANTES		DESPUÉS	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA	10	3	12,0	10	40,0
DOMINA	9	4	16,0	9	36,0
ALCANZA	7-8	8	32,0	4	16,0
PRÓXIMO	5-6	10	40,0	2	8,0
TOTAL		25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 1: Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar



Fuente: Cuadro N° 4.1

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica “Peques Jugando” con actividades lúdicas a través de la utilización del Juego de las Casitas el 12% únicamente habían superado su expresión corporal, el 16% dominan su cuerpo al realizar la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban a ejecutar el juego y el 40% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal que se requiere; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban lograr su equilibrio estático realizando la actividad establecida, el 36% los domina y el 16% alcanza sus a ejecutar el juego y el 8% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su esquema corporal.

Interpretación

Mediante el juego de las casitas los resultados demuestran que fortalece el equilibrio estático realizadas diversas posturas con su cuerpo de los niños y niñas, la cual una cierta cantidad de párvulos antes de la aplicación de la actividad lúdica presentan dificultad en mantener el equilibrio en una sola posición, pero después de la aplicación del mismo se notó que el juego favoreció en los infantes y llamo la atención fortaleciendo su expresión corporal.

2.- La Reina Ordena

APLICACIÓN

S= SUPERA D= DOMINA A=AVANZA P=PRÓXIMO

Juegos de Equilibrio					
ACTIVIDADES		La reina ordena			
		Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA				1
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1			
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS	1			
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER		1		
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER			1	
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN				1
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1			
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO		1		
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER	1			
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL			1	
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1		
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1	
	TOTAL	10	8	4	3
	PORCENTAJE	40%	32%	16%	12%

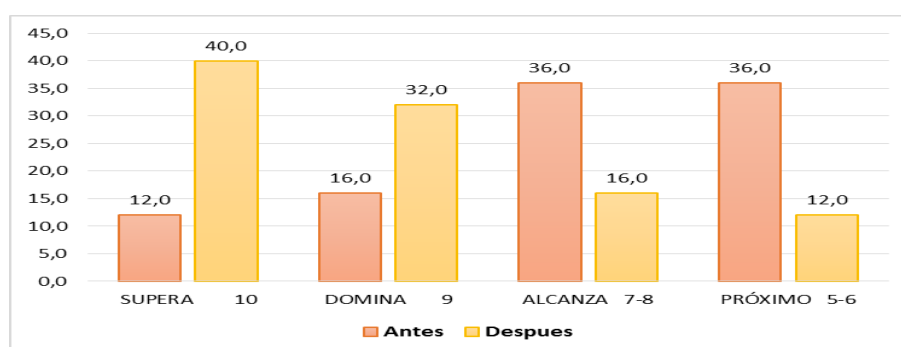
CUADRO N° 4. 2: Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	3	12,0	10	40,0
DOMINA 9	4	16,0	8	32,0
ALCANZA 7-8	9	36,0	4	16,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	3	12,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 2: Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico



Fuente: Cuadro N° 4.2

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la actividad lúdica a través de la utilización del Juego la Reina Ordena el 12% únicamente habían superado su expresión corporal, el 16% dominan la actividad, por lo tanto el 36% apenas alcanzaban a ejecutar el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal por medio de diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico que se requiere; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban lograr su equilibrio dinámico, el 32% los domina y el 16% alcanza y el 12% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su equilibrio corporal.

Interpretación

Los resultados indican mediante el juego La Reina Ordena, que por medio de diversos desplazamientos corporales se fortalece el equilibrio dinámico en los niños y niñas, la cual una cierta cantidad de párvulos antes de la aplicación de la actividad lúdica presentan dificultad en mantener el equilibrio dinámico saltando o caminando en una línea recta, pero después de la aplicación del mismo se notó que el juego ayudo de una manera significativa en el equilibrio.

3.- Flamenco

APLICACIÓN
S= SUPERA D= DOMINA A=AVANZA P=PRÓXIMO

Juegos de Equilibrio					
ACTIVIDADES		Flamenco			
		Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado			
Nº	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1			
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS		1		
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN	1			
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN			1	
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER		1		
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER				1
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN			1	
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1			
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH		1		
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER	1			
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL			1	
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA			1	
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY		1		
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1		
TOTAL		10	8	5	2
PORCENTAJE		40%	32%	20%	8%

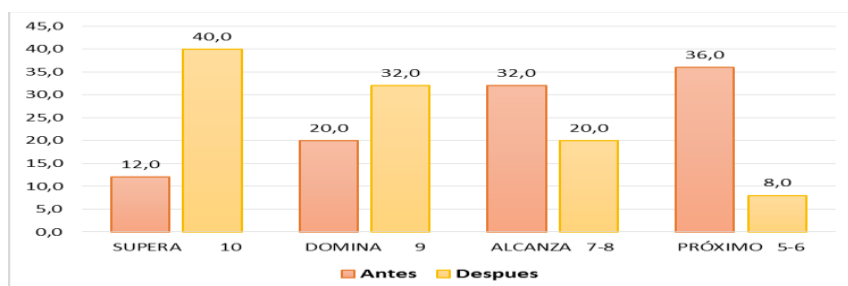
CUADRO N° 4. 3: Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado

APLICACIÓN					
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS		
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%	
SUPERA 10	3	12,0	10	40,0	
DOMINA 9	5	20,0	8	32,0	
ALCANZA 7-8	8	32,0	5	20,0	
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	2	8,0	
TOTAL	25	100,0	25	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 3: Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado



Fuente: Cuadro N° 4.3

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica “Peques Jugando” con actividades lúdicas a través de la utilización del Juego Flamenco el 12% habían superado su postura estática, el 20% dominan su equilibrio al realizar la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban a ejecutar el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal manteniendo el equilibrio en una sola posición; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban lograr su equilibrio en una sola posición por un tiempo determinado, el 32% los domina y el 20% alcanza sus a ejecutar el juego y el 8% se encuentran próximos a alcanzar un mejoramiento en su equilibrio.

Interpretación

Por medio de la información recibida de los infantes aplicados por medio de la ejecución del juego, la cual una cierta cantidad de párvulos antes de la aplicación de la actividad lúdica presentan dificultad en mantener el equilibrio en una sola posición por un determinado tiempo, pero después de la aplicación del mismo se notó significativamente que el juego mejoro el desarrollo del equilibrio de los infantes.

4.- La Culebrita

APLICACIÓN
S= SUPERA D= DOMINA A=AVANZA P=PRÓXIMO

Juegos de Equilibrio					
ACTIVIDADES		La culebrita			
		Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1			
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS		1		
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER			1	
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH				1
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER			1	
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL		1		
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH			1	
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1		
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA	1			
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1		
TOTAL		9	9	5	2
PORCENTAJE		36%	36%	20%	8%

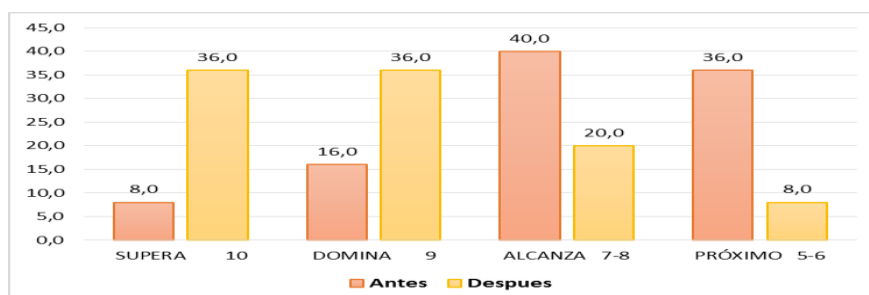
CUADRO N° 4. 4: Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.

APLICACIÓN					
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS		
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%	
SUPERA 10	2	8,0	9	36,0	
DOMINA 9	4	16,0	9	36,0	
ALCANZA 7-8	10	40,0	5	20,0	
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	2	8,0	
TOTAL	25	100,0	25	100,0	

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 4: Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.



Fuente: Tabla N° 4.4

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación del Juego la Culebrita el 8% únicamente habían superado el control del equilibrio al caminar en línea recta con objetos en la mano, el 16% dominan su cuerpo al realizar la actividad, por lo tanto el 40% apenas alcanzaban a mantener el equilibrio y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 36% de los estudiantes superaban lograr su equilibrio dinámico controlando su cuerpo, el 36% los domina y el 20% alcanza sus a ejecutar el juego y el 8% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su equilibrio corporal.

Interpretación

Se puede señalar que en base a los resultados de la actividad ejecutada, se determina que una cierta cantidad de párvulos antes de la aplicación de la actividad lúdica presentan dificultad, mientras que la mayoría de los párvulos después de la realización del juego, fortalecen su equilibrio dinámico caminando en línea recta con objetos en la mano, haciéndole más complejo la ejecución del mismo, y de esa manera que su equilibrio se desarrolla significativamente.

5.- El piso mojado

Juegos de Equilibrio					
ACTIVIDADES		El piso mojado			
		Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA		1		
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1		
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS			1	
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN				1
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN	1			
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER				1
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER			1	
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1		
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL	1			
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1			
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1		
TOTAL		9	8	5	3
PORCENTAJE		36%	32%	20%	12%

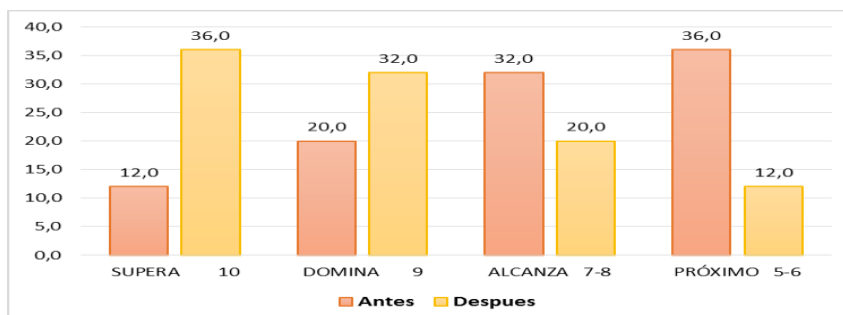
CUADRO N° 4. 5: Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	3	12,0	9	36,0
DOMINA 9	5	20,0	8	32,0
ALCANZA 7-8	8	32,0	5	20,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	3	12,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 5: Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.



Fuente: Cuadro N° 4.5

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica “Peques Jugando” con actividades lúdicas a través de la utilización del Juego El piso mojado el 12% únicamente habían superado su equilibrio dinámico, el 20% dominan su cuerpo al realizar la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban a ejecutar el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal manteniendo el equilibrio caminando en puntas; Después de la aplicación de la guía el 36% de los estudiantes superaban domina el equilibrio dinámico caminando en punta o en talón, el 32% los domina y el 20% alcanza sus a ejecutar el juego dominando su equilibrio corporal y el 12% están próximos a alcanzar el equilibrio de su esquema corporal.

Interpretación

Los resultados obtenidos contribuyen a señalar que de acuerdo a la actividad lúdica ejecutada, se determina que antes de la aplicación del juego los párvulos demostraron con dificultad a ejecutarlo, por lo tanto después de la aplicación del mismo se notó las mejoras en su equilibrio dinámico al caminar en puntas o en talón, fortaleciendo su esquema corporal.

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

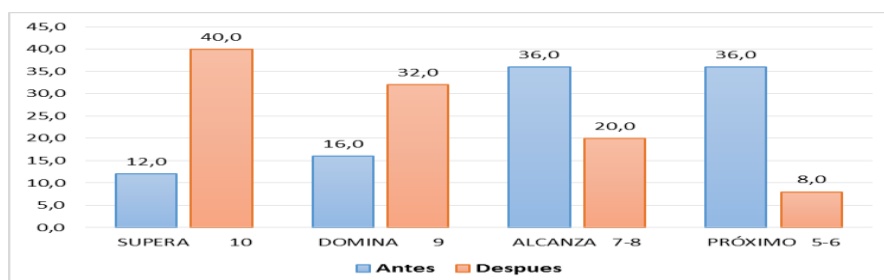
CUADRO N° 4. 6: Resultados finales Juegos de Equilibrio

APLICACIÓN					
ESCALA DE VALORES		ANTES		DESPUÉS	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA	10	3	12,0	10	40,0
DOMINA	9	4	16,0	8	32,0
ALCANZA	7-8	9	36,0	5	20,0
PRÓXIMO	5-6	9	36,0	2	8,0
TOTAL		25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 6. Resultados finales Juegos de Equilibrio



Fuente: Cuadro N° 4.6

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica “Peques Jugando” con actividades lúdicas para el desarrollo del equilibrio en la expresión corporal el 12% apenas superan el mejoramiento del equilibrio, el 16% dominan las actividades, por lo tanto el 36% alcanzaban a ejecutar los juegos y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo del equilibrio en la Expresión Corporal por medio de los juegos; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban lograr su equilibrio dinámico y estático en la ejecución de varios juegos mejorando su expresión corporal, el 32% los domina y el 16% alcanza a realizar los juegos y el 12% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer el equilibrio.

Interpretación

Los resultados obtenidos en los juegos de equilibrio, son basados en las actividades realizadas con los infantes para determinar qué control y dominio de su cuerpo tiene el párvulo, quienes antes de la aplicación de la guía didáctica los niños y niñas presentaron dificultades en su equilibrio dinámico como estático, por lo tanto después de la aplicación de los juegos de equilibrio se notó las mejoras fortaleciendo su expresión corporal.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

S= SUPERA ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA P=PRÓXIMO
D= DOMINA A=AVANZA

Juegos de Equilibrio																					
ACTIVIDADES		Las casitas				La reina ordena				Flamenco				La culebrita				El piso mojado			
		Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar				Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico				Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado				Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.				Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1				1				1				1				1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA				1				1				1				1				1
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL			1				1				1			1					1	
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS			1			1					1			1					1	
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1			1					1				1			1			
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA				1				1				1				1				1
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1				1					1					1				1	
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1				1			1				1					1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER				1				1				1			1					1
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1					1			1					1					1
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN				1	1						1				1			1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE				1				1			1				1					1
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1				1					1			1					1
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA				1				1				1			1					1
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1					1			1						1					1
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1				1				1			1				1		
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER			1					1			1				1				1	
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL		1					1			1			1				1			
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO				1				1				1			1				1	

20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1				1				1				1			1	1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH			1				1				1					1				
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1						1				1					1			1	
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA				1			1					1				1			1	
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY			1				1				1					1			1	
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH				1			1				1					1			1	
	TOTAL	3	4	8	10	3	4	9	9	3	5	8	9	2	4	10	9	3	5	8	9
	PORCENTAJE	12 %	16 %	32 %	40 %	12 %	16 %	36 %	36 %	12 %	20 %	32 %	36 %	8 %	16 %	40 %	36 %	12 %	20 %	32 %	36 %

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO ANTES LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.						
ESCALA DE VALORES		ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5
SUPERA 10		3	3	3	2	3
DOMINA 9		4	4	5	4	5
ALCANZA 7-8		8	9	8	10	8
PRÓXIMO 5-6		10	9	9	9	9
TOTAL		25	25	25	25	25



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

S= SUPERA D= DOMINA A=AVANZA P=PRÓXIMO

ACTIVIDADES		Juegos de Equilibrio																			
		Las casitas				La reina ordena				Flamenco				La culebrita				El piso mojado			
		Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar				Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico				Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado				Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.				Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1					1			1				1				1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1				1				1				1						1	
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1			1				1				1						1	
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS	1				1					1				1					1	
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1				1			1					1						1
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1				1				1				1						1	
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1				1				1				1						1	
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1				1					1			1					1	
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER		1				1				1					1					1
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1					1					1		1					1	
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN	1							1			1			1					1	
12	GALEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1				1				1				1						1	
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1				1				1					1					1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1				1				1				1					1	
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1					1			1				1						1	
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1				1			1					1				1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1			1				1					1					1	
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL				1			1				1			1					1	

19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO		1			1				1				1				1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1				1				1				1				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1				1				1				1				1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1					1				1				1				1		
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA			1			1				1				1				1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1				1					1				1				1		
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1			1				1				1				1		
TOTAL		10	9	4	2	10	8	4	3	10	8	5	2	9	9	5	2	9	8	5	3
PORCENTAJE		40%	36%	16%	8%	40%	32%	16%	12%	40%	32%	20%	8%	36%	36%	20%	8%	36%	32%	20%	12%

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE EQUILIBRIO DESPUÉS LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.						
ESCALA DE VALORES	ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5	
SUPERA 10	10	10	10	9	9	
DOMINA 9	9	8	8	9	8	
ALCANZA 7-8	4	4	5	5	5	
PRÓXIMO 5-6	2	3	2	2	3	
TOTAL	25	25	25	25	25	

APLICACIÓN		ANTES					DESPUÉS				
Valoración		Supera	Domina	Alcanza	Próxim o	TOTAL	Supera	Domina	Alcanza	Próxim o	TOTAL
Actividades											
Juegos de Equilibrio	LAS CASITAS	12%	16%	32%	40%	100%	40%	36%	16%	8%	100%
	LA REINA ORDENA	12%	16%	36%	36%	100%	40%	32%	16%	12%	100%
	FLAMENCO	12%	20%	32%	36%	100%	40%	32%	20%	8%	100%
	LA CULEBRITA	8%	16%	40%	36%	100%	36%	36%	20%	8%	100%
	EL PISO MOJADO	12%	20%	32%	36%	100%	36%	32%	20%	12%	100%
	RESULTADO FINAL	12%	16%	36%	36%	100%	40%	32%	20%	8%	100%

4.2 COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

4.2.1. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA I

π_1 : Corresponde al porcentaje del Supera del resultado del desarrollo de la expresión corporal ejecutando actividades con Juegos de Equilibrio después de la aplicación de la guía.

π_2 : Corresponde al porcentaje del Supera del resultado del desarrollo de la expresión corporal ejecutando actividades con Juegos de Equilibrio antes de la aplicación de la guía.

Pruebe que el porcentaje de π_1 es significativamente superior al porcentaje de π_2 :

- **Planteamiento de la hipótesis**

“La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de Juegos de Equilibrio desarrollan la Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de edad de la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.”.

Hipótesis Nula

$H_0: \pi_1 = \pi_2$ (No hay diferencia entre los porcentajes del Supera de π_1 y de π_2)

Hipótesis Alternativa

$H_1: \pi_1 > \pi_2$ (El porcentaje del Supera de π_1 es significativamente superior que el porcentaje de π_2).

- **Nivel de significación**

$\alpha = 0.05$ es la probabilidad de cometer el error tipo I (rechazar la hipótesis alternativa siendo esta verdadera, como el valor es pequeño 0.05 es muy difícil que ocurra este error)

- **Criterio**

Rechace la H_0 si $z_c > 1.645$ valor leído en la curva normal

Donde 1.645 es el valor teórico de z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y z_c es el valor calculado de z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$Z = \frac{P_1 - P_2}{\sqrt{\frac{P_1q_1}{n_1} + \frac{P_2q_2}{n_2}}}$$

- **Cálculos**

Reemplazar los datos

p_1 : Corresponde al porcentaje del 40% del Supera del desarrollo de la expresión corporal aplicando actividades con Juegos de Equilibrio después de la aplicación de la guía.

p_2 : Corresponde al porcentaje del 12% del Supera del desarrollo de la expresión corporal aplicando actividades con Juegos de Equilibrio antes de la aplicación de la guía.

$$P_1 = 0.40; q_1 = 1 - 0.40 = 0.60; n_1 = 25;$$

$$p_2 = 0.12; q_2 = 1 - 0.12 = 0.88; n_2 = 25$$

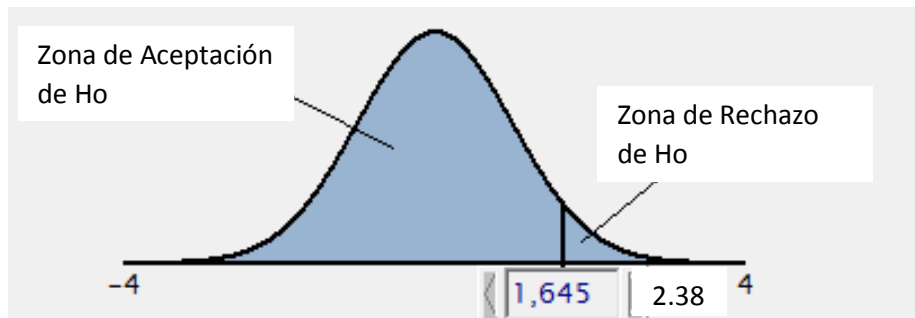
En la fórmula correspondiente se obtiene:

$$Z = \frac{P_1 - P_2}{\sqrt{\frac{P_1q_1}{n_1} + \frac{P_2q_2}{n_2}}} =$$

$$\frac{0.40 - 0.12}{\sqrt{\frac{(0.40)(0.60)}{25} + \frac{(0.12)(0.88)}{25}}} =$$

$$\frac{0.28}{\sqrt{0.013824}} = \frac{0.28}{0.11757} = 2.38$$

▪ **Decisión**



Como el valor de z calculado es mayor al valor de z teórico: esto es:

$$Z_c = 2.38 > 1.645 = z_t$$

2.38 está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego, queda aceptada la hipótesis de alternativa, esto es: “El porcentaje de π_1 es significativamente superior que el porcentaje de π_2 ”.

Por tanto se comprueba la hipótesis investigativa, “La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrollan la Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de edad de la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.”.

JUEGOS DE COORDINACIÓN

1.- Guerra de gusanos

APLICACIÓN
S= SUPERA D= DOMINA A=AVANZA P=PRÓXIMO

Juegos de Coordinación					
ACTIVIDADES		Guerra de Gusanos			
		Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA		1		
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1		
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS			1	
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN				1
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN	1			
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER				1
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER			1	
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1		
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL	1			
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1			
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1		
TOTAL		9	8	5	3
PORCENTAJE		36%	32%	20%	12%

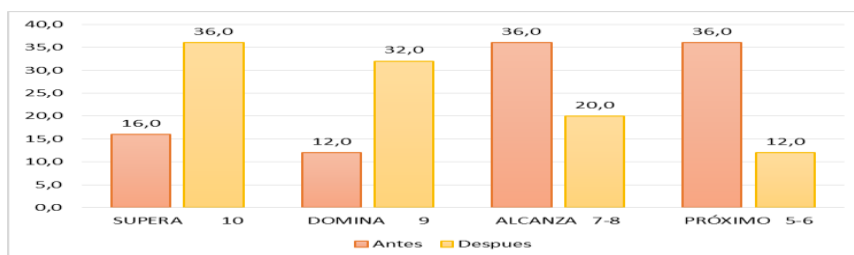
CUADRO N° 4. 7. Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	4	16,0	9	36,0
DOMINA 9	3	12,0	8	32,0
ALCANZA 7-8	9	36,0	5	20,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	3	12,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 7. Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda



Fuente: Cuadro N° 4.7

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación del Juego Guerra de gusanos el 16% únicamente habían superado coordinar movimientos intercalados por medio de las nociones, el 12% dominan la actividad, por lo tanto el 36% apenas alcanzaban coordinar con sus compañeros los movimientos en el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación del juego el 36% de los estudiantes superaban lograr coordinar movimientos intercalados por medio de las nociones, el 32% los domina y el 20% alcanza a ejecutar el juego y el 12% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su coordinación motora.

Interpretación

Se puede señalar que de acuerdo a los resultados de la ejecución del juego planteado en los niños y niñas, se determina que antes de la aplicación del juego los párvulos demostraron con dificultad a ejecutarlo, por lo tanto después de la aplicación del mismo se observó las mejoras en su coordinación con movimientos intercalados desarrollando de mejor su esquema corporal.

2.- La gallina culeca

		APLICACIÓN			
		S= SUPERA	D= DOMINA	A=AVANZA	P=PRÓXIMO
Juegos de Coordinación					
ACTIVIDADES		Gallina Culeca			
		Se desplaza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1			
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS		1		
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER			1	
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH				1
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER			1	
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL		1		
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH			1	
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1		
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA	1			
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1		
TOTAL		9	9	5	2
PORCENTAJE		36%	36%	20%	8%

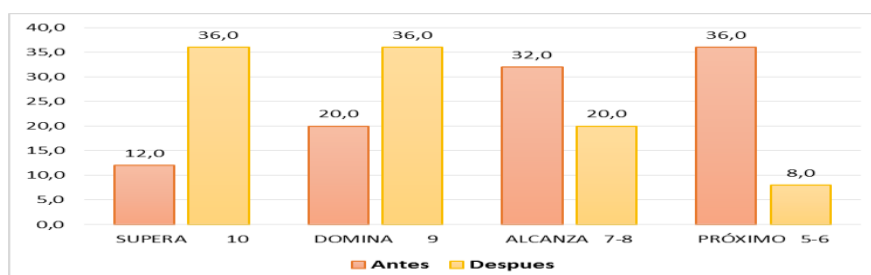
CUADRO N° 4. 8 Se desplaza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	3	12,0	9	36,0
DOMINA 9	5	20,0	9	36,0
ALCANZA 7-8	8	32,0	5	20,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	2	8,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 8: Se desplaza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas.



Fuente: Cuadro N° 4.8

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación del Juego la gallina culeca el 12% únicamente habían superado el desplazarse con movimientos coordinados, el 20% dominan la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban a mantener la coordinación de su cuerpo con objetos de un extremo al otro y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación del juego el 36% de los estudiantes superaban lograr sus movimientos coordinados correctamente la actividad establecida, el 36% los domina y el 20% alcanza y el 8% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su coordinación.

Interpretación

Los resultados obtenidos de la realización del juego, se puede señalar que mejora la coordinación del párvulo, por ello puesto que no habido una orientación adecuada antes de la aplicación de la actividad lúdica los niños y niñas demostraron con dificultad a ejecutarlo, por lo tanto después de la ejecución planteada del juego se observó las mejoras en su coordinación con movimientos intercalados al desplazarse de un lugar al otro, mejorando su desarrollo corporal.

3.- Los soldaditos

APLICACIÓN							
S= SUPERA		D= DOMINA		A=AVANZA		P=PRÓXIMO	
Juegos de Coordinación							
ACTIVIDADES						Los Soldaditos	
						Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su cuerpo.	
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P		
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA					1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1					
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1					
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS	1					
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1				
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1					
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1					
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1				
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER		1				
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER			1			
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN					1	
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1					
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1					
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1				
15	JIMENEZ TENE RICARDO		1				
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1			
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER	1					
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL			1			
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1					
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA					1	
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1				
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1				
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1				
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1					
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1			
TOTAL		10	8	4	3		
PORCENTAJE		40%	32%	16%	12%		

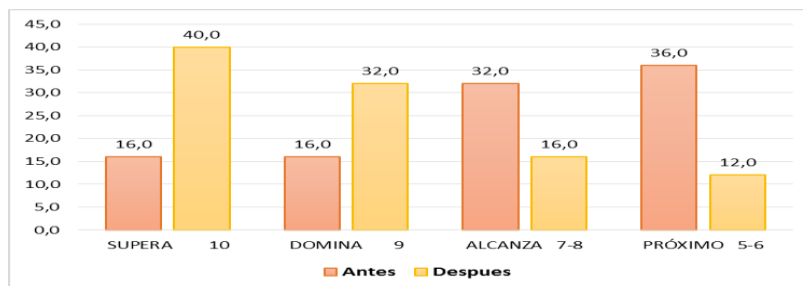
CUADRO N° 4. 9 Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su cuerpo

APLICACIÓN					
ESCALA DE VALORES		ANTES		DESPUÉS	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA	10	4	16,0	10	40,0
DOMINA	9	4	16,0	8	32,0
ALCANZA	7-8	8	32,0	4	16,0
PRÓXIMO	5-6	9	36,0	3	12,0
TOTAL		25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 9: Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su cuerpo



Fuente: Cuadro N° 4.9

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica “Peques Jugando” con actividades lúdicas a través de la utilización del Juego los soldaditos el 16% únicamente habían superado la coordinación de su cuerpo, el 16% dominan diversos movimientos al realizar la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban a realizar el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban lograr la agilidad motora al realizar diversos movimientos, el 32% los domina y el 16% alcanza sus a ejecutar el juego y el 3% se encuentran próximos a alcanzar la coordinación de su cuerpo.

Interpretación

Se puede señalar que de acuerdo a la información obtenida de los infantes, antes de la aplicación del juego se encontró dificultades en los niños y niñas al momento de realizar la actividad, por la cual la mayoría después de la ejecución planteada del juego se observó las mejoras en su coordinación por medio de la agilidad motora al realizar diversos con movimientos, fortaleciendo su expresión corporal.

4.- La Madre

		APLICACIÓN			
		S= SUPERA	D= DOMINA	A=AVANZA	P=PRÓXIMO
Juegos de Coordinación					
ACTIVIDADES		La Madre			
		Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1		
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS	1			
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER		1		
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN	1			
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1			
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1		
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL				1
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO		1		
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1			
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA			1	
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1	
	TOTAL	10	9	4	2
	PORCENTAJE	40%	36%	16%	8%

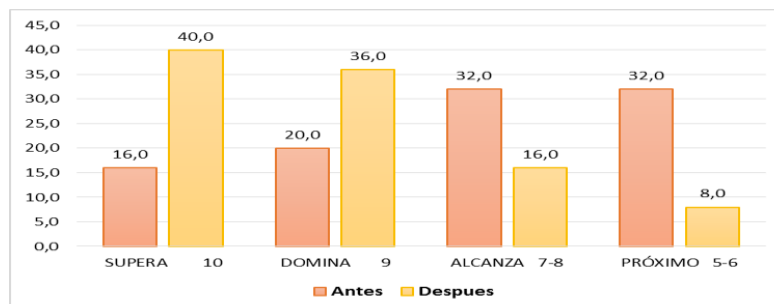
CUADRO N° 4. 10 Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.

		APLICACIÓN			
		ANTES		DESPUÉS	
ESCALA DE VALORES		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA	10	4	16,0	10	40,0
DOMINA	9	5	20,0	9	36,0
ALCANZA	7-8	8	32,0	4	16,0
PRÓXIMO	5-6	8	32,0	2	8,0
TOTAL		25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 10: Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.



Fuente: Cuadro N° 4.10

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación del Juego la Madre el 16% únicamente habían superado el imitar desplazamientos de movimientos coordinados, el 20% dominan su cuerpo al realizar la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban a mantener la coordinación de su cuerpo en el juego y el 32% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban lograr imitar desplazamientos de movimientos dirigidos correctamente la actividad, el 36% los domina y el 16% alcanza sus a ejecutar el juego y el 8% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su coordinación en la expresión corporal.

Interpretación

Los resultados obtenidos de la realización del juego, antes de la aplicación demuestra que los niños y niñas no han tenido una orientación adecuada de la actividad lúdica, demostrando de esa manera dificultad a ejecutarlo, por otro lado, después de la aplicación del juego ejecutado se observó las mejoras en su coordinación al imitar desplazamientos de movimientos dirigidos fortaleciendo así su expresión corporal.

5.- El lobo y el conejo

APLICACIÓN							
S= SUPERA		D= DOMINA		A=AVANZA		P=PRÓXIMO	
Juegos de Coordinación							
ACTIVIDADES				El Lobo y el Conejo			
				Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P		
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA		1				
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1					
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1					
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS		1				
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN	1					
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1					
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1					
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1				
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER			1			
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1				
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN			1			
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1					
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1					
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1				
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1					
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH		1				
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1				
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL			1			
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1					
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1		
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1				
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1				
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA				1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1					
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1			
TOTAL		10	9	4	2		
PORCENTAJE		40%	36%	16%	8%		

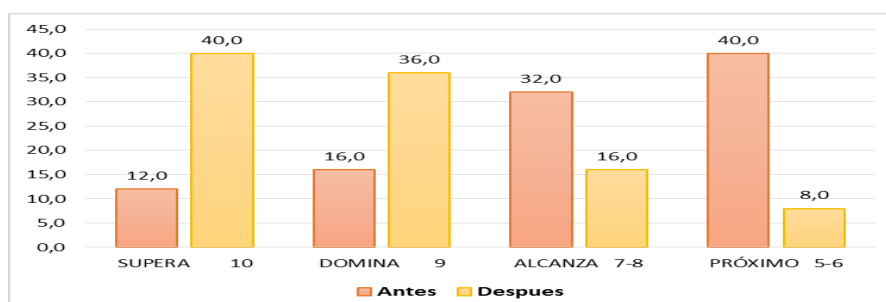
CUADRO N° 4. 11 : Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego.

ESCALA DE VALORES	APLICACIÓN			
	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	3	12,0	10	40,0
DOMINA 9	4	16,0	9	36,0
ALCANZA 7-8	8	32,0	4	16,0
PRÓXIMO 5-6	10	40,0	2	8,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 11: Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego.



Fuente: Cuadro N° 4.11

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación Juego el lobo y el conejo el 12% únicamente habían superado coordinar y controlar los movimientos dirigidos por sus compañeros, el 16% dominan la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban a realizar los movimientos coordinados del juego y el 40% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal por medio de la coordinación; Después de la aplicación de la guía el 40% de los párvulos superaban lograr su coordinación de movimientos, el 36% los domina y el 16% alcanza sus a ejecutar el juego y el 8% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su expresión corporal.

Interpretación

Mediantes el juego realizado del lobo y el conejo los resultados demuestran que fortalece la coordinación del cuerpo de los niños y niñas, la cual una cierta cantidad de párvulos antes de la aplicación de la actividad lúdica presentan dificultad en mantener la coordinación, pero después de la aplicación de la actividad lúdica se notó que el juego favoreció en los infantes mejorando su expresión corporal en base a movimientos dirigidos coordinados.

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS COORDINACIÓN ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

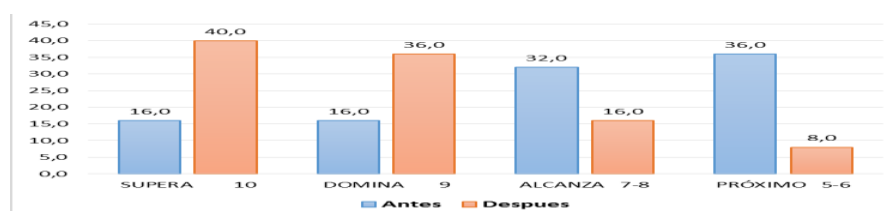
CUADRO N° 4. 12: Resultados finales Juegos de Coordinación

APLICACIÓN					
ESCALA DE VALORES		ANTES		DESPUÉS	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA	10	4	16,0	10	40,0
DOMINA	9	4	16,0	9	36,0
ALCANZA	7-8	8	32,0	4	16,0
PRÓXIMO	5-6	9	36,0	2	8,0
TOTAL		25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 12: Resultados finales Juegos de Coordinación



Fuente: Cuadro N° 4.12

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica “Peques Jugando” con actividades lúdicas a través de la utilización de varios juegos para el desarrollo de la coordinación en la expresión corporal el 16% apenas superan el mejoramiento de la coordinación, el 16% dominan las actividades, por lo tanto el 32% alcanzaban a ejecutar los juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la coordinación en la Expresión Corporal por medio de diversos juegos; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban lograr su coordinación al desplazar diversos movimientos intercalados en la ejecución de varios juegos, el 36% los domina y el 16% alcanza sus a realizar los juegos y el 8% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer la coordinación de su esquema corporal.

Interpretación

Los resultados obtenidos en los juegos de coordinación, son basados en las actividades realizadas con los infantes, para determinar si tiene control y dominio de diversos movimientos alternados con su cuerpo, antes de la aplicación de la guía didáctica los niños y niñas presentaron dificultad en su coordinación puesto que no habido una orientación adecuada, por lo tanto después de la aplicación de las actividades lúdicas de coordinación se notó las mejoras fortaleciendo su expresión corporal.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

S= SUPERA ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA P=PRÓXIMO
D= DOMINA A=AVANZA

ACTIVIDADES		Juegos de Coordinación																			
		Guerra de Gusanos				Gallina Culeca				Los Soldaditos				La Madre				El Lobo y el Conejo			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA				1				1				1				1				1
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA			1					1		1					1				1	
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL				1				1				1			1				1	
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS	1					1				1						1	1			
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN			1				1					1		1					1	
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA			1				1					1				1				1
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA				1				1				1				1				1
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN	1					1			1				1					1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER			1				1				1					1			1	
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1			1						1			1			1			
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN				1				1				1			1				1	
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE				1				1			1					1		1		
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN		1					1			1			1						1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA			1			1					1			1					1	

15	JIMENEZ TENE RICARDO				1				1				1				1				1
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH	1				1				1				1				1			
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER				1				1				1				1				1
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL			1					1				1				1				1
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO			1					1				1				1				1
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1				1				1				1				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH			1					1				1				1				1
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1			1				1				1						1	
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA	1					1			1						1				1	
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY				1				1				1			1					1
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1			1					1				1					1
	TOTAL	4	3	9	9	3	5	8	9	4	4	8	9	4	5	8	8	3	4	8	10
	PORCENTAJE	16	12	36	36	12	20	32	36	16	16	32	36	16	20	32	32	12	16	32	40
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN ANTES LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.						
ESCALA DE VALORES		ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5
SUPERA	10	4	3	4	4	3
DOMINA	9	3	5	4	5	4
ALCANZA	7-8	9	8	8	8	8
PRÓXIMO	5-6	19	9	9	8	10
TOTAL		25	25	25	25	25



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

S= SUPERA DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA P=PRÓXIMO
D= DOMINA A=AVANZA

		Juegos de Coordinación																				
		Guerra de Gusanos				Gallina Culeca				Los Soldaditos				La Madre				El Lobo y el Conejo				
ACTIVIDADES		Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda				Se desplaza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas.				Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su cuerpo.				Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.				Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego				
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1				1				1			1					1		
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA		1			1				1				1						1		
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1			1				1					1					1		
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS			1			1			1				1						1		
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN				1		1				1				1					1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1				1				1				1						1		
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1				1				1				1						1		
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN	1					1				1				1					1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER				1			1			1				1						1	
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER			1			1					1			1					1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1				1						1	1							1	
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1				1				1				1						1		
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1				1		1				1						1		
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1				1				1				1					1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1				1					1			1						1		
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1					1			1				1					1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1					1		1					1					1		

18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL	1				1				1				1			1			1	
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1				1				1				1			1			1	
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1				1				1				1			1	
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1					1				1				1				1	
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1				1				1				1						1	
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1			1						1				1					1
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1				1				1				1						1	
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1					1					1								1
	TOTAL	9	8	5	3	9	9	5	2	10	8	4	3	10	9	4	2	10	9	4	2
	PORCENTAJE	36%	32%	20%	12%	36%	36%	20%	8%	40%	32%	16%	12%	40%	36%	16%	8%	40%	36%	16%	8%

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE COORDINACIÓN DESPUÉS LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.					
ESCALA DE VALORES	ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5
SUPERA 10	9	9	10	10	10
DOMINA 9	8	9	8	9	9
ALCANZA 7-8	5	5	4	4	4
PRÓXIMO 5-6	3	2	3	2	2
TOTAL	25	25	25	25	25

APLICACIÓN		ANTES					DESPUÉS				
Valoración		Supera	Domina	Alcanza	Próximo	TOTAL	Supera	Domina	Alcanza	Próximo	TOTAL
Actividades											
Juegos de Coordinación	GUERRA DE GUSANOS	16%	12%	36%	36%	100%	36%	32%	20%	12%	100%
	GALLINA CULECA	12%	20%	32%	36%	100%	36%	36%	20%	8%	100%
	LOS SOLDADITOS	16%	16%	32%	36%	100%	40%	32%	16%	12%	100%
	LA MADRE	16%	20%	32%	32%	100%	40%	36%	16%	8%	100%
	EL LOBO Y EL CONEJO	12%	16%	32%	40%	100%	40%	36%	16%	8%	100%
	RESULTADO FINAL	16%	16%	32%	36%	100%	40%	36%	16%	8%	100%

4.2.2. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

π_1 : Corresponde al porcentaje del Supera del resultado del desarrollo de la expresión corporal ejecutando actividades con Juegos de Coordinación después de la aplicación de la guía.

π_2 : Corresponde al porcentaje del Supera del resultado del desarrollo de la expresión corporal ejecutando actividades con Juegos de Coordinación antes de la aplicación de la guía.

Pruebe que el porcentaje de π_1 es significativamente superior al porcentaje de π_2 :

- **Planteamiento de la hipótesis**

“La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de Juegos de Coordinación desarrollan la Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de edad de la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.”.

Hipótesis Nula

$H_0: \pi_1 = \pi_2$ (No hay diferencia entre los porcentajes del Supera de π_1 y de π_2)

Hipótesis Alternativa

$H_1: \pi_1 > \pi_2$ (El porcentaje del Supera de π_1 es significativamente superior que el porcentaje de π_2).

- **Nivel de significación**

$\alpha = 0.05$ es la probabilidad de cometer el error tipo I (rechazar la hipótesis alternativa siendo esta verdadera, como el valor es pequeño 0.05 es muy difícil que ocurra este error)

- **Criterio**

Rechace la H_0 si $z_c > 1.645$ valor leído en la curva normal

Donde 1.645 es el valor teórico de z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y z_c es el valor calculado de z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$Z = \frac{P_1 - P_2}{\sqrt{\frac{P_1q_1}{n_1} + \frac{P_2q_2}{n_2}}}$$

▪ Cálculos

Reemplazar los datos

p_1 : Corresponde al porcentaje del **40%** del Supera del desarrollo de la expresión corporal aplicando actividades con Juegos de Coordinación después de la aplicación de la guía.

p_2 : Corresponde al porcentaje del **16%** del Supera del desarrollo de la expresión corporal aplicando actividades con Juegos de Coordinación antes de la aplicación de la guía.

$$P_1 = 0.40; q_1 = 1 - 0.40 = 0.60; n_1 = 25;$$

$$p_2 = 0.16; q_2 = 1 - 0.16 = 0.84; n_2 = 25$$

En la fórmula correspondiente se obtiene:

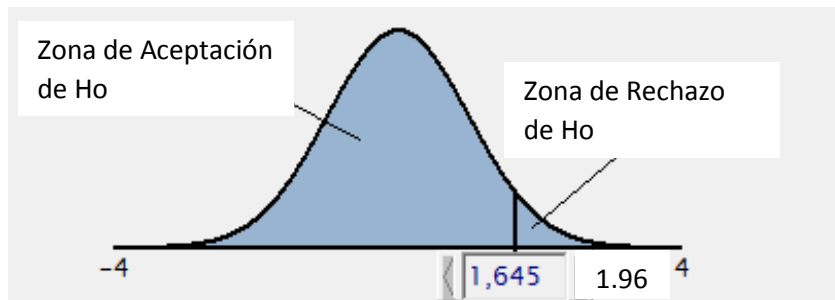
$$Z = \frac{P_1 - P_2}{\sqrt{\frac{P_1q_1}{n_1} + \frac{P_2q_2}{n_2}}} =$$

$$\frac{0.40 - 0.16}{\sqrt{\frac{(0.40)(0.60)}{25} + \frac{(0.16)(0.84)}{25}}} =$$

$$\frac{0.24}{\sqrt{0.014976}} =$$

$$\frac{0.24}{0.12237} = \mathbf{1.96}$$

- **Decisión**



Como el valor de z calculado es mayor al valor de z teórico: esto es:

$$Z_c = 1.96 > 1.645 = z_t$$

1.96 está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego, queda aceptada la hipótesis de alternativa, esto es: “El porcentaje de π_1 es significativamente superior que el porcentaje de π_2 ”.

Por tanto se comprueba la hipótesis investigativa, “La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Coordinación desarrollan la Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de edad de la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.”.

JUEGOS DE LATERALIDAD

1.- Ratas y ratones

		APLICACIÓN			
		S= SUPERA	D= DOMINA	A=AVANZA	P=PRÓXIMO
Juegos de Lateralidad					
ACTIVIDADES		Ratas y ratones			
		Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1			
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS		1		
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN	1			
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER			1	
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH				1
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER			1	
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL		1		
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH			1	
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1		
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA	1			
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1		
TOTAL		10	8	5	2
PORCENTAJE		40%	32%	20%	8%

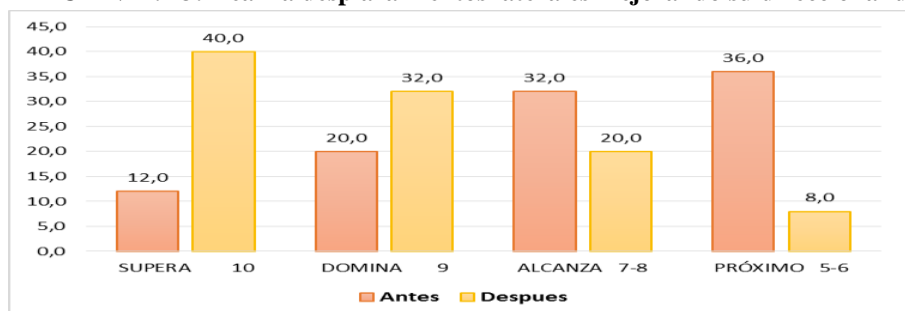
CUADRO N° 4. 13: Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	3	12,0	10	40,0
DOMINA 9	5	20,0	8	32,0
ALCANZA 7-8	8	32,0	5	20,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	2	8,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 13: Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.



Fuente: Cuadro N° 4.13

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación Juego las ratas y ratones el 12% únicamente habían superado mejorar su direccionalidad, el 20% dominan al realizar la actividad, por lo tanto el 32% apenas alcanzan a realizar desplazamientos laterales en el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 40% de los infantes superaban lograr realizar los desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad en la actividad establecida, el 32% los domina y el 20% alcanza a ejecutar el juego y el 8% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer de la lateralidad corporal.

Interpretación

Según la información adquirida de los infantes la lateralidad fortalece la expresión corporal de los niños y niñas, la cual una cierta cantidad de párvulos antes de la aplicación de la actividad lúdica presentan dificultad para orientarse en los ejes laterales del cuerpo lado derecho e izquierdo, pero después de la aplicación de la actividad lúdica se notó que el juego favoreció en los infantes mejorando su expresión corporal en base a movimientos realizados con ejercicios de lateralidad, de esa manera reconoce los ejes laterales en su cuerpo.

2.- En busca del tesoro

APLICACIÓN							
S= SUPERA		D= DOMINA		A=AVANZA		P=PRÓXIMO	
Juegos de Lateralidad							
ACTIVIDADES				En busca del tesoro			
				Resuelve dificultades escuchando atentamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P		
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA				1		
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1					
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1				
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS	1					
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN		1				
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1					
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1					
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1				
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER		1				
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER				1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN			1			
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1					
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN	1					
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1				
15	JIMENEZ TENE RICARDO		1				
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1			
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER	1					
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL			1			
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1					
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1		
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1				
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1				
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1				
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1					
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1			
TOTAL		9	9	4	3		
PORCENTAJE		36%	36%	16%	12%		

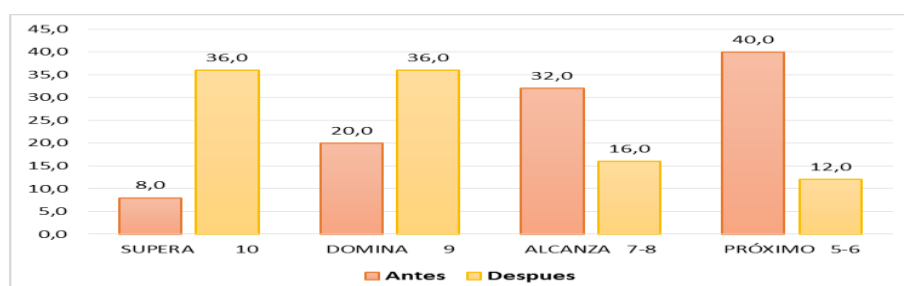
CUADRO N° 4. 14: Resuelve dificultades escuchando altivamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo.

ESCALA DE VALORES	APLICACIÓN			
	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	2	8,0	9	36,0
DOMINA 9	5	20,0	9	36,0
ALCANZA 7-8	8	32,0	4	16,0
PRÓXIMO 5-6	10	40,0	3	12,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 14: Resuelve dificultades escuchando altivamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo.



Fuente: Cuadro N° 4.14

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación del Juego en busca del tesoro el 8% únicamente habían superado realizar desplazamientos de izquierda a derecha, el 20% dominan realizar la actividad con diversos desplazamientos, por lo tanto el 32% apenas alcanzaban el desarrollo de la lateralidad en el juego y el 40% se encontraban próximos a alcanzar el fortalecimiento de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 36% de los estudiantes superaban lograr sus desplazamientos laterales, el 36% los domina y el 16% alcanza sus a ejecutar el juego y el 12% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su esquema corporal.

Interpretación

Los resultados obtenidos de la realización del juego, se puede señalar que mejora la lateralidad por medio de desplazamientos de movimientos corporales en los párvulo, por ello puesto que no habido una orientación adecuada antes de la aplicación de la actividad lúdica los niños y niñas demostraron con dificultad al no reconocer algunas veces los lados derechos e izquierdos de su cuerpo, por lo tanto después de la actividad planteada que es el juego, donde se observó las mejoras en su lateralidad mejorando su desarrollo corporal.

3.- Rambo Dice que?

APLICACIÓN							
S= SUPERA		D= DOMINA		A=AVANZA		P=PRÓXIMO	
Juegos de Lateralidad							
ACTIVIDADES				Rambo dice que?			
				Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.			
Nº	APELLIDOS NOBRES			S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA						1
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA			1			
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL			1			
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS			1			
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN				1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA			1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA			1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN				1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER				1		
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER					1	
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN						1
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE			1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1			
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA				1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO				1		
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH					1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER			1			
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL					1	
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO			1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA						1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH				1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA				1		
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA				1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY			1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH					1	
	TOTAL			10	8	4	3
	PORCENTAJE			40 %	32 %	16%	12%

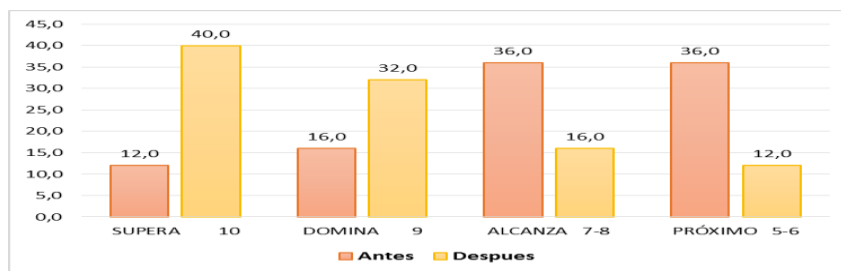
CUADRO N° 4. 15: Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	3	12,0	10	40,0
DOMINA 9	4	16,0	8	32,0
ALCANZA 7-8	9	36,0	4	16,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	3	12,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 15 Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.



Fuente: Cuadro N° 4.15

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación del Juego Rambo dice que? por lo cual el 12% únicamente habían superado a desarrollar movimientos al lado derecho e izquierdo, el 16% dominan la actividad, por lo tanto el 36% apenas alcanzaban a realizar ejercicios laterales y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 40% de los niños y niñas superan su lateralidad por medio de varios movimientos al realizar correctamente la actividad establecida, el 32% los domina y el 16% alcanza sus a ejecutar el juego y el 12% se encuentran próximos a fortalecer su lateralidad.

Interpretación

Los resultados obtenidos del juego, se puede señalar que mejora la lateralidad por medio de ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo en los párvulo, por ello puesto que falta una estimulación adecuada antes de la aplicación de la actividad lúdica los niños y niñas demostraron con dificultad al no reconocer algunas veces los lados derechos e izquierdos para realiza varias actividades, por lo tanto después de la actividad planteada que es el juego, donde se observó las mejoras en su lateralidad con ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo mejorando su desarrollo corporal.

4.- El dado loco

APLICACIÓN							
S= SUPERA		D= DOMINA		A=AVANZA		P=PRÓXIMO	
Juegos de Lateralidad							
ACTIVIDADES				El dado loco			
				Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P		
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1			
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA		1				
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1				
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS				1		
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN				1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1					
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1					
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN	1					
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER				1		
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER			1			
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1				
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1					
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1			
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1				
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1					
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH				1		
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1				
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL	1					
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1					
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1		
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH		1				
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1					
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1				
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1					
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH			1			
TOTAL		9	8	4	4		
PORCENTAJE		36%	32%	16%	16%		

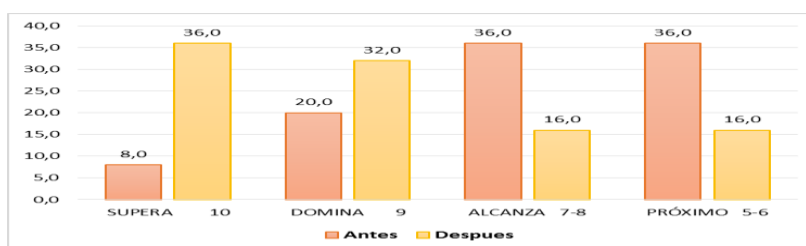
CUADRO N° 4. 16: Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	2	8,0	9	36,0
DOMINA 9	5	20,0	8	32,0
ALCANZA 7-8	9	36,0	4	16,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	4	16,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 16: Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.



Fuente: Cuadro N° 4.16

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica “Peques Jugando” con actividades lúdicas a través de la utilización del Juego el dado loco el 8% únicamente habían superado fortalecer las lateralidades, el 20% dominan la actividad, por lo tanto el 36% apenas alcanzaban a reconocer su cuerpo en el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 36% de los estudiantes superan Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo en la actividad establecida, el 32% los domina y el 16% alcanza sus a ejecutar el juego y el 16% se encuentran próximos a alcanzar el mejoramiento de la lateralidad corporal.

Interpretación

Mediantes el juego realizado del dado loco los resultados demuestran que fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo cada niño y niña del paralelo, la cual una cierta cantidad de párvulos antes de la aplicación de la actividad lúdica presentan dificultad en la lateralidad, pero después de la aplicación de la actividad lúdica se notó que el juego ayudo de gran manera en los infantes mejorando su expresión corporal en base a la lateralidad.

5.- Los súper globos

		APLICACIÓN			
		S= SUPERA	D= DOMINA	A=AVANZA	P=PRÓXIMO
Juegos de Lateralidad					
ACTIVIDADES		Los súper globos			
		Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.			
Nº	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA		1		
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL		1		
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS			1	
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN				1
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1			
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1			
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN	1			
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER				1
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER			1	
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1			
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1	
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1			
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH			1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER		1		
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL	1			
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH	1			
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1			
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1		
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY	1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1		
	TOTAL	10	7	5	3
	PORCENTAJE	40%	28%	20%	12%

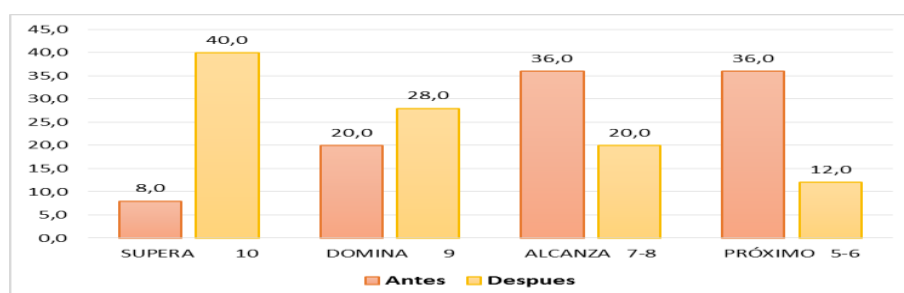
CUADRO N° 4. 17: Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.

APLICACIÓN					
ESCALA DE VALORES		ANTES		DESPUÉS	
		FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA	10	2	8,0	10	40,0
DOMINA	9	5	20,0	7	28,0
ALCANZA	7-8	9	36,0	5	20,0
PRÓXIMO	5-6	9	36,0	3	12,0
TOTAL		25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 17: Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.



Fuente: Cuadro N° 4.17

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación Juego los súper globos el 8% únicamente habían superado el control de su cuerpo, el 20% dominan la actividad, por lo tanto el 36% apenas alcanzaban a desplazarse de un lugar a otro en el juego y el 36% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la Expresión Corporal; Después de la aplicación de la guía el 40% de los estudiantes superaban realizar desplazamientos de un lugar a otro correctamente la actividad establecida, el 28% los domina y el 20% alcanza sus a ejecutar el juego y el 12% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer su lateralidad.

Interpretación

Los resultados obtenidos se puede señalar que mejora la lateralidad por medio de varios desplazamientos con movimientos para el lado derecho e izquierdo en los párvulo, por ello puesto que falta una estimulación adecuada antes de la aplicación de la actividad lúdica los niños y niñas se identifica dificultad al no reconocer las lateralidades la derecha y la izquierda para realiza los juegos, por lo tanto después de la actividad planteada que es el juego, donde se observó las mejoras en su lateralidad para el Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro, desarrollando y fortaleciendo su expresión corporal.

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE LATERALIDAD ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.

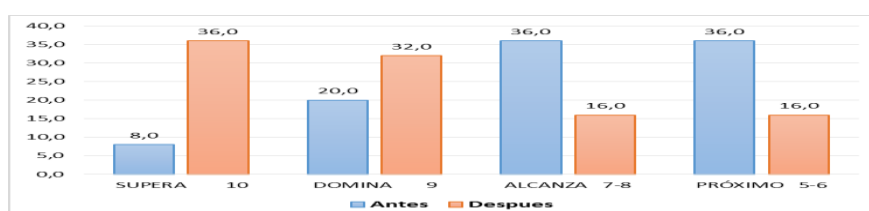
CUADRO N° 4. 18: Resultados Finales Juegos de Lateralidad

APLICACIÓN				
ESCALA DE VALORES	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
SUPERA 10	2	8,0	9	36,0
DOMINA 9	5	20,0	8	32,0
ALCANZA 7-8	9	36,0	4	16,0
PRÓXIMO 5-6	9	36,0	4	16,0
TOTAL	25	100,0	25	100,0

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

GRÁFICA N° 4. 18: Resultados Finales Juegos de Lateralidad



Fuente: Cuadro N° 4.18

Elaborado por: Lcda. Carolina Lilibet Gudiño Morales

Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía didáctica a través de la utilización de varios juegos para el desarrollo de la Lateralidad en la expresión corporal, el 8% apenas superan el mejoramiento de la lateralidad, el 20% dominan su cuerpo en las actividades, por lo tanto el 36% alcanzaban a ejecutar y el 40% se encontraban próximos a alcanzar el desarrollo de la lateralidad en la Expresión Corporal por medio de diversas actividades lúdicas; Después de la aplicación de la guía el 36% de los estudiantes superaban lograr su lateralidad derecha como izquierda en la ejecución de varios juegos, el 32% los domina y el 16% alcanza y el 16% se encuentran próximos a alcanzar a fortalecer de los ejes laterales de su esquema corporal.

Interpretación

En base a los resultados obtenidos en los juegos de lateralidad, son basados en las actividades realizadas con los infantes para determinar el dominio de la lateralidad, si reconoce los lados el derecho como el izquierdo y las partes de su cuerpo, quienes antes de la aplicación de la guía didáctica presentaron dificultades en su lateralidad, por lo tanto después de la aplicación de los juegos de lateralidad se notó las mejoras fortaleciendo su conocimiento corporal.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

S= SUPERA D= DOMINA A=AVANZA P=PRÓXIMO

Juegos de Lateralidad																					
ACTIVIDADES		Ratas y ratones				En busca del tesoro				Rambo dice que?				El dado loco				Los súper globos			
		Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.				Resuelve dificultades escuchando altivamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo.				Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.				Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.				Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA				1			1				1				1				1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA				1				1			1				1				1	
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL				1			1				1			1					1	
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS		1				1				1				1					1	
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN			1			1				1				1				1		
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA			1					1			1				1				1	
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA				1	1						1	1						1		
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1				1				1				1				1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER			1				1			1					1				1	
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER	1						1		1					1				1		
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN				1	1						1	1						1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE				1			1				1				1				1	
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1				1		1					1				1		
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1						1			1				1				1	
15	JIMENEZ TENE RICARDO			1			1					1			1				1		
16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH	1						1			1				1					1	
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER				1				1				1				1			1	
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL			1				1				1				1				1	

19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO			1				1			1				1				1			
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1			1				1				1				1		
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH			1				1				1			1				1			
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA	1					1				1				1				1			
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA		1					1			1				1				1			
24	SACAN GUACHO JHOJAN BIYLERY				1			1				1			1				1			
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1					1				1			1				1			
	TOTAL	3	5	8	9	2	5	8	10	3	4	9	9	2	5	9	9	2	5	9	9	
	PORCENTAJE	12	20	32	36	8	20	32	40	12	16	36	36	8	20	36	36	8	20	36	36	
		%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE LATERALIDAD ANTES LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.						
ESCALA DE VALORES		ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5
SUPERA 10		3	2	3	2	2
DOMINA 9		5	5	4	5	5
ALCANZA 7-8		8	8	9	9	9
PRÓXIMO 5-6		9	10	9	9	9
TOTAL		25	25	25	25	25



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

S= SUPERA D= DOMINA A=AVANZA P=PRÓXIMO

Juegos de Lateralidad																					
ACTIVIDADES		Ratas y ratones				En busca del tesoro				Rambo dice que?				El dado loco				Los súper globos			
		Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.				Resuelve dificultades escuchando altivamente las órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo.				Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.				Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.				Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.			
N°	APELLIDOS NOBRES	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P
1	ARIAS UVIDIA NINEL SOFIA			1					1				1			1				1	
2	BRITO BERMEO NAYELY DAYANA	1				1				1					1					1	
3	BOSQUES CACERES DEIVIS MIGUEL	1					1			1					1					1	
4	CABEZAS VILLA JOSÉ LUÍS		1			1				1							1			1	
5	CAYAMBE GUAMAN CRISTOPHER SEBASTIAN	1					1				1						1			1	
6	CURICHUMBI ANILEMA AYLIN GISELA	1				1				1				1					1		
7	CHAVÉZ ADRIANO DAMARIS ANDREA	1				1				1				1					1		
8	CHUGCHILAN AREVALO ARIEL SEBASTIAN		1				1				1			1					1		
9	CHANGO YUMI MATEO ALEXANDER			1			1				1						1			1	
10	DUQUE SUICA FRANK NIKEMBER		1						1			1				1				1	
11	GAHUIN CAIZA ERIKA BELEN		1					1				1		1					1		
12	GALLEGOS LÓPEZ ELIAS JHOSUE	1				1				1				1					1		
13	GUAILLA SANUNGA MATEO JOAQUIN			1		1				1					1				1		
14	GUAMAN CARCHI NATHALY SILVANA		1				1				1				1				1		
15	JIMENEZ TENE RICARDO	1					1				1			1					1		

16	LLAMUCA BUENAÑO KERLY LISETH				1			1			1				1			1			1
17	MERCHAN SILVA FRANCISCO XAVIER			1		1				1					1				1		
18	PADRON INCA EITHAN ISMAEL		1					1			1			1					1		
19	PINTA AMBO DORIAN RAMIRO	1				1				1				1					1		
20	PINTA GUAMAN BRITANY VALENTINA				1				1				1					1			1
21	REAL CONDO FERNANDA ELIZABETH			1			1			1				1					1		
22	RODRIGUEZ HUARACA ESLEYDI ESTEFANIA		1				1			1				1					1		
23	RUALES PILATAXI LISBETH ALEXANDRA	1					1			1				1					1		
24	SACAN GUACHO JOHAN BIYLERY	1					1			1				1					1		
25	VALDIVIEZO CASTILLO JOHANNA LLAMILETH		1					1				1				1				1	
TOTAL		10	8	5	2	9	9	4	3	10	8	4	3	9	8	4	4	10	7	5	3
PORCENTAJE		40%	32%	20%	8%	36%	36%	16%	12%	40%	32%	16%	12%	36%	32%	16%	16%	40%	28%	20%	12%

RESULTADOS FINALES DE LOS JUEGOS DE LATERALIDAD DESPUÉS LA APLICACIÓN DE LA GUÍA.						
ESCALA DE VALORES		ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT. 4	ACT. 5
SUPERA	10	10	9	10	9	10
DOMINA	9	8	9	8	8	7
ALCANZA	7-8	5	4	4	4	5
PRÓXIMO	5-6	2	3	3	4	3
TOTAL		25	25	25	25	25

APLICACIÓN		ANTES					DESPUÉS				
Valoración		Supera	Domina	Alcanza	Próximo	TOTAL	Supera	Domina	Alcanza	Próximo	TOTAL
Actividades											
Juegos de Lateralidad	LAS RATAS Y LOS RATONES	12%	20%	32%	36%	100%	40%	32%	20%	8%	100%
	EN BUSCA DEL TESORO	8%	20%	32%	40%	100%	36%	36%	16%	12%	100%
	RAMBO DICE QUE?	12%	16%	36%	36%	100%	40%	32%	16%	12%	100%
	EL BAILE DE LAS FRUTAS	8%	20%	36%	36%	100%	36%	32%	16%	16%	100%
	LOS SÚPER GLOBOS	8%	20%	36%	36%	100%	40%	28%	20%	12%	100%
	RESULTADO FINAL		8%	20%	36%	36%	100%	36%	32%	16%	16%

4.2.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

π_1 : Corresponde al porcentaje del Supera del resultado del desarrollo de la expresión corporal ejecutando actividades con Juegos de Lateralidad después de la aplicación de la guía.

π_2 : Corresponde al porcentaje del Supera del resultado del desarrollo de la expresión corporal ejecutando actividades con Juegos de Lateralidad antes de la aplicación de la guía.

Pruebe que el porcentaje de π_1 es significativamente superior al porcentaje de π_2 :

- **Planteamiento de la hipótesis**

“La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de Juegos de Lateralidad desarrollan la Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de edad de la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.”.

Hipótesis Nula

$H_0: \pi_1 = \pi_2$ (No hay diferencia entre los porcentajes del Supera de π_1 y de π_2)

Hipótesis Alternativa

$H_1: \pi_1 > \pi_2$ (El porcentaje del Supera de π_1 es significativamente superior que el porcentaje de π_2).

- **Nivel de significación**

$\alpha = 0.05$ es la probabilidad de cometer el error tipo I (rechazar la hipótesis alternativa siendo esta verdadera, como el valor es pequeño 0.05 es muy difícil que ocurra este error)

- **Criterio**

Rechace la H_0 si $z_c > 1.645$ valor leído en la curva normal

Donde 1.645 es el valor teórico de z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y z_c es el valor calculado de z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$Z = \frac{P_1 - P_2}{\sqrt{\frac{P_1q_1}{n_1} + \frac{P_2q_2}{n_2}}}$$

- **Cálculos**

Reemplazar los datos

p_1 : Corresponde al porcentaje del 36% del Supera del desarrollo de la expresión corporal aplicando actividades con Juegos de Lateralidad después de la aplicación de la guía.

p_2 : Corresponde al porcentaje del 8% del Supera del desarrollo de la expresión corporal aplicando actividades con Juegos de Lateralidad antes de la aplicación de la guía.

$$P_1 = 0.36; q_1 = 1 - 0.36 = 0.64; n_1 = 25;$$

$$p_2 = 0.08; q_2 = 1 - 0.08 = 0.92; n_2 = 25$$

En la fórmula correspondiente se obtiene:

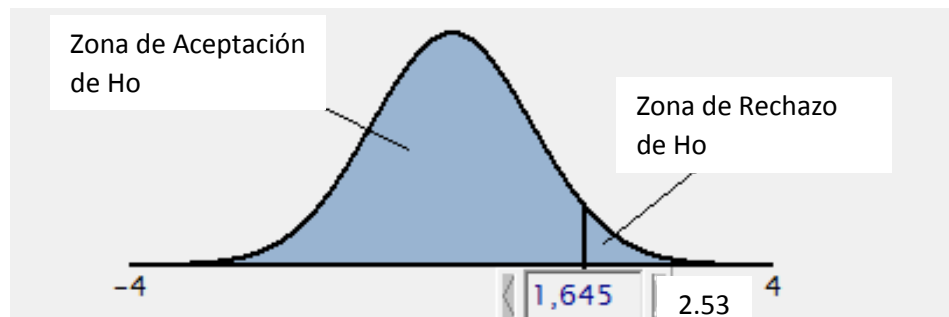
$$Z = \frac{P_1 - P_2}{\sqrt{\frac{P_1q_1}{n_1} + \frac{P_2q_2}{n_2}}} =$$

$$\frac{0.36 - 0.08}{\sqrt{\frac{(0.36)(0.64)}{25} + \frac{(0.08)(0.92)}{25}}} =$$

$$\frac{0.28}{\sqrt{0.01216}} =$$

$$\frac{0.28}{0.11027} = 2.53$$

- **Decisión**



Como el valor de z calculado es mayor al valor de z teórico: esto es:

$$Z_c = 2.53 > 1.645 = z_t$$

2.53 está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego, queda aceptada la hipótesis de alternativa, esto es: “El porcentaje de π_1 es significativamente superior que el porcentaje de π_2 ”.

Por tanto se comprueba la hipótesis investigativa, “La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Lateralidad desarrollan la Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de edad de la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.”.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Se concluye que luego de aplicar la guía didáctica propuesta “PEQUES JUGANDO”, con actividades lúdicas con juegos innovadores que favorecen sus destrezas y habilidades en el desarrollo motor del niño con juegos de equilibrio, coordinación y lateralidad, para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015.
- Se puede evidenciar que por medio de los juegos de equilibrio, favorecen en el desarrollo de la expresión corporal de los niños, facilitando el logro del desarrollo motriz del infante, en base a las actividades lúdicas que motivaron al niño para realizar cada uno de los juegos.
- Es importante conocer que con la realización de varios juegos de coordinación se ha desarrollado en los niños y niñas del Inicial II la expresión corporal, ya que han sido los juegos realizados novedosos y divertidos para ellos y han disfrutado de cada actividad
- Los juegos lúdicos de lateralidad en los niños ayudan a obtener un mejor desenvolvimiento y control de su cuerpo, de esa manera mejorando su expresión corporal en relación con el espacio parcial y logren un conocimiento entre el cuerpo y el espacio con su lateralidad.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda la utilización permanente de la Guía Didáctica “Peques Jugando”, para fortalecer el desarrollo de la expresión corporal de los niños y niñas, además se convierte en un instrumento favorable para la docente por el contenido con juegos de equilibrio, coordinación y lateralidad.
- Se recomienda un uso contante de diversos juegos de equilibrio para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas, motivando a ser espontaneamos, creativos por medio de ejercicios lúdicos favorables para su edad.
- Aplicar los juegos de coordinación para que el infante concientice de lo que puede realizar con su cuerpo y así vaya mejorando sus desplazamientos corporales, y así tener la capacidad de combinar movimientos con su esquema corporal.
- Integrarse con los niños en la ejecución de los juegos de lateralidad porque serán mejores los resultados en los infantes y fortalecerán su esquema corporal que en lo posterior beneficiara en la parte académica.

BIBLIOGRAFÍA

- Actualización y curricular de Primer Año de Educación Básica, programa de formación continua del magisterio fiscal. Ministerio de Educación del Ecuador, septiembre 2010, Quito-Ecuador.
- Bequer Dias, Gladys, *Motricidad en el pre-escolar*, Editorial Kinesis, Colombia.
- Blazquez Domingo, *La Actividad Motriz en el niño de 3 a 6 años*, Editorial Cincel, España, 1984.
- Calvopiña A. (1992). *Metodología del Trabajo Científico*, Ecuador Quito: Offset Graba
- Cratty, B. (1982). *El desarrollo perceptivo y motor en los niños*. Barcelona. Paidós.
- Enguidanos Florián, M.J. (2004). *Expresión Corporal. Aproximación teórica y técnica aplicable en el aula*. Vigo: Ideas propias. pp.2.
- Enguidanos Florián, M.J. (2004). *Expresión Corporal. Aproximación teórica y técnica aplicable en el aula*. Vigo: Ideas propias. pp.2.
- Espinoza, V. (2003). *Problemas del Aprendizaje*. Imprenta Multigráficas H.C.G. Quito.
- Fernández García, J.C. (2003). *Diccionario de Psicomotricidad*. (en prensa).
- Fonseca da, V. *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE Publicaciones. 2da Edición España. Gessell, A. Gessell Developmental Test Materials. INC. Houston. 1980.
- Gil, P. (2005). *La Expresión Corporal 2wy Educación Infantil*. Wanceulen. Madrid
- Guamán, I., & Narvaéz, L. (2011). *Elaboración de una guía didáctica basada en las funciones básicas para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños de segundo y tercer año de educación general básica de la Escuela "Dr. Ricardo Descalzi" de la Comunidad de Majipamba, Parroquia. Guaranda: Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.*
- HERNÁNDEZ R; Fernández C. y Baptista P. (1994). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- Le Boulch, J. (1983) "*El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los .6 años*". Ed. Donate. Madrid.

- Le Boulch (1972). *La educación por el movimiento en edad escolar*. Buenos Aires. Paidós.
- Le Boulch, J. Test para Determinar el Predominio Lateral. 2001. Disponible en: www.xtec.es/~jsanz/avalua/leboulch.html
- Pastor Pradillo, J.P. (2003). Entre la expresión corporal y el lenguaje del cuerpo una referencia específica a la actividad. En Manuel Vizuete Carrizosa, *Los lenguajes de la expresión (27-74)*, Madrid: Ministerio de Educación, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Piaget, J. (1981) *El desarrollo mental del niño, en: Seis estudios de psicología*. Barcelona. Ed. Ariel.
- Ruíz. L. *Desarrollo Motor y Actividades Físicas*. España: Gymnos. 1991.
- Zapata, O (1991), *La Psicomotricidad y el niño: etapa maternal y preescolar*, Mexico – trillas (reimp. 1998)

WEB GRAFÍA

- <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- <http://expresioncorporaltec.blogspot.com/2010/02/antecedentes.html>
- <http://expresioncorporaltec.blogspot.com/2010/02/capacidad-de-movimiento.html>
- <http://es.slideshare.net/lanuevatemporadaupel/la-expresin-corporal-4670257>
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2837/1/TFG-L153.pdf>
- <http://www.efdeportes.com/efd180/expresion-corporal-en-ninos-y-ninas-institucionalizados.htm>
- <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos82/la-expresion-corporal/la-expresion-corporal2.shtml>
- <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/2012/08/descripcion.html>
- <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/2012/08/concepto.html>
- <http://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/2888/3482>
- http://www.ehowenespanol.com/cuerpo-humano-partes-funciones-sobre_42168/Richard-Dixon

- <http://paolacribillero.blogspot.com/> El.Maravilloso.Cuerpo.Humano
- <http://www.cuentosdedoncoco.com/2013/01/conociendo-las-partes-del-cuerpo-humano.html>
- <http://www.naturopatamasdeu.com/el-lado-derecho-e-izquierdo-de-nuestro-cuerpo/>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACION

INSTITUTO DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

DECLARACION DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

PROPONENTE:

LICD. CAROLINA LILIBET GUDIÑO MORALES

RIOBAMBA-ECUADOR

2015

1. TEMA.

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LÚDICAS “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO 2014-2015.

2. PROBLEMATIZACIÓN.

2.1 Ubicación del Sector donde se va a realizar la investigación.

La presente investigación que se lo realizara en la “Unidad Educativa Riobamba” que se encuentra ubicada en la avenida Canonigo Ramos y Augusto Torres Solís Parroquia Lisarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo.

2.2 Situación problemática.

Las Actividades Lúdicas ayudan a desarrollar las habilidades y destrezas de los niños/a, de todo el mundo, los juegos lúdicos son catalogados como el mejor aprendizaje, mientras juegan aprenden demuestran su capacidad y fortalecen su esquema corporal comenzando desde lo simple hasta lo complejo que encuentren frente a los niños. Por otro lado, los juegos poseen características generales que estimulen al individuo; la creatividad de los alumnos y brinden al docente la oportunidad de conocer y evaluar cualitativamente.

El juego es un factor importante para el desarrollo infantil que suele surgir de manera espontánea natural sin previo aprendizaje; existe una fuerte conexión entre el juego y la comprensión que tienen sobre su mundo.

Pero alrededor del mundo hay muy pocos educadores que conceden al juego el verdadero lugar que le corresponde como uno de los medios más eficaces para el aprendizaje. Con el juego el niño transforma su imaginación y la realidad, pero no para evadirse de ella sino para compenetrarse más en ella en el mundo que lo rodea. Sólo es

una ayuda divertida y atractiva para los niños/as. Si la idea es jugar y pasar el rato y así mejorar habilidades visuales.

La educación actual permite a través del juego, el desarrollo tanto del pensamiento como del esquema corporal de cada individuo. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa, el juego, en efecto; es el medio más importante para educar. Es por eso que en diversos países han puesto en práctica o como primordial instrumento a las actividades lúdicas como eje para que la educación sea más eficiente en los educandos.

Todas las técnicas es un entrenamiento de la expresión corporal que se basan en la presentación de estímulos variables en sus características intrínsecas o en cambios de las demandas de funcionamiento provocadas en el sistema corporal. Tales cambios producen una toma de conciencia en el individuo, a través del sistema visual; de esa manera prestando atención en la actividad o aprendizaje que va adquiriendo y dicha técnica a realizar. El sujeto comienza entonces a entender qué y cómo está viendo, y aprende simultáneamente a mejorar su control sobre las diferentes actividades que lo desee, se enfatiza el entrenamiento de aquellas áreas que más lo necesiten.

El balance es altamente positivo y audaz, el contexto de la expresión corporal unido con las actividades lúdicas en Latinoamérica es complejo y múltiple por sus cruces disciplinares para así seguir mejorando en el aprendizaje de los diversos países que ya trabajan con Actividades Lúdicas para el desarrollo tanto mental como corporal dando una manera divertida de aprender y enseñar ya que es algo innovador y divertido. Cabe destacar que los expositores fueron abordando distintos aspectos como el contexto social y comercial de desarrollo y de crecimiento, los nuevos ámbitos y el vínculo con el juego en comunidad.

El aprendizaje corporal del niño se enfoca principalmente desde lo visual, ya que el niño/a por medio de la vista percibe todo lo que se le enseñan para luego reproducirlo o imitar. Los infantes disfrutan más en actividades con su cuerpo de una forma creativa, con juegos como corriendo, saltando poniendo a prueba sus habilidades y al mismo tiempo interactuando y disfrutando de la compañía de sus amigos.

El impartir conocimientos bajo la diversión y entretenimiento del niño/a, sirve para una mejor enseñanza, así trabajando las diferentes aéreas, las situaciones mentales, pensamientos, y actividades colectivas por realizar, de esa manera fortalecer al desarrollo corporal con experiencias nuevas, que los ayuden a familiarizarse con el entorno y a conocerse mejor a sí mismos, juegos o actividades a realizar pertinentes a la edad de los niños para su desarrollo cognitivo, mental y motor.

Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico en las diferentes provincias del Ecuador como por ejemplo Azuay, fomentan una verdadera conciencia sobre nuestros propios valores y sobre nuestra realidad pluri-cultural, desarrollando una educación de acuerdo con la ciencia y la tecnología moderna para llegar a un trabajo productivo, sin discriminar etnias, sexos, situaciones económicas, religión entre otros.

La mayoría de maestros de las provincias del Ecuador, no utilizan las actividades lúdicas para su trabajo diario, por tal motivo el gobierno provincial del Azuay está en continua capacitación y apoyo a los docentes y sobre todo a las escuelas implementando las aulas escolares, y la construcción de las mismas. Es así que la mayoría de maestros aprovechamos dichas capacitaciones para aplicar en la vida diaria brindándoles a los estudiantes clases dinámicas y recreativas.

Constituye una necesidad educativa para dinamizar su práctica pedagógica activa y participativa del grupo utilizando técnicas, procedimientos y diferentes estrategias con un currículo centrado en problemas y necesidades del aprendizaje para el excelente desarrollo mental y motor del educando.

De esta manera se ha visto qué tan productivas son las actividades lúdicas en lo que es enseñanza – aprendizaje y sus fortalezas que tiene para el desarrollo motriz, cognitivo y afectivo del niño, ya que son bases fundamentales en cada niño y niña, es por ello que algunos docentes de las diferentes provincias e instituciones educativas del País han optado por impartir conocimientos significativos y valederos por medio de actividades lúdicas.

Aunque en esta etapa el niño/a tiene mucha capacidad visual, resulta beneficioso estimularle al esquema corporal de manera creativa para el desarrollo del infante de una forma lúdica-educativa que ayude a reforzar y fortalecer las habilidades y las destrezas de los alumnos por medio de juegos que además de ser divertido, se convierta en una alternativa educativa.

En la Unidad Educativa Riobamba se ha detectado la falta de actividades lúdicas en los niños de 4 a 5 años de edad; por ello se ha visto como un factor fundamental la elaboración y aplicación de una guía didáctica para la integración y desarrollo motriz del niño, por medio de juegos, donde se facilitará la interacción, la sociabilidad, el respeto de reglas, y a los demás.

En la Unidad Educativa Riobamba se ha detectado la falta de desarrollo de Expresión Corporal en los niños de 4 a 5 años de edad; de esta manera se ha tomado en cuenta la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas que ayude a fortalecer el esquema corporal del infante y así compartir experiencias y momentos divertidos pero educativos.

2.3 Formulación del problema.

¿De qué manera la Elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “peques jugando” para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015?

2.4 Problemas derivados.

- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo?
- ¿De qué forma la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” por medio de los juegos de Coordinación desarrollan

la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo?

- ¿Por qué razón la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” mediante juegos de Lateralidad desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo?

3. JUSTIFICACIÓN

El presente tema se investiga ya que es de interés, y beneficia en el mejoramiento del Proceso Enseñanza- Aprendizaje en la Unidad Educativa Riobamba ya que ayudará al desarrollo cognitivo y motor en los niños/as de 4 a 5 años de edad, ya que este proyecto beneficiará en su mismo conocimiento y el desarrollo intelectual de saberes, la cual aprenderán de una forma fácil, sencilla, y sobre todo divertidas ;mediante juegos que son actividades lúdicas que ellos aprenderán, e incrementarán conocimientos para su vida cotidiana, es por ello la Elaboración de una Guía Didáctica “PEQUES JUGANDO”

El interés de esta Investigación es para desarrollar la expresión corporal por medio de actividades lúdicas, con el fin que los infantes, interactúen entre amigos y fortalezcan su esquema corporal, de esa manera conozcan los beneficios que tiene su cuerpo y aprendan juegos novedosos que estimulen y fortalezcan sus habilidades.

Es de utilidad práctica desarrollar el cuidado y respeto de su cuerpo como también las capacidades y habilidades motrices en el niño/a para que ellos puedan expresarse de una mejor manera, así como también los docentes de la Unidad Educativa Riobamba ya que lo pondrán en práctica y así ayudar en la formación infantil y desarrollo de la colectividad.

La unidad metodológica brinda la posibilidad de plantear estrategias, como en la encuesta que va a ayudar a realizar la investigación de una mejor manera con un solo fin de elaborar la guía didáctica para la Unidad Educativa Riobamba para el desarrollo personal como infantil en todos los aspectos, ya que estos métodos ayudarán de aporte y soporte para cumplir con nuestro objetivo de interés.

Esta investigación es novedad científica ya que es original, única, autentica y diferente de otras investigaciones realizadas en la Universidad Nacional de Chimborazo y ejecutada en la Unidad Educativa Riobamba; perteneciente a una fuente de consulta investigativa, se lleva a cabo por mi persona con el fin de implementar una guía didáctica en la Unidad Educativa, con actividades lúdicas por lo que son muy llamativos y novedosos tanto para infantes como para docentes y estudiantes.

Es factible realizar esta investigación ya que se cuenta con una amplia información en libros, folletos acerca de actividades lúdicas como de expresión corporal las cuales se podrán encontrar datos e información adecuada que ayudará en la investigación.

Los beneficiarios serán los niños de la Unidad Educativa Riobamba, los docentes de la misma y la comunidad, con sello de originalidad ya que lo ejecuta mi persona, porque no es copia de ninguna, pese a que ya existen trabajos parecidos como: Libros, folletos, etc.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Demostrar que la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “peques jugando” ayudará para el desarrollo de la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015.

4.2 Objetivos Específicos

- Analizar que la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

- Verificar que la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” por medio de los juegos de Coordinación desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.
- Comprobar que la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” mediante juegos de Lateralidad desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

5.1 Antecedentes de investigaciones anteriores

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, ayuda a quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Permite un vuelco de todo ser y una liberación energética que se conoce en la alegría que se siente y se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relegado de los hábitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora, construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad.

El desarrollo motor en el infante es importante, ya que ayuda a madurar la motricidad en su esquema corporal, como; su lateralidad, coordinación, equilibrio, para que sea beneficioso el desarrollo motriz del niño, se ha utilizado varias didácticas o actividades lúdicas que llamen la atención al párvulo, de esa manera una mejor maduración de su esquema corporal.

PAVIA, Victor (2002), elaboró un proyecto titulado "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", donde involucraba a cuarenta docentes de escuelas rurales ubicadas en la región cordillera, en las provincias de Neuquén y Río Negro en Argentina. Desde el inicio del estudio los docentes trabajaron en forma práctica y organizada en su propio terreno con un plan sistemático de observación y registro de las distintas formas que adopta el juego infantil y los modos particulares que tienen los jugadores de realizarlos. La finalidad del proyecto estuvo determinada por el deseo de aportar los elementos útiles que sirvan a la formación docente y su resultado contribuyó a superar la vida cotidiana de algunos niños y por ende algunos obstáculos y limitaciones por medio del juego en la relación alumno – docente.

Sarmiento y Martínez (2003), en México presenta el título "Proyecto pedagógico para la utilización de los juegos infantiles para mejorar el desarrollo corporal y estimular el proceso educativo", con una tendencia de carácter cualitativo bajo las cuales exponen como conclusiones que: Falta de orientación pedagógica en las actividades recreativas, se carece de espacio para su realización adecuada y se manifiesta falta de interés por parte de los docentes para integrarse en la realización y planificación de actividades recreativas.

SANDOVAL, María (2003), realizó una investigación denominada Importancia del Juego Infantil en la Planificación de las Actividades del Docente Pre-escolar, para la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Núcleo, la recolección de información se utilizó dos instrumentos el Cuestionario, y la Guía de observación estructurada en forma lista de cotejo. Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los docentes conocen la teoría del juego, pero no lo incorporan, ni cumplen dentro de las actividades del proyecto pedagógico de aula. Se evidencia una actitud pasiva frente a este elemento, desconocen los diferentes juegos, su clasificación, función, uso y la relación que se establece con las áreas de aprendizaje.

(VIÑUELAS, Miranda 1990). El ser humano, a través de su cuerpo expresa el amor, la alegría y la pena, de esta forma de expresión natural y espontánea se evolucionó hacia otras técnicas más elaboradas y codificadas donde se cuestiona esa expresión. El nuevo interés por recuperar ese movimiento espontáneo, natural y otra concepción del cuerpo, cimentaron las bases de lo que hoy denominamos Expresión Corporal.

La Expresión Corporal es un lenguaje común a todas las personas, es una de las formas más universales de comunicación y comprensión entre los seres humanos. La Expresión Corporal, inmersa en el ámbito educativo, pretende que el alumno/a tome conciencia de su cuerpo, de sus posibilidades expresivas, creativas y de comunicación. Con ella se debe buscar el cuerpo que siente, el cuerpo que va más allá de la plena conciencia, más allá del cuerpo que aprende de memoria. La Expresión Corporal parte del cuerpo y este es el principio y el final de nuestras vivencias emocionales.

Desde una orientación Pedagógico-Educativa, Santiago, entiende la Expresión Corporal como “la manifestación del propio cuerpo, y a través de él de lo que el hombre es aquí y ahora y de su estilo peculiar de relación con los otros y con el mundo” (BERGE, Santiago 1985, pp. 21).

“La Expresión Corporal nos hace tomar conciencia de inmensas nostalgias que hemos relegado a lo más profundo de nosotros mismos. Moverse libremente supone expresar nuestros sentimientos más ocultos, compartir lo que pensamos, pero que no sabemos expresar, reencontrar el contacto con la naturaleza y con el otro, darnos cuenta un poco de nuestra necesidad de autenticidad” (BERGE, Santiago 1985, pp.105).

Para este autor, la Expresión Corporal ayuda a conocer quiénes somos y cómo somos, teniendo en cuenta las influencias del pasado, ya que quedan impresas en el propio cuerpo, en la forma de pararse o caminar. Al igual que los autores de la orientación Pedagógico-Educativa, destaca el valor de esta comunicación con los demás.

También desde el ámbito de la Educación Física, pero con una orientación Psicomotriz, Lapierre y Aucouturier consideran que: “a través de la forma de moverse de nuestros infantes podemos hacernos una idea de sus emociones inconscientes, ya que muchas veces, se revelan a través de su expresión motriz o simbólica” (Lapierrey Aucouturier, 1985). Una alteración por ejemplo a nivel motriz (mala organización espacio temporal) tiene su origen en algún problema afectivo del círculo social o familiar que lo rodea.

5.2 Fundamentación científica

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez, Lorena (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute y goce acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para Motta, Fausto (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la sociedad.

En opinión de Waichman, Paplo (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo; de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para Torres, Patricia (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

La Expresión corporal es un concepto muy difícil de definir por los amplios contenidos que recoge. La autora Patricia Stokoe define la Expresión corporal como “la conducta espontánea que constituye un lenguaje que permite al hombre expresar sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos con su cuerpo, integrándolo a sus otros lenguajes como el habla, la escritura o el dibujo”.

Dentro del lenguaje no verbal cabe destacar la opinión de Marc-Alain Descamps, el cual afirma que habría que distinguir entre estereotipo (“lo construiría una imagen de nuestra cabeza que se intercala con la realidad y nuestra idea de ésta”) y gesto (“movimientos corporales que tienen sentido, actos voluntarios pertenecientes a la comunicación no verbal). Toda acción motora, sensomotora y psicomotora integran lo que conocemos como lenguaje corporal.

Nos encontramos con el concepto de afectividad, el cual es también un poco complejo de explicar, pero en todas las definiciones encontramos como cualidades más específicas el aspecto psíquico y el orgánico. La intervención de estas dimensiones da lugar a tres estados afectivos básicos: sentimientos dirigidos, estados de conciencia y sentimientos vitales. Estos estados afectivos se manifiestan a través de emociones, humor, sentimientos, afectividad...que están estrechamente ligadas al ámbito psicofísico.

Para un gran número de teóricos la emoción, la empatía y la comunicación pueden ser modificadas a través de la experiencia (infancia periodo en el que se observa mayor concordancia entre estado emocional y expresión). A lo largo del desarrollo evolutivo las manifestaciones son más sutiles y socializadas y menos instintivas.

La Expresión Corporal basa su intervención en el diseño de situaciones cuya solución requiere una respuesta. Para ello realizamos un “Esquema ABC de RET” basándonos en el modelo de estructura conductual que propone A. Ellis y R. Greiger.

Por último dentro de las técnicas de intervención en el ámbito afectivo destacamos la morfo analítica, que es un método activo en el que el terapeuta está dispuesto para interpretar todo proceso corporal, verbal e infra verbal analizando asiduamente la relación transferencial, contratransferencia y manifestaciones del inconsciente. Y también destacamos la bioenergética cuyo objetivo principal es la liberación de emociones ligadas a tensiones que llegan a bloquear nuestra expresión.

Según **Patricia Stokoe**, “La expresión corporal es una conducta que existe desde siempre en todo ser humano. Es un lenguaje pre-verbal, extra verbal y paralingüístico por medio del cual el ser humano se expresa a través de sí mismo, reuniendo en su propio cuerpo el mensaje y el canal, el contenido y la forma, pues él es el cuerpo y tiene cuerpo”.

Según **Tomás Motos**, “La expresión corporal es la expresión del pensamiento a través del movimiento, con intencionalidad comunicativa. La expresión-comunicación se realiza mediante el instrumento cuerpo con vistas a ofrecer un significado”. La cual

5.3 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Uno de los principios fundamentales que comprende esta investigación es psicológica basándonos en la teoría de Jean Piaget, sus investigaciones tienen gran aporte en la educación, indicándonos que a medida que el niño crece, su pensamiento cambia y evoluciona. El niño /a aprende a representar su pensamiento por medio del lenguaje, dibujos y del juego simbólico.

Con este enfoque Piaget permite mirarlo al niño/a que el desarrollo cognitivo se da por: El desarrollo físico que es la maduración, La experiencia física va ser nuestro trabajo en la que va a manipular objetos, elaborar, crear y utilizar su cuerpo, La interacción social en la que van a actuar los padres de familia, docentes y amigos.

En esta fundamentación tiene una relación de desarrollo cognitivo enfocándose a la maduración del pensamiento como esquema corporal, en base actividades didactas y lúdicas q favorezcan al párvulo, de esta manera en niño tendrá una mejor fluidez en su pensamiento como con su cuerpo al realizar diversas actividades.

5.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

Para GIDDENS, 1995: “La sociología es la interacción social como punto de partida para cualquier relación en una sociedad” (Pág. 87).

En la presente investigación, el investigador parte del análisis de la problemática integrada en un contexto social y no particular; a pesar de que el estudio se lo realiza en un lugar determinado, la situación problemática y las respuestas puede ser generalizada para atacar un problema presente.

Es por eso que hay que encaminarse a mejorar, ayudar y aportar en la educación con la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas que para el desarrollo de la expresión corporal para mejorar la motricidad gruesa de los niños/as de Educación Inicial 4-5.

Con las actividades creativas que se pueden realizar para el desarrollo motriz del infante, aparte de ayudar a la maduración de su esquema corporal favorece a la integración y convivencia entre los demás niños al realizar diversos juegos o actividades.

5.5 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Las condiciones sociales constituyen un conjunto de positivas influencias que se ponen de manifiesto en los niños y niñas, no obstante la necesidad de fortalecer la formación de valores de las nuevas generaciones mediante un sólido proceso de asimilación en el que inicia lo cognoscitivo y lo afectivo, producen en ellos nuevas necesidades y motivos que hacen elevar la importancia de tan relevante tarea pedagógica, debido a los cambios actuales.

La investigación está dirigida en una guía didáctica con Actividades Lúdicas que conllevan a mejorar la Expresión Corporal con una serie de ejercicios en la que también se practica el Buen Vivir como principio fundamental del sistema educativo abarcando los Ejes Transversales que forman parte de la formación de valores en el quehacer educativo.

Pues, el investigador parte involucrada en el contexto y sujeto de investigación, contribuirá en este proceso, quien no se conformará con saber sino que, asumirá el compromiso de cambio; tomando en cuenta el contexto socio-cultural en el que desarrolla el problema.

5.6 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.

La ontología es la parte de la filosofía que estudia al ser y su existencia en general. Es aquello que estudia el niño o niña, el interés de estudiar al ser se origina en la historia de la filosofía cuando esta surge de la necesidad de dar explicaciones racionales, no mitológicas, a los fenómenos del mundo físico, también debemos recordar que el carácter universal de la filosofía, tuvo su origen en la necesidad de un conocimiento valido a todo fenómeno, y en las deficiencias de los conceptos inicialmente desarrollados, para ser llevados a la práctica concreta en los fenómenos físicos, o sociales.

La presente investigación se apoya en el paradigma cualitativo-interpretativo, siendo los procesos metodológicos en la incidencia del aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial, sustentado filosóficamente en el materialismo dialéctico y el realismo

que consideran a la realidad como algo construido por el ser humano, donde el rol del educador es vital para el desarrollo del niño/a.

El desarrollo del pensamiento del niño, o filosofía del niño es muy importante ya que para él, va hacer interesante las actividades o juegos que se pueda realizar con él, pero al mismo tiempo va a tener inquietudes del porque va a realizar eso, es por ello que va querer explicaciones y va a sacar sus conclusiones y va a saber para q le favorece en su cuerpo esas actividades.

5.7 FUNDAMENTOS LEGALES.

Este trabajo tiene un sustento legal porque así lo exigen las normativas de la Universidad Nacional de Chimborazo y también la Ley Orgánica de Educación Superior.

Una de las políticas de estado es el mejoramiento en la calidad de educación, y gracias a esto se ve la necesidad de elaborar y aplicar esta guía didáctica que va servir de gran ayuda tanto para docentes, niños/as, padres de familia y la comunidad entera facilitando el proceso del desarrollo del niño en todos los aspectos evolutivos .

Con los antecedentes antes mencionados, este trabajo de investigación está sustentado plenamente en las leyes establecidas por los máximos organismos estatales, mediante actividades para desarrollo de expresión corporal en los niños/as que puedan desarrollar sus funciones básicas.

5.8 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Martínez (1999) en su trabajo “El Juego en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje” el objetivo principal fue determinar el uso del juego en el proceso de aprendizaje tomando como referencia el desarrollo biopsicosocial del alumno de acuerdo con la reforma curricular complementada en la Escuela Básica. Se centró en una investigación cualitativa, bajo el método etnográfico. Y concluyó que un juego bien planificado los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.

Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo.

Este trabajo está relacionado con la investigación presente porque interactúa alumno y docente de acuerdo a su entorno escolar buscando el desarrollo intelectual del alumno a través de la imaginación y la expresión personal; y a la vez estimula al docente a crear actividades que den pie al desarrollo integral del educando.

Hasta ahora los resultados de los estudios realizados, coinciden con la importancia que tienen los juegos dirigidos para la socialización del alumno, por lo tanto ofrecen estrategias al docente para aumentar los conocimientos necesarios sobre el juego y los puedan aplicar al alumno y a la vez propicie el desarrollo integral del educando por medio de la enseñanza todo ello con la finalidad de llegar a un crecimiento personal progresivo.

Recientemente Padrón (2001), desarrolló juegos cooperativos, una estrategia de Aprendizaje en la Educación Básica. En este trabajo investigativo el autor concluye que es de gran importancia la utilización de juegos cooperativos para afianzar el aprendizaje de los alumnos ya que de alguna manera los motiva a trabajar en equipo y compartir los conocimientos y esto hace más fácil la adquisición de un aprendizaje netamente significativo.

La aplicabilidad del juego es un excelente motivador de aprendizaje que generalmente permite trabajar al mismo tiempo con estudiantes de diferentes niveles de preparación; permite a los estudiantes aprender uno de otros, puede usarse para estimular la cooperación, en este proceso los miembros de un equipo aprenden a balancearse las metas individuales con las del grupo.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores facilitando el esfuerzo para interiorizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos, de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. A su vez, Ortega Víctor (2003) señala que es el juego.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir: expresar su pensamiento sin obstáculos.

Moytes, José (2000), señala las siguientes características de los juegos:

- El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilizados es inherentemente productivo.
- El juego es voluntario y espontáneo, no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Implica tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- Con finalidad en sí mismo.
- Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo.
- Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

Es por esto, que Moytes, José (2000) señala que la educación actual permite a través del juego el desarrollo del pensamiento del alumno. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa, el juego, en efecto, es el medio más importante para educar. En atención a ello, establece los siguientes tipos de juegos para educación básica:

Juegos de Agilidad: Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

Juegos de Equilibrio: Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.

Juegos Activos: Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad.

Fundamentos Pedagógicos y Didácticos de las Estrategias lúdicas en el Fomento del Aprendizaje Significativo.

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al estudiante grandes beneficios, entre los que se pueden citar: según Bravo Valdivieso (2002) la contribución al desarrollo de potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Entonces es importante tener presente la realización de juegos dentro del aula; con la finalidad de afianzar su formación y a la vez incentivar y estimular al alumno hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. El juego proporciona oportunidades para la adecuada formación de los niños ayudándolos a resolver algunos problemas afectivos y sociales.

Cerviño, Cecilia (1993), comenta “que las estrategias lúdicas significan una estimulación de inteligencia en el niño contribuyendo así a su desarrollo general”. Es por ello que el estudio del juego y la conducta lúdica infantil es relevante de esta actividad presuntamente tiene repercusión no sólo en los aspectos cognoscitivos sino en los motivacionales. Es necesario mencionar el mismo autor, cuando dice que “el juego es de gran importancia para el desarrollo psicomotriz intelectual y socio afectivo de los individuos”, porque jugar constituye el contenido principal de su vida su función socializadora es fundamental. La niñez es sin duda, alguna la mejor base para la aplicación porque desde pequeños aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que lo rodean por medio del juego.

El Juego y el Aprendizaje Significativo

El juego es fuente de motivación y por ello, importante para su adecuación a la actividad educativa. Mediante el juego el alumno aprende destrezas y descubre modelos del mundo en que ha nacido, desarrolla conceptos, conoce relaciones, discrimina, establece juicios, utiliza la imaginación, analiza y sintetiza hechos, formula opiniones.

Tal como lo refiere Vitor Da Fonseca (2003) “El juego es necesario para el desarrollo normal del niño y para alcanzar su maduración social”. Por lo tanto, el profesor debe programar el aprendizaje mediante el juego de manera que este avance siguiendo el proceso evolutivo de los niños y también de forma que abarque más factores que los intelectuales, que son en los que de manera importante se centran los objetivos escolares.

Henry Wallon (1976) citado por Cuenca, Mario (2003), es probablemente, el gran pionero de la psicomotricidad, (entendida como campo científico), en 1925 y en 1934 este psicólogo inicia una de sus obras más relevantes en el campo del desenvolvimiento psicológico del niño. Este investigador se refiere al esquema corporal no como una unidad biológica o psíquica sino como una construcción, elemento base para el desarrollo del niño.

Es necesario hacer referencia a la clasificación de los componentes en los que se encuentra la tonicidad y el equilibrio, los cuales están comprendidos en la primera unidad funcional del modelo Luriano. Wallon, citado por Cuenca, Mario (2003), habla sobre: "la tonicidad que se considera el sostén fundamental en el ámbito de la psicomotricidad, pues garantiza por consiguiente, las actividades, las posturas, las mímicas, las emociones, etc., de donde convergen todas las actividades motoras humanas".

Las investigaciones de Piaget citado por Cuenca, Mario (2003), repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Periodo sensorio-motor: relaciones topológicas y organización del esquema corporal (0-5 años). Con respecto al esquema corporal, va diferenciando mejor las partes del cuerpo y de la cara y las relaciones que guardan entre sí, por la que el niño busca el equivalente de las partes de su cuerpo sobre otra persona.

Entonces, aparece en el lenguaje, razonamiento, juicios y explicaciones del niño, porque es esencialmente de orden intelectual y sirve para ordenar la actividad psíquica del niño. Durante el periodo preoperatorio se desarrolla en el niño la lateralidad, que consiste en el conocimiento del lado derecho e izquierdo del cuerpo. Este conocimiento hace posible la orientación del cuerpo en el espacio. Del mismo modo, las nociones de derecha e izquierda no son más que el nombre de una mano o una pierna para el niño, porque no puede instrumentarlas como relaciones espaciales. Las referencias en su orientación espacial serán las de su cuerpo: arriba-abajo, delante-detrás, derecha-izquierda.

A lo largo de este periodo llegan a la estructuración o representación mental de las relaciones espaciales y del esquema corporal. El sujeto ya no considera su cuerpo punto absoluto de referencia.

Accede a estructurar el esquema corporal; que supone la representación mental de las medidas, distancia, orden y por la combinación que se produce entre todos los elementos de su cuerpo y sus relaciones espaciales consideradas como un todo, desde su perspectiva y desde otras.

La relación espacial de orden tiene gran importancia en la adquisición del espacio proyectivo porque supone el logro de la noción de eje que referirá a su cuerpo. A partir de esta noción se estructuran los movimientos, direcciones, desplazamientos y orientaciones; el niño es capaz de realizar actividades deportivas regladas.

No podemos hablar del esquema corporal sin mencionar a Jean Le Boulch (1981) citado por Fernández, Maria Rosario (2005), autor de “La educación por el movimiento en la edad escolar”, cuya concepción es la más difundida entre profesores y educadores estudiosos del área psicomotriz y de su desarrollo e implicaciones en la evolución general del niño/a.

Para Le Boulch, el esquema corporal o imagen del cuerpo puede definirse como: Intuición global o conocimiento inmediato de nuestro propio cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y sobre todo de su relación con el espacio y los objetos que nos rodean.

Encontramos a Espinoza, Ivan (2003) señala que: "El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo". Muchos psicopedagogos mantienen teorías de aprendizaje que relacionan el esquema corporal y la motricidad gruesa como punto de partida para un buen manejo de procesos censo-perceptivos en el aprendizaje.

Podemos decir que al enseñar a pronunciar sonidos le indicamos la posición de la lengua en la palabra, dientes o labios; por esta razón encontramos lógica la necesidad del conocimiento del esquema corporal. Para conocer el estado de este conocimiento es necesario hacer una evaluación mediante un cuestionario de actividades.

Se pide al niño que señale: su cabeza, cuello, tronco, extremidades superiores e inferiores, oídos, cejas, pestañas, ternillas, labios, mentón, mejillas, muñeca, dedos y uñas: todos deben cumplir con los siguientes aspectos: a) en su cuerpo; b) en otra persona; c) en su imagen frente al espejo; d) en una silueta del cuerpo humano.

Si el niño supera el límite de tolerancia en cada pregunta, es necesario que el maestro desarrolle este conocimiento en el período de aprestamiento.

La estructuración del esquema corporal sigue fundamentalmente la ley de maduración del sistema nervioso, que son las leyes de la secuencia céfalo caudal y la secuencia próxima distal. Le Boulch citado por Salazar (2003), recoge experiencias de Piaget, Gesell, Wallon, Mucchiell y Ajuriaguerra y elabora una secuencia relativa de las etapas de evolución del esquema corporal.

Por su parte, Piaget considera que la construcción y desarrollo del raciocinio se expresan en estadios que se suceden en un orden constante; pero cada persona tiene su tiempo propio de desarrollo. Y para que el individuo pueda dominar sus movimientos y percibir su cuerpo globalmente, pasa por diferentes ejercicios motores, estos ejercicios y juegos son divididos en estadios siendo: sensorio –motor, pre – operatorio, operatorio – concreto y lógico – formal.

6. HIPÓTESIS

6.1 Hipótesis General

La Elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “Peques Jugando” para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015.

6.2 Hipótesis Específicas

- La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

- La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” por medio de los juegos de Coordinación desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.
- La elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” mediante juegos de lateralidad desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

7.1 Operacionalización de la hipótesis de Graduación Específica 1.

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO	E
JUEGOS DE EQUILIBRIO	El equilibrio es la capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio estando en movimiento o en reposo. El equilibrio estático, mantener la posición del cuerpo estando en reposo, el equilibrio dinámico mantener la posición corporal estando en movimiento.	Espacio Equilibrio estático Equilibrio dinámico Movimiento Posición corporal	Actividades Juegos recreativos Juegos con obstáculos Canciones Juegos en Equipos	Observación directa e indirecta Ficha de observación Ficha de cotejo	
JUEGOS DE COORDINACIÓN	La coordinación va a influir sobre los movimientos, es la capacidad o habilidad de moverse, manejar objetos, desplazarse solo o con un compañero, coordinarse con un equipo en un juego, etc. Es la forma más amplia de coordinación, el resultado de un buen desarrollo de las anteriores.	Movimientos Habilidades Coordinación Desplazamientos Juegos en equipo	Actividades Juegos de coordinación motora Canciones Obstáculos		
JUEGOS DE LATERALIDAD	La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro, Identificar la mitad derecha e izquierda en su propio cuerpo	Predominio de un lado Identificación del lado derecho Identificación del lado izquierdo Cuerpo propio	Actividades Juegos de lateralidad Canciones Ejercicios simultáneos		

VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO	E
EXPRESIÓN CORPORAL	Actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Utiliza como recursos expresivos al gesto y al movimiento, es la base que permite al niño desarrollar sus capacidades intelectuales, su bienestar físico y emocional.	Imaginación Creatividad Comunicación Expresión Espontaneidad	Actividades Ejercicios Canciones	Observación directa e indirecta Ficha de observación Ficha de cotejo	

8. METODOLOGÍA

La presente investigación es de total interés por medio de los métodos de investigación que permiten lograr ciertos objetivos referentes a desarrollar y fortalecer la expresión corporal. La metodología también puede ser aplicada a los ejercicios, cuando se efectúa una observación rigurosa tomando en cuenta que esta investigación se realizará con una Guía Didáctica con Actividades Lúdicas especialmente para llamar la atención y fortalecer el esquema corporal del niño. Por lo tanto, la metodología es el conjunto de métodos que rigen una investigación, utilizando la observación y la experimentación común a todas las ciencias.

8.1 Tipo de Investigación

Investigación descriptiva

Es un estudio profundo de alguna materia describiéndola de lo que se trata para poder llegar a la investigación requerida, por la cual se describirá datos como también situaciones, su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables, para poder exponer y resumir la información de manera cuidadosa y luego analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas y cualitativas que contribuyan al conocimiento de la investigación.

Investigación explicativa

También hablamos de una investigación explicativa porque es aquella que tiene relación casual, no solo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo.

Investigación de campo

DE CAMPO porque se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objetivo de estudio; permitiendo el conocimiento más a fondo del investigador.

8.2 Diseño de investigación

La presente investigación es casi experimental y responde a un enfoque de investigación cualitativo. El investigador va a manejar una variable del antes y del después.

8.3 Población y muestra

La población con la que se va a trabajar asciende a 25 unidades de observación del nivel 2, las mismas que se dividen en extractos a saber:

Cuadro N°1

Población	Frecuencia	Porcentaje
niños	13	52,0
niñas	12	48,0
Total	25	100,0

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa

Elaborado: Carolina Gudiño

8.4 MUESTRA

Como el universo es pequeño de 25 niños no se puede aplicar una fórmula estadística, por lo contrario se trabajara con toda la población en procura de que sea representativa del proceso de investigación.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

MÉTODO CIENTÍFICO

Modo ordenado y sistemático de proceder para llegar a un resultado o fin determinado: las investigaciones científicas se rigen por el llamado método científico, basado en la observación y experimentación, recopilación de datos y comprobación de las hipótesis de partida, usado principalmente en la producción de conocimiento en las ciencias.

MÉTODO LÓGICO

Al Método Lógico se le define como el conjunto de reglas o medios que se han de seguir o emplear para redescubrir la verdad o para que la demuestre el profesor; en este caso con los juegos visuales se definirá con la utilización de los mismos para el bienestar de los niños/as, y esto se aplicará en un proceso de análisis y síntesis para la cual nos favorecerá la investigación que se va a realizar, en bienestar de los infantes.

MÉTODO ANALÍTICO.

Este método implica el análisis la cual servirá de mucho para analizar la investigación a profundidad para así sacar lo más esencial y específico que se requiere, con ello se podrá poner en práctica correctamente los conocimientos acerca del tema pertinente.

INDUCTIVO.- El método inductivo abarca lo que son las relaciones lúdicas visuales, para que exista un dialogo con los compañero de su salón como fuera de su escuela, lo cual les permitirá conocer con una valoración exacta la aplicación de la Guía didáctica en la Unidad Educativa Riobamba, como forma lógica es el proceso mental de razonamiento que marcha de los casos particulares a su causa o explicación formulada como: ley, regla, definición, concepto y principio.

DEDUCTIVO.- En el campo educativo tiene vigencia plena ya que sirve como medio de verificación o prueba de una ley susceptible del conocimiento que se va adquiriendo mientras juega- aprende, es un tipo de razonamiento que nos lleva de lo general a lo particular o de lo complejo a lo simple tomando en cuenta que es una maravillosa herramienta de conocimiento científico, se basa en encadenar cierta variante de conocimientos que se suponen ser verdades de manera por la cual se obtienen nuevos y mejores conocimientos.

MÉTODO SINTÉTICO.- Consiste en reunir elementos que se habían analizado anteriormente en general la síntesis y análisis son dos fases complementarias.

La síntesis es indispensable en cuanto se reúnen elementos y producen juicios de criterio, tesis y argumentos.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

Registro en forma sistemática de patrones conductuales de personas, objetos y sucesos a fin de obtener información sobre el fenómeno de interés, sin entrar en contacto con ellos. Es el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto y de acuerdo a los aspectos a evaluar.

Al igual con los otros métodos previamente a la ejecución de la observación se debe definir los objetivos que persigue, determinar su unidad de observación, las condiciones en que asumirá la observación y las conductas que deberán registrarse, Cuando se decide utilizarla hay que tomar en cuenta ciertas consideraciones.

Se le debe conducir de manera hábil y sistemática para tener destreza en el registro de datos, diferenciando los aspectos significativos de la situación y los que no tienen importancia, es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso a investigar, tomar información y registrarla para su posterior análisis, y obteniendo conocimientos de lo que se tratara previamente el tema de investigación, observando si el niño/a es capaz de manejar un instrumento tecnológico sin dificultad o si se debe reforzar conocimientos.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

9.1 RECURSOS HUMANOS

- Talento humano
- Tutor de tesis
- Autoridades
- Docente
- Niños
- Investigador

9.2 RECURSO MATERIAL

- Materiales de oficina
- Copias de libros
- Copias de instrumentos
- Tinta de negro, color
- Impresiones
- Anillado
- Imprevistos
- Compra de textos

9.3 RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Video cámara
- Flash
- Internet
- Cámara
- Grabadora
- Proyector
- Computadora

9.4 ESTIMACIÓN DE COSTOS (PRESUPUESTO ESTIMADO)

\$630.00 dólares

9.5 RECURSOS FINANCIEROS

El financiamiento será responsabilidad de la investigadora, para lo cual se parte de un presupuesto destinado al desarrollo e implementación de la tesis que equivale a \$ 630,00 dólares, la misma que se describe a continuación:

DETALLE	VALOR
Materiales de escritorio	30.00
Tinta a negro y a color	30.00
Copias de instrumentos	30.00
Copias de libros	25.00
Impresiones	30.00
Anillado	20.00
Imprevistos	50.00
Compra de textos	60.00
Video cámara	200.00
Internet	30.00
Cámara	80.00
Grabadora	25.00
Proyector	20.00
TOTAL	630.00

10. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Diseño del Proyecto	■	■	■	■	■	■	■	■																								
2	Presentación y aprobación del proyecto									■	■																						
3	Primera tutoría con el asesor										■																						
4	Elaboración del Capítulo I											■	■																				
5	Segunda tutoría con el asesor												■																				
6	Elaboración del Capítulo II												■	■	■	■																	
7	Tercera tutoría con el asesor															■																	
8	Elaboración del Capítulo III																■																
9	Diseño de instrumentos de investigación																	■															
10	Aplicación de instrumentos																		■														
11	Cuarta tutoría con el asesor																			■													
12	Procesamiento de datos																				■												
13	Elaboración de conclusiones y recomendaciones																					■											
14	Quinta tutoría con el asesor																						■										
15	Redacción final																							■	■								
16	Presentación del informe																									■							
17	Aprobación																										■	■					
18	Sustentación																												■				

11.MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
¿De qué manera la Elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “peques jugando” para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015?	Elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “peques jugando” para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015.	Elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “peques jugando” para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 a 5 años de edad, en la “Unidad Educativa Riobamba”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, periodo 2014-2015.
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA
¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo?	Analizar la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.	Analizar la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” a través de juegos de Equilibrio desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.

<p>¿De qué forma la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” por medio de los juegos de Coordinación desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo?</p>	<p>Verificar que la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” por medio de los juegos de Coordinación desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.</p>	<p>Verificar la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” por medio de los juegos de Coordinación desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.</p>
<p>¿Por qué razón la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” mediante juegos de Lateralidad desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo?</p>	<p>Comprobar que la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” mediante juegos de Lateralidad desarrollan la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.</p>	<p>Comprobar la elaboración y aplicación de una guía didáctica con actividades lúdicas “PEQUES JUGANDO” mediante juegos de Lateralidad desarrolla la Expresión Corporal en la “Unidad Educativa Riobamba”, en el Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.</p>

10.REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

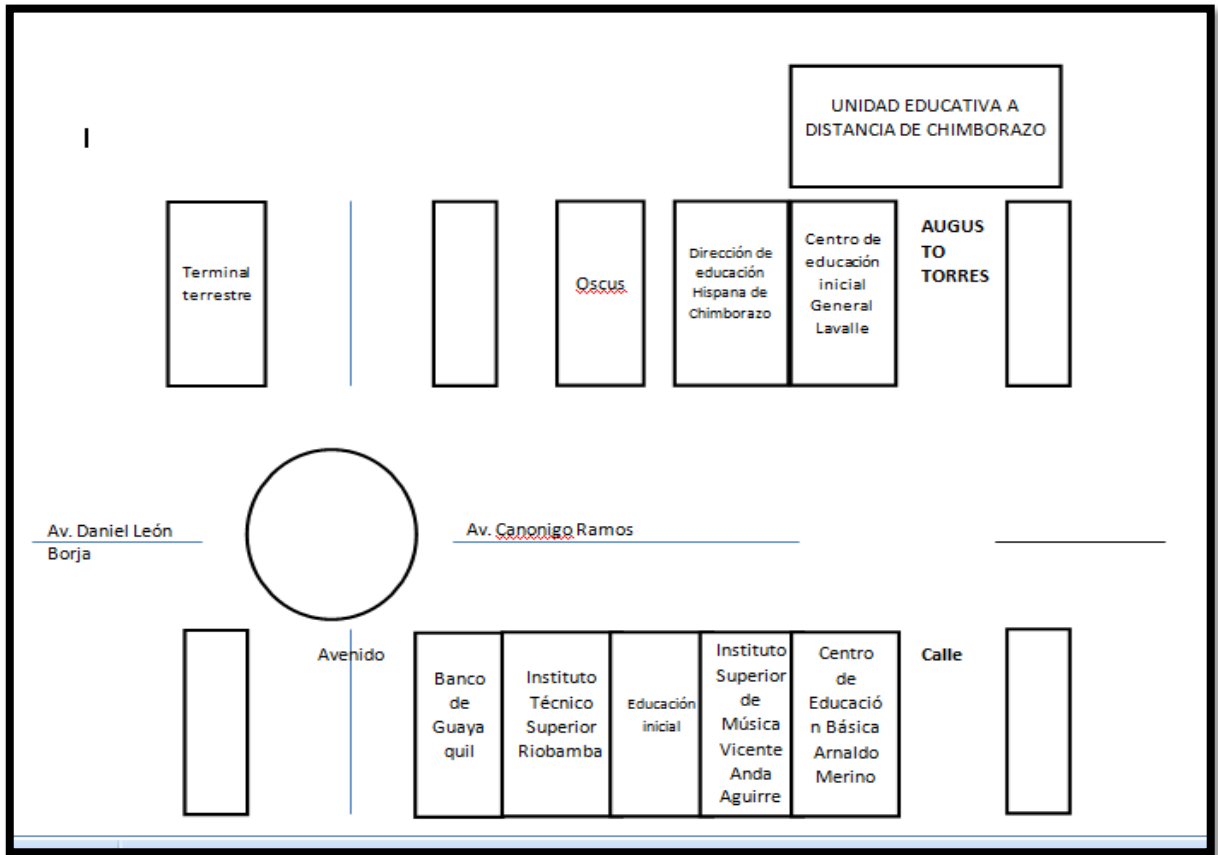
10.1 CONSULTADA

- Cratty, B. (1982). El desarrollo perceptivo y motor en los niños. Barcelona. Paidós.
- Enguidanos Florián, M.J. (2004). *Expresión Corporal. Aproximación teórica y técnica aplicable en el aula*. Vigo: Ideas propias. pp.2.
- Enguidanos Florián, M.J. (2004). *Expresión Corporal. Aproximación teórica y técnica aplicable en el aula*. Vigo: Ideas propias. pp.2.
- Espinoza, V. (2003). Problemas del Aprendizaje. Imprenta Multigráficas H.C.G. Quito.
- Gil, P. (2005). La Expresión Corporal y Educación Infantil. Wanceulen. Madrid
- Le Boulch, J. (1983) "El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los .6 años". Ed. Donaste. Madrid.
- Pastor Pradillo, J.P. (2003). Entre la expresión corporal y el lenguaje del cuerpo una referencia específica a la actividad. En Manuel Vizúete Carrizosa, *Los lenguajes de la expresión (27-74)*, Madrid: Ministerio de Educación, Subdirección General de Información y Publicaciones.

10.2 VIRTUAL

- <http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml>
- <http://expresioncorporaltec.blogspot.com/2010/02/antecedentes.html>
- <http://expresioncorporaltec.blogspot.com/2010/02/capacidad-de-movimiento.html>
- <http://es.slideshare.net/lanuevatemporadaupel/la-expresin-corporal-4670257>
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2837/1/TFG-L153.pdf>
- <http://www.efdeportes.com/efd180/expresion-corporal-en-ninos-y-ninas-institucionalizados.htm>
- <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos82/la-expresion-corporal/la-expresion-corporal2.shtml>

CROQUIS DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA





UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN
 EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS
 “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5
 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA,
 PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____ FECHA: _____

Valoración		ANTES				DESPUÉS			
		Supera	Domina	Alcanza	Próximo	Supera	Domina	Alcanza	Próximo
Juegos de Equilibrio	Logra mantener el equilibrio estático con una postura en su propio lugar								
	Realiza diversos desplazamientos manteniendo el equilibrio dinámico								
	Agilidad al permanecer en una sola posición en un tiempo determinado								
	Controla el equilibrio al caminar, saltar en línea recta con objetos en la mano.								
	Domina su equilibrio dinámico al caminar en punta o en talón.								
	TOTAL								
	PROMEDIO								

OBSERVACIONES:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN
 EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS
 “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5
 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA,
 PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____ **FECHA:** _____

Valoración		ANTES				DESPUÉS			
		Supera	Domina	Alcanza	Próximo	Supera	Domina	Alcanza	Próximo
Juegos de coordinación	Coordina movimientos intercalados como: por arriba y por abajo, a la derecha a la izquierda								
	Se desplaza con movimientos coordinados de un extremo al otro, llevando un objeto entre las piernas.								
	Agilidad motora al realizar diversos movimientos con su cuerpo								
	Imita desplazamientos de movimientos coordinados dirigidos por la maestra.								
	Coordina y controla con sus compañeros los movimientos direccionados de los objetos del juego								
	TOTAL								
	PROMEDIO								

OBSERVACIONES:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TESIS DE GRADUACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE: MAESTRÍA EN
 EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LUDICAS
 “PEQUES JUGANDO” PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS DE 4 A 5
 AÑOS DE EDAD, EN LA “UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA”, CANTÓN RIOBAMBA,
 PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO 2014-2015.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: _____ FECHA: _____

Valoración		ANTES				DESPUÉS			
		Supera	Domina	Alcanza	Próximo	Supera	Domina	Alcanza	Próximo
Actividades									
Juegos de Lateralidad	Realiza desplazamientos laterales mejorando su direccionalidad.								
	Resuelve dificultades escuchando atentamente los órdenes para realizar desplazamientos de izquierda a derecha o de arriba y de abajo.								
	Desarrolla correctamente ejercicios de movimientos para el lado derecho e izquierdo indicado por la maestra.								
	Fortalece las lateralidades y reconoce de mejor manera su cuerpo.								
	Control de su cuerpo para realizar varios desplazamientos de un lugar a otro.								
	TOTAL								
	PROMEDIO								

OBSERVACIONES:
